

# *Grundkurs i* **PHOTOSHOP**

Funkar med:

- Photoshop 7.0 (och över)
- Photoshop 8 (CS)
- Photoshop 9 (CS2)
- Photoshop 10 (CS3)

DETTA KOMPENDIUM GÅR ÄVEN ATT LÄSA PÅ NÄTET:

<http://distans.svefi.net/kompendium.pdf>

ÖVNINGARNA FINNS PÅ:

<http://distans.svefi.net/ovningar>

**Vanliga termer som förekommer i texten:**

- **Klicka:** ett enkelt klick med vänster musknapp.
- **Dubbelklicka:** två snabba klick med vänster musknapp. Försök att inte röra på musen mellan klickerna, annars händer ingenting! Det är en vanesak.
- **Klicka-och-dra:** för pekaren över målet. Håll ned vänster musknapp. Flytta på musen medan knappen är nedtryckt. När pekaren är där du vill ha den släpper du upp musknappen. Nu har du klickat-och-dragit något!
- **Högerklicka:** ett enkelt klick med höger musknapp. Du använder alltså höger musknapp endast när det uttryckligen står "högerklicka".

**Menyvägar** beskrivs på ett särskilt sätt i texten. Om jag vill att du ska gå in på menyn Arkiv och klicka på Öppna står det såhär:

"Gå in på Arkiv > Öppna".

Efter varje ny term eller menyväg i texten följs de svenska namnen av de engelska inom hakparenteser. Till exempel så heter menyn Arkiv "File" på engelska, och menyvalet Öppna heter "Open". I texten står det då såhär:

"Gå in på Arkiv > Öppna (File > Open)."

Detta är så att du ska kunna använda dig av dessa instruktioner i både svenska och engelska versioner av Photoshop. De skiljer sig nämligen enbart åt till språket, annars finns allt på samma ställen.







# ÖVERBLICK

Det här är en överblick över Photoshop. Varje del som beskrivs här kommer att gås igenom närmare i separata kapitel lite senare i texten.

När du öppnat Photoshop ser det ut ungefär såhär:



Photoshop 7 i överblick. Utseendet skiljer sig en aning från senare versioner men grunderna är de samma.

1. Arbetsytan
2. Lagerpaletten
3. Verktysglådan (till vänster) och alternativfältet (raden under menyerna)
4. Händelsepaletten
5. Bridge

## 1. Arbetsytan

Det stora, mörkgrå fältet mitt i Photoshop är arbetsytan. Det är här alla bilder du öppnar hamnar. Arbetsytan fungerar ungefär som skrivbordet i Windows, och bilderna fungerar som öppna fönster. Du kan flytta runt dem, minimera dem, maximera dem och stänga av dem, precis som vanliga fönster.

## 2. Lagerpaletten

Lager är en stor och viktig del av Photoshop. I den här rutan listas alla lager som en bild består av. Här kan du skapa nya lager, ta bort lager, ändra ordningen på dem, med mera.

## 3. Verktygslådan och alternativfältet

I den här rutan finns alla verktyg samlade. Här finns allt från grundläggande verktyg som Pensel och Text till mer avancerade verktyg som Ritstift och Klonstämpel. Vi kommer inte att gå igenom alla verktyg i den här texten, men vi kommer att åtminstone röra vid de den vanliga användaren kan ha nytta av.

Alternativfältet är den tjocka grå raden strax under menylisten. Alternativfältet ändrar innehåll helt beroende på vilket verktyg du väljer. Det är alltså i alternativfältet du ställer in precis hur du vill att ett visst verktyg ska fungera.

## 4. Händelsepaletten

Photoshop är ett komplicerat program, men det är också väldigt förlåtande. I den här rutan listas det mesta du gör upp. Genom klicka på tidigare handlingar här kan du ångra de misstag du gjort och försöka igen.

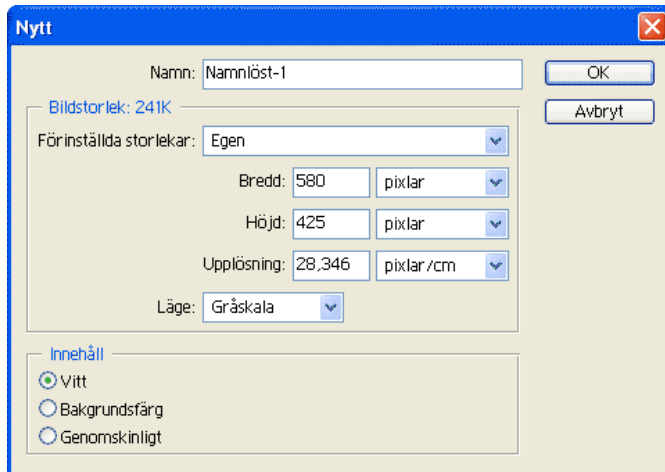
## 5. Bridge

Bridge finns inte i Photoshop 7.

Bridge är en ny del av Photoshop. Det är ett så kallat "bihangsprogram" som sorterar- och ger dig snabb och tydlig överblick över de bilder du har tillgängliga. Vi kommer inte att gå igenom Bridge här, eftersom används nästan uteslutande för fotosortering och så vidare.

## NY BILD

Om du vill skapa en ny bild helt från början går du in på Arkiv > Nytt (File > New). Då får du upp ett fönster som ser ut såhär:



**Namn (Name).** Här kan du ange vad bilden ska heta. Det är inget du måste göra; du får ge den ett namn när du sparar den med.

**Förinställda storlekar (Preset Sizes)** bestämmer hurdant format bilden ska ha. Här finns allt från A4 till amerikanska standarden Letter. Vanligast är dock att inte välja något särskilt här, utan ange en egen storlek på bilden. Det gör du genom att själv ange hur hög och bred bilden ska vara.

**Bredd och Höjd (Width och Height).** Här får du förstås ange hur bred och hög din nya bild ska vara. Du får även välja i vilket mått dina siffror ska anges i rutorna till höger. När du anger något eget mått här ser du att det i Förinställda storlekar (Preset Sizes) ovan står Egen (Custom). Det gör det när automatiskt när du anger egna mått.

**Upplösning** ställer lätt till det. Använd helst måttet pixlar/tum (pixels/inch) i rutan till höger eftersom det är standard. Standardvärdet för upplösningen på en vanlig bild är 72. Om du tänker skriva ut bilden kan det vara lika bra att ge den en upplösning på 150 eller 300 redan från början. Det blir svårare att jobba med bilden då, eftersom den blir så mycket större, men den kommer att se snyggare ut när du skriver ut den.

Annars kan du "fuska" genom att ge den en upplösning på 72 pixlar per tum även om du tänker skriva ut den. Sedan, när du är helt klar med bilden, ger du den en ny upplösning i funktionen Bildstorlek (Image Size) och kan då fixa till alla skavanker som dyker upp efter omvandlingen med lämpliga verktyg, vanligtvis Smeta ut (Smudge Tool). (Det brukar hända att kanterna blir lite "hackiga".)

**Läge (Mode).** Här får du välja om bilden ska vara i färg eller svart/vitt. Om den ska vara i färg väljer du RGB-färg (RGB Color), om den ska vara svart/vit väljer du Gråskala (Greyscale). De övriga valen kan du strunta i. Det är enklast att alltid låta bilden vara i läget RGB. Det är lätt att få bilden att bli svart/vit när du väl börjat jobba med den.

**Innehåll.** Till sist får du välja bildens bakgrundsfärg. Den brukar man låta vara vit; det är hur enkelt som helst att ändra på den när man välj börjat skapa bilden genom att t ex välja en färg och använda verktyget Färgpytsen (Paint Bucket Tool) på den.

När du gjort alla val klickar du på OK. Då skapas din nya, tomma bild i Photoshops arbetsyta och du kan börja jobba med den.

# SNO EN BILD FRÅN NÄTET

Det här är användbart om man snabbt vill kopiera en bild man hittar på nätet (vilket är tillåtet i utbildningssyften!). Leta först fram bilden du vill ha. Högerklicka sedan på den och välj Kopiera. Nu sparas bilden i datorns minne.

Gå in i PhotoShop och klicka på Arkiv > Nytt (File > New). Klicka sedan på OK. Nu skapas en ny bild med samma storlek som bilden du just kopierade.

Då går du in på Redigera > Klistra in (Edit > Paste) så hamnar bilden där!

**Jag fick bara en liten pluttbild!** Bilden du kopierar från nätet blir exakt som den ser ut på skärmen, så om du kopierar en liten pluttbild kommer du att få en liten pluttbild i PhotoShop med.

**Jag kan inte göra nåt med bilden jag snodde!** Då blir det lite överkurs (men inte mycket). Bilden är antagligen i ett format som inte gillar att man mixtrar med det. Gå in på Bild > Läge (Image > Mode). Om Läget är inställt på något annat än RGB så är bilden av ett sådant format. Klicka då på RGB så ska det gå att ändra på den. Ibland kan du få frågor om du verkligen är säker, och så vidare. Då är det bara att svara "Ja" och liknande.

**Spara en bild från nätet.** Du kan även spara en bild du hittar på nätet. Då högerklickar du på den och väljer "Spara bild som" i menyn. Då får du spara den som vanligt. Ibland kan det stå "Spara bakgrund som", och har med webbgrejer att göra, men det fungerar likadant för det är ändå en bild.

# FÄRGHANTERING

Det finns förstås en massa olika vis att påverka bilders färger i Photoshop – allt från att göra dem svart/vita till att ge dem starka, klara färger eller särskilda färgtoner. Det går alltså att göra det mesta när det kommer till färghantering.

I det här stycket går vi igenom följande grundläggande funktioner:

- Tunna ut (Desaturate)
- Invertera (Invert)
- Utjämna (Equalize)
- Automatisk färg (Auto Color)
- Nyans/mättnad (Hue/Saturation)
- Färgbalans (Color Balance)
- Variationer (Variations)

## Tunna ut (Desaturate)

Tunna ut tar bort alla färger ur en bild. Detta menyval gör alltså bilden svart/vit. Du hittar det på Bild > Justeringar > Tunna ut (Image > Adjustments > Desaturate).

## Invertera (Invert)

Invertera kastar om alla bildens färger så att vitt blir svart, rött blir blått, o s v. Det är en mer konstnärlig än funktionell effekt, men den kan ge många kul resultat. Du hittar funktionen på Bild > Justeringar > Invertera (Image > Adjustments > Invert).

## Utjämna (Equalize)

Utjämna jämnar ut en bilds färger så att den ljusaste färgen som finns i bilden får representera vitt, den mörkaste färgen i bilden får representera svart, och allt däremellan fördelas jämnt över gråskalan. Funktionen används främst på mörka bilder och finns på Bild > Justeringar > Utjämna (Image > Adjustments > Equalize).

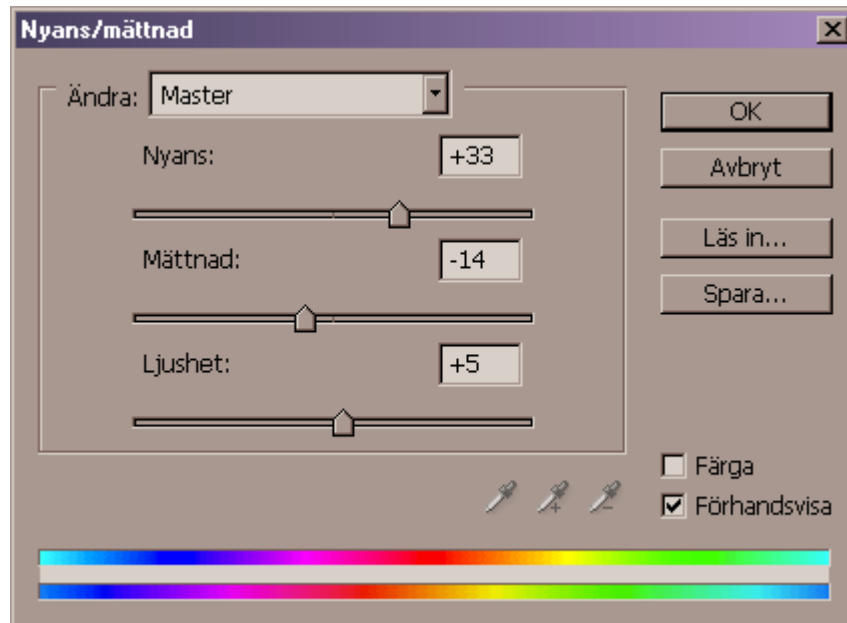
## Automatisk färg (Auto Color)

Automatisk färg ställer in bildens färger och kontrast. Funktionen anpassar sig efter hur djupa bildens skuggor är och hur skarpt bildens ljus är. Tänk dock på att även om datorn kan ha rätt behöver det inte betyda att bilden blir bra. Funktionen finns på Bild > Justeringar > Automatisk färg (Image > Adjustments > Auto Color).

## Nyans/mättnad (Hue/Saturation)

Den här funktionen låter dig ändra på bildens nyanser och färgstyrka (mättnaden), samt hur ljus eller mörk bilden ska vara.

Du når funktionen genom att gå på in på Bild > Justeringar > Nyans/mättnad (Image > Adjustments > Hue/Saturation). Då får du upp en ruta som ser ut såhär:



Nyans/mättnad. Här kan du ändra på bildens nyanser, färgstyrka och ljushet.

**Ändra (Edit).** Om du klickar i rutan för Ändra kan du välja exakt vilken färgkanal du vill ändra på. Master påverkar samtliga kanaler och är det vanligaste alternativet.

**Nyans (Hue).** Klicka och dra knappen för Nyans åt vänster eller höger för att byta nyans på bildens färger.

**Mättnad (Saturation).** Klicka och dra knappen för Mättnad åt vänster för att göra bilden mindre färgstark. Om du drar knappen längst åt vänster blir bilden svart/vit. Dra knappen åt höger för att öka bildens färgstyrka.

**Ljushet (Brightness).** Dra knappen åt vänster för att lägga till mer svart över bilden. Om du drar knappen åt höger lägger du till mer vitt. Det här fördjupar alltså inga skuggor eller gör ljus skarpare; sånt gör man i senare funktioner.

**Färga (Colorize).** Bocka för den här rutan om du vill att bilden ska få en och samma nyans istället för en massa olika.

**Förhandsvisa (Preview).** Om du låter den här rutan vara förbockad syns de ändringar du gör direkt på bilden du har öppen.

**Spara (Save).** Klicka här om du vill spara en särskild ändring du gjort. Det är rätt ovanligt såvida man inte hittat en rasande tjugis färgsättning eller om man ska ge en massa bilder samma färgändring. När du klickat här får du spara färgändringen som en vanlig fil.

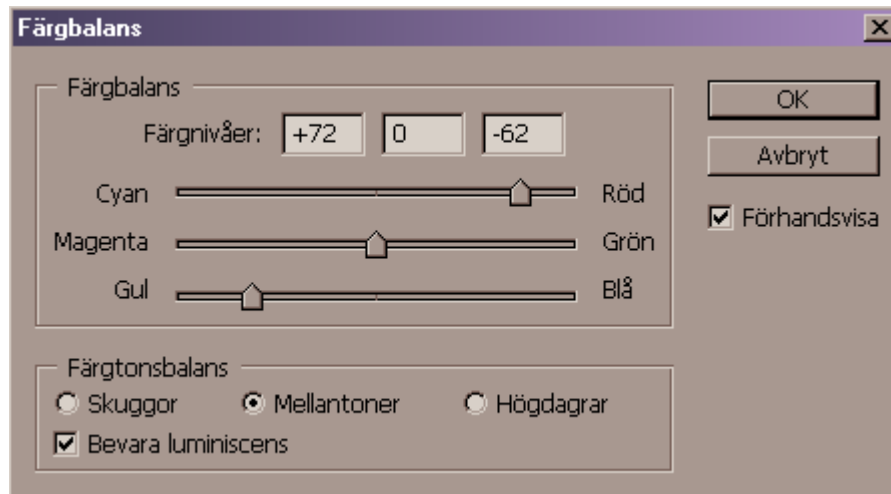
**Läs in (Load).** Klicka här för att ladda in en särskild färgsättning du sparat.

Klicka på OK när du är klar så läggs dina ändringar till. Klicka på Avbryt (Cancel) om du vill stänga av funktionen utan att påverka bilden.

## Färgbalans (Color Balance)

Färgbalans låter dig gå lite djupare i färgändringen än Nyans/mättnad (Hue/Saturation). Med den här funktionen kan du nämligen specificera precis vilken färg du vill lägga till i bilden, samt hur mycket.

Du når funktionen genom att gå på in på Bild > Justeringar > Färgbalans (Image > Adjustments > Color Balance). Då får du upp en ruta som ser ut såhär:



Färgbalans. Här kan du ange precis vilken färg du vill lägga till samt hur mycket.

**Färgnivåer (Color Levels).** Dessa tre rutor visar vilket värde de tre dragknapparna är inställda på. Om du vet med dig precis vilka värden du vill ha i rutorna kan du skriva in dem själv. Annars är det enklare att använda dragknapparna nedan.

**Cyan – Röd (Cyan – Red).** Dra knappen åt vänster för att lägga till mer cyan (mintblå). Dra knappen åt höger för att lägga till mer rött.

**Magenta – Grön (Magenta – Green).** Dra knappen åt vänster för att lägga till mer magenta (lila). Dra den åt höger för att lägga till mer grönt.

**Gul – Blå (Yellow – Blue).** Dra knappen åt vänster för att lägga till gult, dra den åt höger för att lägga till blått.

**Skuggor (Shadows).** Om du klickar på den här knappen kommer dina färgändringar att enbart påverka bildens skuggor, alltså dess mörka områden.

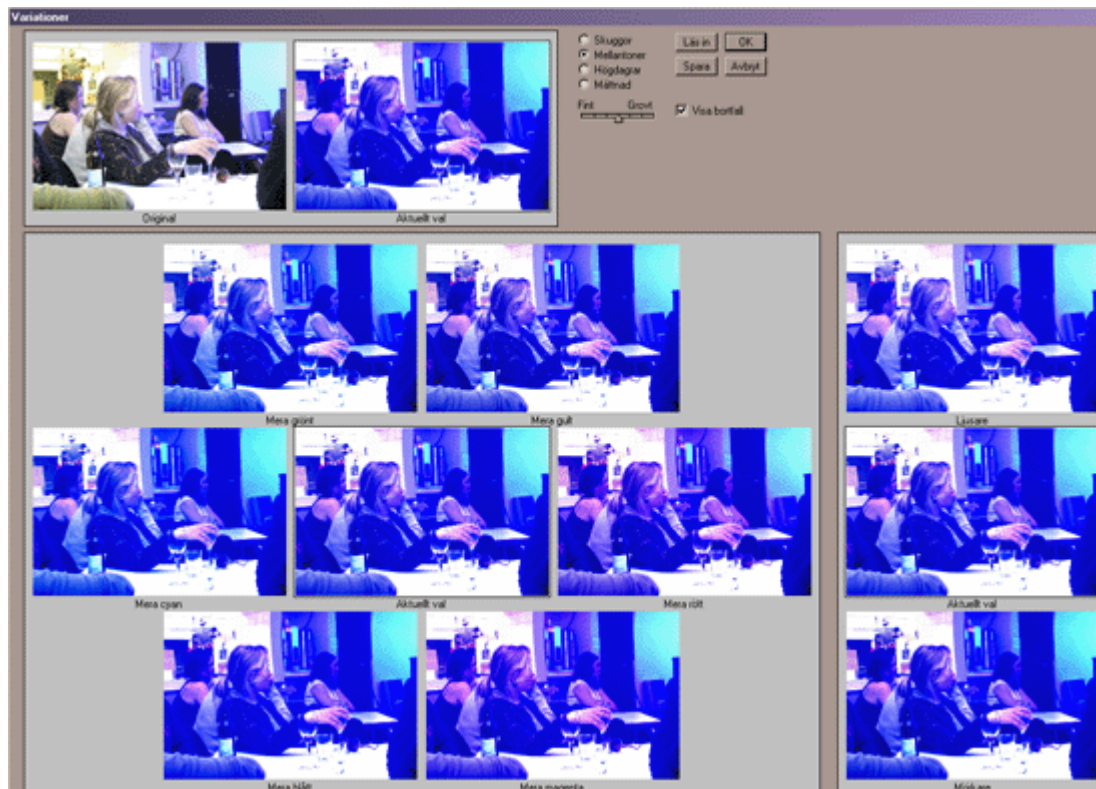
**Mellantoner (Midtones).** Om du låter den här knappen vara intryckt kommer dina färgändringar att påverka alla "vanliga" färger, alltså de som finns under allt ljus och alla skuggor. Detta är det vanligaste valet.

**Högdagrar (Highlights).** Klicka på den här knappen för att få dina färgändringar att bara påverka bildens ljus.

**Bevara luminiscens (Preserve Luminosity).** Om du låter den här rutan vara förbockad kommer dina färgändringar inte att påverka djupet eller skarpheten i bildens ljus och skuggor.

## Variationer (Variations)

Variationer är ett lite mer överskådligt sätt att ändra en bilds färger, skuggor, och ljus på. Du hittar funktionen på Bild > Justeringar > Variationer (Image > Adjustments > Variations).



Variationer.

Klicka på någon av rutorna för att lägga till (eller dra ifrån) mer färg, ljus eller mörker.

**Original (Original).** Här ser du hur bilden såg ut innan du började.

**Aktuellt val (Current Pick).** Här ser du hur bilden kommer att se ut när du väl klickar på OK.

**Skuggor, mellantoner, högdagrar och mättnad (Shadows, Midtones, Highlights och Saturation).** Välj vilken av bildens toner som ska påverkas: skuggorna, mellantonerna, högdagrarna (alltså ljuset) eller mättnaden (färgstyrkan). Det vanligaste är att låta knappen för mellantoner vara intryckt.

**Fint – Grovt (Fine – Coarse).** För att bestämma hur mycket som ska läggas till eller dras ifrån för varje klick kan du dra i dragknappen under de fyra tonknapparna. Fint gör att du lägger till mindre färg, ljus, mörker eller färgstyrka per klick. Grovt lägger till mer.

Klicka på OK när du är klar.

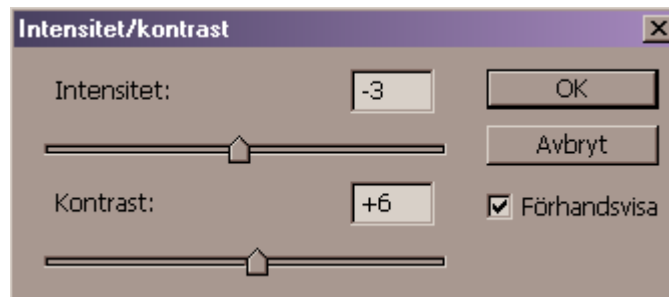
# KONTRASTHANTERING

Funktionerna som hör till kontrasthanteringen låter dig ändra på bildernas ljus och skuggor. Vi går igenom följande funktioner:

- Intensitet/kontrast (Brightness/Contrast)
- Skugga/högdager (Shadows/Highlights) (Finns ej i Photoshop 7)
- Nivåer (Levels)
- Autonivåer (Auto Levels)

## Intensitet/kontrast (Brightness/Contrast)

För att manuellt öka en bilds intensitet och kontrast går du in på Bild > Justeringar > Intensitet/kontrast (Image > Adjustments > Brightness/Contrast).



Intensitet/kontrast.

**Intensitet (Brightness).** Drag knappen åt vänster för att minska på bildens intensitet. Drag knappen åt höger för att öka den. Intensiteten lägger till vitt i bildens ljus, eller lägger till svart i bildens skuggor.

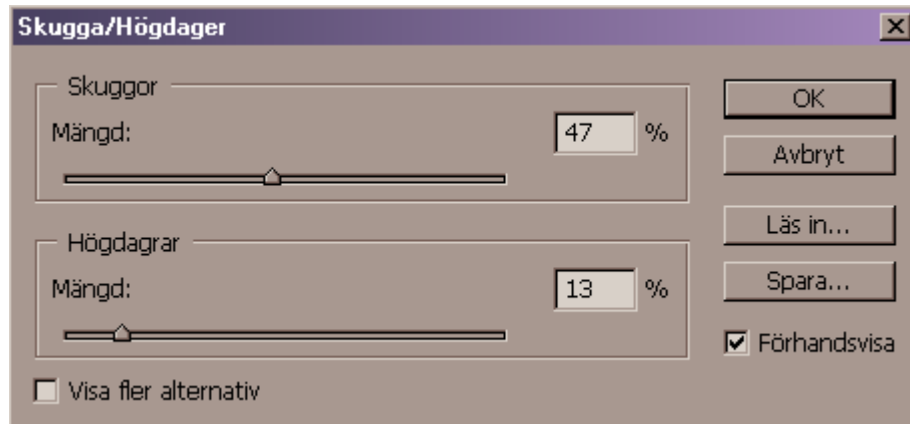
**Kontrast (Contrast).** Drag knappen åt vänster för att minska på bildens kontraster. Drag den åt höger för att öka dem.

Klicka på OK för att lägga till ändringen till din bild.

## Skugga/högdager (Shadows/Highlights)

Den här funktionen finns inte i Photoshop 7

Skugga/högdager kan ljusa upp alltför tunga skuggor eller dämpa alltför starkt ljus. Den här funktionen är särskilt användbar för att korrigera bilder där något blivit en siluett på grund av bakgrundsbelysningen, eller när du vill korrigera föremål som blivit alltför ljusa. Du hittar den på Bild > Justeringar > Skugga/högdager (Image > Adjustments > Shadows/Highlights).



**Skuggor (Shadows).** Dra knappen åt höger för att lätta upp på bildens skuggor.

**Högdagar (Highlights).** Dra knappen åt höger för att tona ned bildens ljus.

**Visa fler alternativ (More Options).** Om du klickar i den här rutan får du fler alternativ för skuggor och högdagar att mixtra med.

## Histogram och Nivåer (Histogram and Levels)

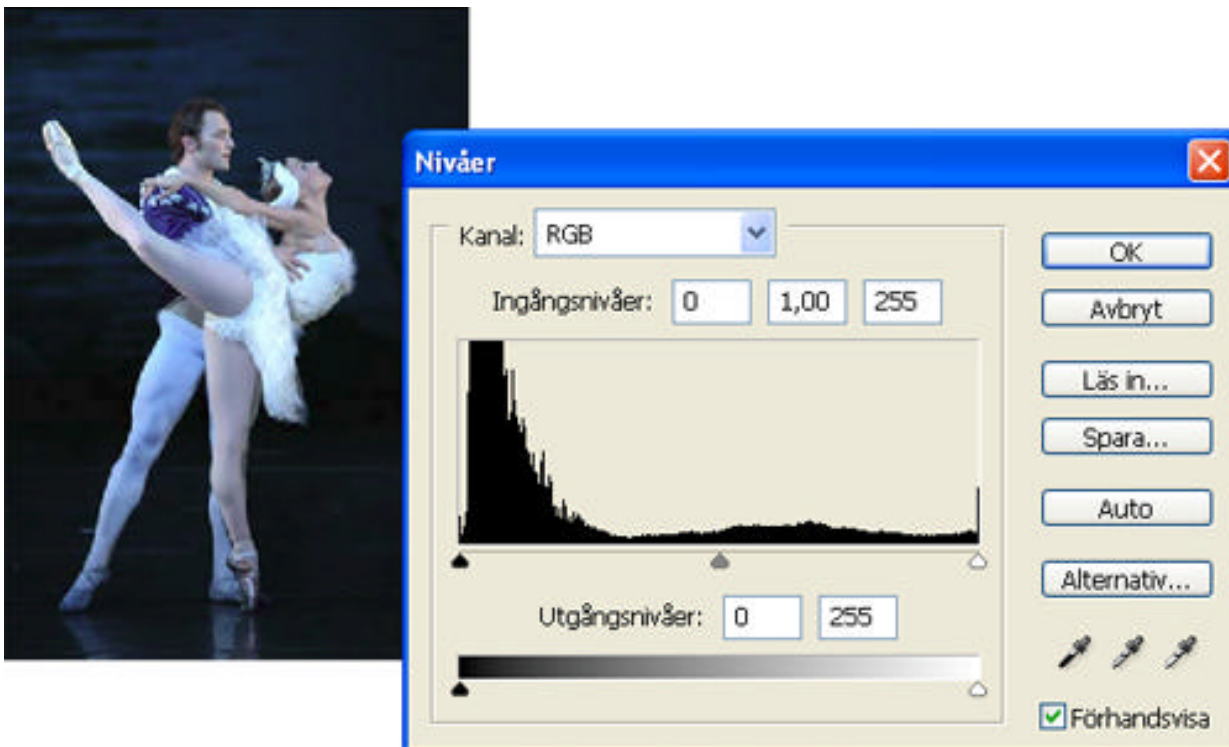
(Det här är ett rätt avancerad del av Photoshop. Om du inte använder en massa digitala foton behöver du inte bry dig om det här – då fungerar Autonivåer (Auto Levels) bättre. Läs mer om det i stycket under detta.)

Ett histogram visar hur mycket färg det finns för varje intensitetsnivå i bilden, från mörkast (vänster) till ljusast (höger). För att se en bilds histogram går du in på Fönster > Histogram (Window > Histogram). (I Photoshop 7 går du in på Bild > Histogram (Image > Histogram).)

Ett histogram med topparna koncentrerade på den vänstra sidan kallas lågtonsbild och kan behöva få sina skuggor lättade litet. En bild med många toppar till höger kallas högtonsbild och kan behöva få sina ljusa färger dämpade en aning. Å andra sidan kanske lågtonsbilden är en nattbild och ser bra ut som den är, och kanske högtonsbilden är på ett snötäckt landskap och är alldeles utmärkt!

Det finns alltså inga bra eller dåliga histogram – de visar bara hur bildens färger är fördelade, och kan ge en vink om vad som kan behöva göras ifall du tycker att bilden inte ser så bra ut som den kanske borde göra.

Om du vill ändra på själva histogrammet behöver du gå in på Bild > Justeringar > Nivåer (Image > Adjustments > Levels).



Den här bildens histogram har färgspikarna samlade på vänsterkanten. Tekniskt sett är alltså bilden alldeles för mörk – men om du tittar på bilden så ser du att den ju inte alls är för mörk, den är bara tagen på en nedsläckt scen och ser egentligen hur bra ut som helst! Histogram visar alltså bara hur bildens färger är fördelade.

**Kanal (Channel).** Här kan du välja vilken färg du vill se i histogrammet: rött, grönt, blått eller alla tillsammans (RGB). Det sistnämnda är det vanligaste.

**Ingångsnivåer (Input Levels).** Det finns tre pilar under histogrammet. Ju längre högerut du drar den svarta pilen desto fler färger uppfattas som svart (skuggorna djupnar). Ju längre åt vänster du drar den vita pilen desto fler färger uppfattas som vitt (ljuset ökar). Om du flyttar mittenpilen justerar du bildens gamma. Det innebär att den blir ljusare om du rör pilen åt vänster, och mörkare om du rör pilen åt höger.

Det finns fler valmöjligheter, men de vi gått igenom är tillräckligt för den här kursen.

## Autonivåer (Auto Levels)

Den här funktionen låter programmet självt fixa till bildens nivåer så att de blir så bra de kan bli efter omständigheterna. Men det är förstås bara sett ur en teknisk synvinkel; det är ändå betraktaren som har sista ordet.

Du använder Autonivåer på en bild genom att gå in på Bild > Justeringar > Autonivåer (Image > Adjustments > Auto Levels).

## ÅNGRA HANDLINGAR

Photoshop är ett väldigt förlåtande program: det finns väldigt få handlingar du kan utföra som du inte kan ångra, i de flesta fallen till och med långt senare. Och om du utför något du inte kan ångra kommer programmet vanligtvis att tala om det för dig.

Det finns tre olika sätt att ångra handlingar på. De heter Ångra (Undo), Gör om (Redo), och Händelsepaletten (History).

### Ångra (Undo)

Låt oss säga att du råkat ge en bild alldeles för stark kontrast via Intensitet/kontrast och önskar nu att du hade gjort annorlunda. Då är det bara att ångra handlingen! Gå in på Redigera > Ångra (Edit > Undo). (Ångra är vanligtvis efterföljt av den handling du kommer att ångra. I det här fallet hade det alltså stått "Ångra Intensitet/kontrast" ("Undo Brightness/Contrast").) Nu försvinner det du gjorde senast på bilden!

Om du går in på Ångra igen så ser du att menyvalet bytt namn. Nu heter det Gör om Intensitet/kontrast (Redo Brightness/Contrast).

### Gör om (Redo)

Det här är en Ångra-funktion för Ångra! Du tog bort det du gjorde med Intensitet/kontrast, men nu inser du att det kanske var bra ändå. Då kan du gå in på Redigera > Gör om (Edit > Redo). Då tar du tillbaka det du Ångrade.

## Händelsepaletten (History)

(Om du inte hittar paletten Händelser på arbetsytan kan du ta fram den genom att gå in på Fönster > Händelser (Window > History) tills Händelser (History) blir förbocket. Då ska paletten synas.)

Händelsepaletten skapar en lista på alla dina handlingar. Det du gjorde senast finns alltid allra längst ned i listan. Här kan du snabbt och enkelt ångra upp till 20 av dina senaste handlingar! Klicka bara på namnet på den handling du vill gå tillbaka till så skalas allt du gjorde efter just den handlingen bort. (Ett vanligt misstag är att klicka i den lilla rutan till vänster om handlingen i händelsepaletten. Det gör bara så att den handlingen kopplas till ett särskilt verktyg, men ångrar ingenting. Du måste alltså klicka på namnet på handlingen du vill hoppa till. Om du redan råkat klicka i en av rutorna så att en pensel visas i den kan du klicka i den rutan igen. Då försvinner penseln.)



Händelsepaletten. Här ser jag en lista på alla handlingar jag utfört. Den senaste handlingen är alltid längst ned, i mitt fall Tunna ut.

Om jag är missnöjd med något jag gjort tidigare (t ex Färgbalans) kan jag klicka på raden alldeles ovanför Färgbalans (här Autonivåer). Då skalas allt jag gjort efter Autonivåer bort från bilden.

Om jag vill återgå till hur bilden såg ut innan jag började mixtra med den behöver jag inte stänga av den och öppna den igen eller något sådant krångel. Det räcker med att klicka på den lilla miniatyrversionen av bilden allra högst upp i händelsepaletten. Då återgår bilden till hur den såg ut när jag först öppnade den.

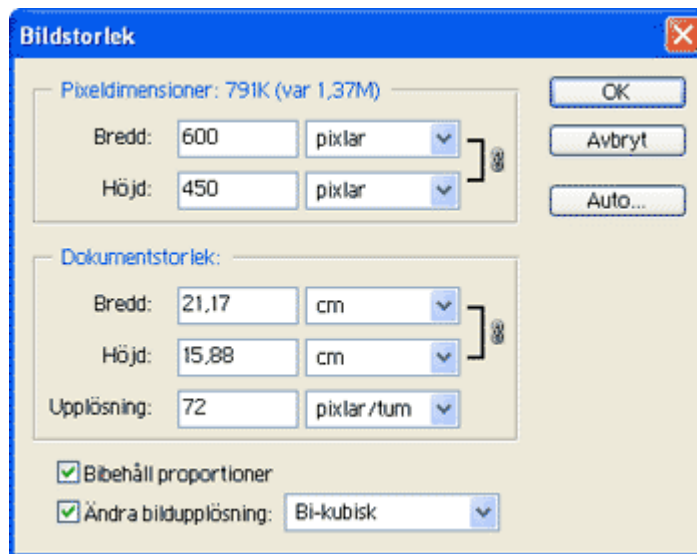
Och om jag ångrar att jag hoppade tillbaka sådär kan jag hoppa fram i listan igen på samma sätt, så länge jag inte utfört någon ny handling efter att jag hoppat tillbaka. Nya handlingar suddar nämligen bort gamla, efterföljande handlingar i paletten.

Det låter virrigt, men om du provar att öppna en bild, utföra en del handlingar (nästan allt du gör som påverkar bilden "fysiskt" räknas som en handling) och sedan hoppar fram och tillbaka i Händelsepaletten genom att klicka på de olika handlingar som listats upp i den så ser du snabbt hur det fungerar. Prova att hoppa bakåt och sedan utföra en ny handling. Vad händer med de efterföljande gamla handlingarna?

(Om du tycker att 20 möjliga "bakåthopp" inte är tillräckligt kan du öka antalet genom att gå in på Redigera > Inställningar > Allmänna (Edit > Preferences > General) och skriva in ett nytt värde i rutan Händelselägen (History States).)

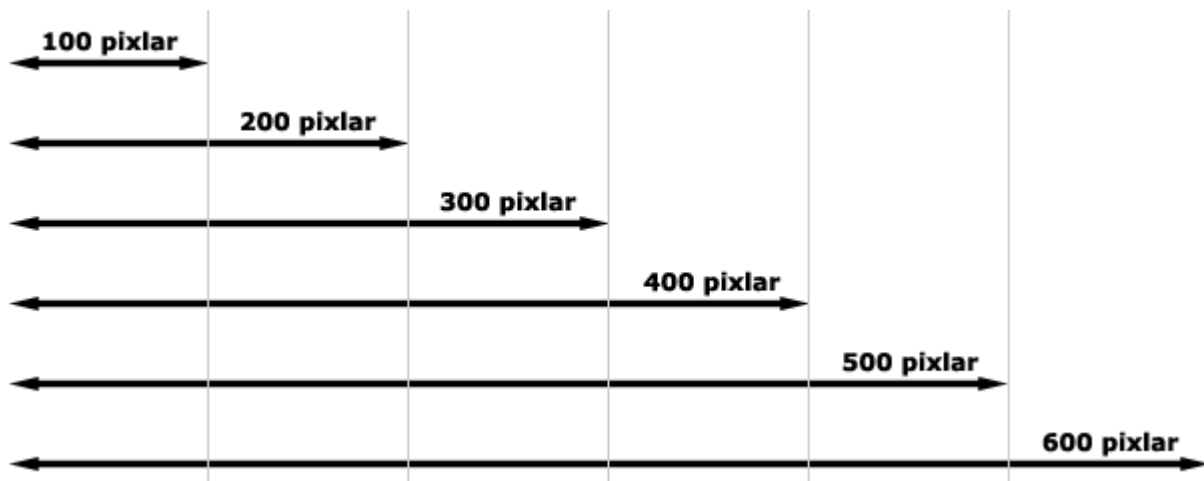
# Ändra storlek och upplösning på en bild

Om du vill ändra storleken på en hel bild går du in på Bild > Bildstorlek (Image > Image Size). Då visas det här fönstret:



## Pixeldimensioner: Bredd och Höjd (Pixel Dimensions: Width and Height)

I rutorna Bredd och Höjd (Width and Height) högst upp anger du hur många pixlar bred och hög bilden ska vara på skärmen. En pixel är en bildpunkt och är ett särskilt datormått, men det säger inte så mycket. Här är en liten demonstration på hur stora vissa pixelvärden är, och som du kan använda som mall. Om du ändrar en bilds storlek för att visa den på nätet brukar bilden som standard sällan vara mer än 600 pixlar bred, oftast litet mindre.



## Dokumentstorlek: Bredd och Höjd (Document Size: Width and Height)

Här anger du hur stor bilden ska vara när du skriver ut den. Om du inte har några planer på att faktiskt skriva ut bilden kan du låta de här värdena vara.

Om du inte kan få nåt grepp om hur stort ett visst pixelvärde är kan du låta mättrutorna till höger vara inställda på t ex centimeter och sedan ange hur många centimeter bred och hög du vill att bilden ska vara. Då ändras värdena för bredd och höjd under Pixelstorlek automatiskt

så att de motsvarar dina centimeter i pixlar. Om jag t ex vill att min bild ska vara 10cm bred på skärmen men inte vet hur stort det är i pixlar kan jag skriva in att bilden ska vara 10cm bred under Dokumentstorlek. Då omvandlas bredden under Pixelstorlek till att motsvara 10cm.

**Upplösning (Resolution).** Det här värdet är ofta boven i dramat när bilden blir alldeles för stor på ett eller annat vis – antingen till själva skärmstorleken, så man får rulla fram och tillbaka för att kunna se vad det ens föreställer, eller till filstorleken, så att datorn nästan knärr när man vill se bilden.

Här finns det två värden som det är bra att känna till: om du gör en bild du vill visa på nätet, men som inte ska skrivas ut, bör bilden ha en upplösning på 72 pixlar/tum (72 pixels/inch). Då blir bilden så liten till filstorleken som den kan bli utan att förlora något i kvalitet.

Om du vill skriva ut bilden anger du en upplösning på minst 180, vanligtvis 300 men ibland till och med 600 pixlar/tum (om den inte redan har en liknande upplösning, något som är vanligt vid digitala foton). Då blir bilden mycket större på alla vis, men den blir snygg vid utskrift!

Om du hämtat in en bild från en digitalkamera som du bara vill använda på datorn eller visa på nätet utan att skriva ut den så kan du med fördel ändra dess upplösning till 72 pixlar per tum. Det tjänar alla inblandade på – du, datorerna, och de som ska se dina bilder på nätet eftersom bilderna då tar betydligt mindre plats på hårddisken och webbplatsen och går snabbare att ladda in.

Observera: när du ändrar upplösningen på en bild ändras bredden och höjden automatiskt, så när du angett en ny upplösning måste du komma ihåg att ändra bildens bredd eller höjd om det behövs.

(Du kanske undrar: varför tum? Dels p.g.a. amerikansk standard och dels p g a lathet: centimetermotsvarigheten för 72 pixlar per tum är 28,346 pixlar per cm, och det är helt enkelt lättare att komma ihåg "72"! Krångligt men sant!)

**Bibehåll proportioner (Constrain proportions).** Den här rutan bör alltid vara förbockad. Då ändras höjden automatiskt när du ändrar bredden (och tvärtom) så att bilden alltid behåller samma utseende trots att du ändrar dess storlek. Annars riskerar du att få bilden alldeles platt åt endera hållet.

**Ändra bildupplösning (Resample Image).** Det här bör alltid vara Bi-kubiskt (Bicubic), som det är från första början. Annars kan det hända att man t ex inte kan ändra storlek på bilden alls.

## UTÖKA BILDENS ARBETSYTA

Det här är inte samma sak som att ändra bildens storlek. Här ger du istället bilden mer yta du kan jobba på utan att innehållet ändrar storlek eller plats.

Om jag t ex har en bild jag tycker blir alldeles för snäv i kanterna, eller som jag behöver mer utrymme i åt något håll, är det lätt gjort att utöka den.

Utökningen får den färg du har i rutan för bakgrundsfärg i verktygslådan (se Färgval och Pipett i stycket Verktøy), så tänk först på att fylla den med rätt färg.

För att utöka en bilds arbetsyta går du in på Bild > Storlek på arbetsyta (Image > Canvas Size). Då får du fram ett fönster som ser ut såhär:



**Aktuell storlek (Current Size)** visar hur stor bilden är just nu.

**Bredd och Höjd (Width och Height) under Ny storlek (New Size).** I de här rutorna får du ange bildens *nya, totala storlek* (och ange i vilka mått värdena ska vara i rutorna till höger). Så om bilden är 100 pixlar bred och du vill utöka dess bredd med 50 pixlar anger du att bilden ska vara 150 pixlar bred här.

**Relativ (Relative).** Om du bockar för den här rutan får du ange i Bredd och Höjd ovan hur mycket du vill *lägga till* den aktuella storleken. Så om du vill lägga till 50 pixlar till bildens bredd och bockar för rutan Relativ behöver du bara ange 50 i rutan Bredd. Det är två olika sätt att uppnå samma resultat.

**Placering.** Till sist får du ange åt vilket håll den nya storleken ska läggas till. Det gör du genom att klicka på någon av de nio rutorna vid Placering. Pilarna pekar åt vilket håll bilden kommer att utökas. Om du låter mittenrutan vara intryckt (alltså vit) kommer ytan att utökas åt alla håll. Om du däremot klickar t ex i rutan längst ned till vänster så pekar pilarna uppåt och åt höger. Det innebär att arbetsytan kommer att utökas åt de hållen. När du är nöjd klickar du på OK.

*Exempel: Jag har en bild som är 100 pixlar bred och 100 pixlar hög. Jag vill lägga till 50 pixlar åt höger, alltså att bilden ska vara totalt 152 pixlar bred men att den bara ska utökas åt höger. Då går jag in på Bild > Storlek på arbetsyta (Image > Canvas Size). I rutan Bredd anger jag att bilden ska vara 152 pixlar bred. I de nio rutorna längst ned klickar jag på rutan till vänster (eftersom bilden utökas åt det håll pilarna pekar).*

# LAGER

Lager är en mycket stor och viktig del av Photoshop. Lagerfunktionen kan också vara svår att ta till sig såhär i början – man måste tänka lite extra på vad man gör för något.

Vad är då ett lager?

Låt oss säga att du har ett foto på en tjusig solnedgång över havet. Du vill måla in ett skepp i horisonten, men vill inte riskera att förstöra fotot, så du lägger ett genomskinligt papper över fotografiet och målar skeppet på pappret istället. Det finns bara fördelar med detta: nu kan du ju flytta runt skeppet som du vill genom att röra pappret. Du kan ta bort eller smeta ut det du målat utan att fotografiet under drabbas. Och om du gör bort dig så pass att pappret blir obrukbart är det bara att slänga det och börja om på ett nytt papper. Du kan till och med lägga fler papper ovanpå varann och måla olika saker på olika papper, precis som du själv vill, och göra som du vill med allihopa helt oberoende av varann.

Som du nog förstår så fungerar lager i Photoshop precis som de genomskinliga pappren i det lite virriga exemplet ovan: om du öppnar en bild och använder ett verktyg på den, t ex penseln (som vi går igenom snart) och råkar göra fel så har du problem. Du måste börja ångra handlingar och göra om. I värsta fall får du börja om helt från början.

Men genom att först skapa ett lager på bilden och sedan använda penseln på lagret istället för på själva bilden så kan måla hur mycket du vill utan att oroa dig: då kan du enkelt flytta runt, suddas bort, smeta ut och på alla möjliga vis ändra och påverka det du målat utan att bilden du lagt lagret på drabbas.

Allt som har med en bilds lager att göra – lägg till nya lager, ta bort lager, göm lager – finns i lagerpaletten.

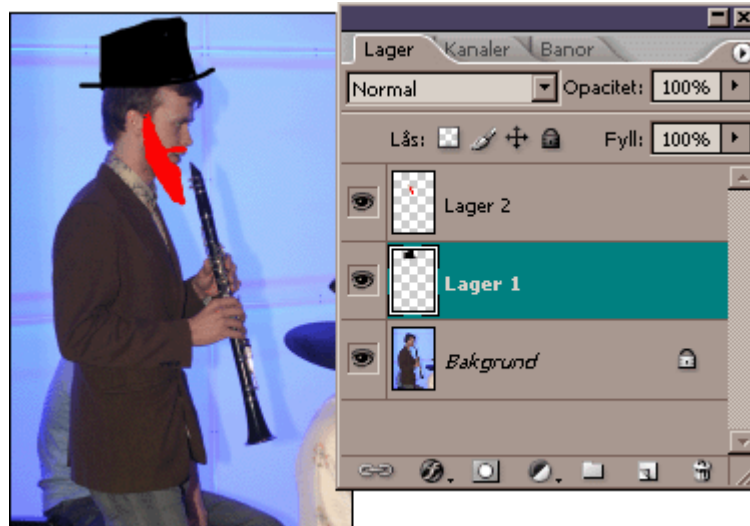
Vi kommer att gå igenom följande steg:

- Paletten Lager (Layers)
- Skapa nytt lager
- Välj ett lager
- Ta bort lager
- Göm lager
- Sortera lager
- Döp om ett lager
- Kopiera lager
- Gör ett lager genomskinligt

## Paletten Lager (Layers)

Du hittar paletten Lager (Layers) bland alla andra paletter längst till höger på arbetsytan. Klicka bara på fliken "Lager" om du inte hittar den. Om den stängts av kan du ta fram den igen genom att gå in på Fönster > Lager (Window > Layers) tills Lager (Layers) blir förbockat. Då ska paletten synas.

Lagerpaletten ser ut såhär:



Lagerpaletten.

Längst ned i paletten finns lagret Bakgrund. Det är själva bilden, och det lagret dyker automatiskt upp i varje bild du öppnar.

Ovanför Bakgrund finns Lager 1 och Lager 2 (eller Layer 1 och Layer 2 som de hade hetat på engelska). De är lager jag skapat. Nya lager får automatiskt namnet Lager 1, 2, 3 och så vidare. På Lager 1 har jag målat en tjuvig svart hatt. På Lager 2 har jag målat ett rött skägg.

Dessa saker finns alltså på olika lager och sitter inte fast i själva bilden på något vis. Så om jag vill flytta på hatten, eller rent av suddas bort den, kan jag göra det utan att bilden under – eller något annat lager i paletten – påverkas.

Vid varje lagers namn i paletten finns en liten miniatyrversion av vad lagret innehåller. Det är nog lite svårt att se vad Lager 2 innehåller, särskilt om det här är utskrivet i svart/vitt, men om du plirar på miniatyrbilden vid Lager 1 ser du nog den svarta hatten där längs den övre kanten. Det grå/vit-rutiga mönstret i miniatyrbilderna är Photoshops sätt att visa var det är tomt eller genomskinligt. Lagren är alltså tomma, eller genomskinliga, där jag inte målat någonting på dem.

## Skapa nytt lager

Du skapar ett nytt lager genom att klicka på den lilla fyrkantiga knappen längst ned i det högra hörnet i lagerpaletten (bredvid soptunnan). När du klickat på knappen dyker ett nytt, tomt lager upp ovanför det lager du har valt.



Knappen för att skapa ett nytt lager.

## Välj ett lager

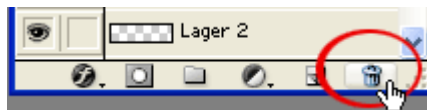
Det vanligaste problemet som uppstår när man har flera lager i en bild är att man glömmer att välja vilket lager man vill påverka. Då råkar man antingen påverka fel lager eller får upp ett irriterande felmeddelande. Du bör alltså komma ihåg att först peka ut vilket lager du vill göra någonting på innan du börjar göra det.

Du väljer ett lager genom att klicka på det i lagerpaletten. När du valt ett lager i lagerpaletten blir det mörkfärgat (i exempelbilden ovan är det Lager 1, du ser att det har en annan färg i listan än Lager 2 och Bakgrund). Det betyder att det är det lagret som kommer att påverkas när du väl börjar göra något på bilden.

Så om jag t ex vill använda funktionen Färgbalans (Color Balance) på skägget i bilden måste jag först klicka på det lager skägget finns på i lagerpaletten (alltså Lager 2) så att det blir mörkfärgat. Sedan kan jag börja mixtra med Färgbalans i lugn och ro. Om jag sedan vill göra något med hatten måste jag klicka på Lager 1, eftersom det är det lagret hatten befinner sig på, och så vidare.

## Ta bort lager

Du tar bort ett lager genom att välja det och sedan klicka på den lilla soptunnan längst ned i lagerpaletten. Du kan även hålla ned vänster musknapp på ett lager i lagerpaletten, dra ned det till knappen med en liten soptunna på tills du ser att knappen "reagerar", och sedan släppa upp musknappen (den här proceduren kallas för att "klicka-och-dra"). Då försvinner lagret på en gång och du slipper svara på Photoshops jobbiga "Är du säker?"-frågor, något som snabbt blir irriterande om du ska slänga en massa lager.



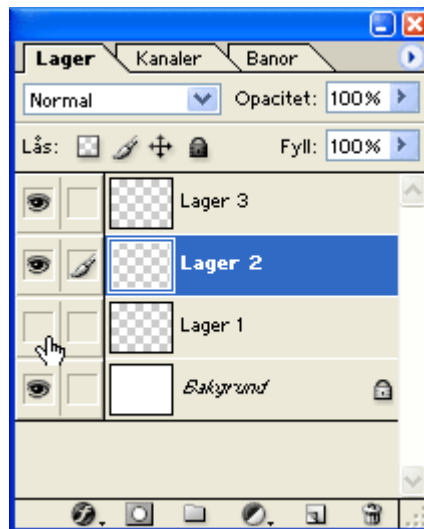
Knappen med en liten soptunna på tar bort ditt valda lager. Du kan även klicka-och-dra ett lager till soptunnan för att ta bort det.

## Göm lager

Du kanske har en massa olika lager med en massa olika grejor i, och de är i vägen för något du vill göra. Istället för att flytta på deras innehåll (vilket man gör med verktyget Flytta (Move Tool)) och riskera att förstöra hur bilden ser ut kan man istället "stänga av" ett lager, eller gömma det.

Du gömmer de störande lagren genom att klicka på ögonsymbolen till vänster om dem i lagerpaletten. Då försvinner både ögonsymbolen och lagrens innehåll! Men det är bara tillfälligt; allt kommer tillbaka igen om du klickar i rutan där ögonsymbolen var.

Tänk på att när ett lager är gömt kan det inte påverkas av någonting. Om du försöker göra någonting medan ett gömt lager är valt kommer du bara att få ett surt felmeddelande.



Här har jag gömt Lager 1 genom att klicka på det lilla ögat till vänster om det i paletten Lager. När ett lagrets ögonsymbol är borta betyder det att lagrets innehåll är gömt.

Du visar det gömda lagret igen genom att klicka i rutan där ögonsymbolen var.

När ett lager är gömt kan det inte påverkas på något vis.

## Sortera lager

Om ett lager ligger ovanför ett annat i lagerpaletten kan det övre lagrets innehåll skymma det som finns under. Ibland är det förstås tänkt att vara så, men om det är fel kan du lätt sortera om lagren i lagerpaletten. Håll bara ned musknappen på ett lager i lagerpaletten och dra det mellan två lager tills du ser ett svart streck. När du släpper musknappen placeras lagret där det svarta strecket var. Den enda begränsningen är lagret Bakgrund: det är alltid allra längst ned i paletten.

## Döp om ett lager

När man väl jobbar med flera lager samtidigt blir det snabbt krångligt att hålla reda på vilka lager som innehåller vad, särskilt när de bara heter Lager 1, Lager 2 och så vidare.

Ett bra sätt att hålla ordning på vad olika lager innehåller är att döpa om dem. Det gör du genom att högerklicka på ett lager i lagerpaletten. Då dyker det upp en liten meny. Klicka på valet Lageregenskaper (Layer Properties) i den. Då visas ett litet fönster där du dels får ange lagrets nya namn i fältet Namn (Name) och även ge lagret en särskild färg om du vill – ett annat bra sätt att hålla ordning på lagren är nämligen att göra t ex alla lager som innehåller olika bitar av en viss sak röda, andra gröna, och så vidare.

När du valt klart klickar du bara på OK. Om du ångrar dig klickar du på Avbryt (Cancel).

## Kopiera lager

Det är snabbt och enkelt att kopiera hela lager. Det är något som alltid kommer till användning, särskilt om du t ex lyckats få till ett lager precis som du vill ha det men fortfarande måste ändra någonting på det. Då kan du kopiera lagret, gömma originalet (om det behövs), och fortsätta jobba på kopian. Det här är särskilt användbart om du ska ändra något på själva bilden under alla lager (alltså lagret Bakgrund (Background)).

Så hur kopierar man ett lager? Högerklicka på lagret du vill kopiera så visas en liten meny. Där kan du klicka på Duplicera lager (Duplicate Layer). Då läggs en kopia på lagret du valde

## Gör ett lager genomskinligt

Du kan göra varje lager mer eller mindre genomskinligt, precis som du själv vill. Det görs genom en ruta i lagerpaletten som heter Opacitet (Opacity).

Klicka på den lilla pilen till höger om rutan så dyker det upp en liten dragknapp alldeles under den. Klicka-och-dra dragknappen åt sidorna för att ange precis hur genomskinligt du vill att lagret ska vara. 100% är helt solitt och 0% är så genomskinligt att det inte syns alls.

Du kan även skriva in ett värde i rutan själv. Eftersom det är procent som gäller så anger du förstås ett värde mellan 0 och 100. Tryck sedan på tangenten Enter när du är klar.

## SPARA OCH ÖPPNA

Det finns två sätt att spara en bild. Det ena heter Spara som (Save As), det andra bara Spara (Save). Om du sparar din bild för första gången bör du välja Spara som. Då får du välja var du vill spara bilden, vad den ska heta, och vilket filformat den ska sparas i. Om du redan angett allt det där tidigare räcker det med att välja Spara. Då sparas den nya versionen av din bild över den gamla.

### Spara som

Gå in på Arkiv > Spara som (File > Save As) om du vill ge bilden ett särskilt namn eller ett särskilt filformat. Då får du välja var bilden ska sparas, vad den ska heta, och vilket format den ska sparas i. Det finns fyra olika format av intresse: Photoshop, JPEG, GIF och TIFF. Jag kommer ofta att skriva t ex JPEG-bild. Det betyder helt enkelt en bild som sparats i formatet JPEG, och så vidare.

**Photoshop (PSD).** Det här formatet används när du sparar en bild som du vill kunna fortsätta arbeta med senare. Då sparas bilden precis som den är, med lager och allt. Nackdelarna med formatet PSD är att bilderna blir väldigt stora till filformatet och att de inte går att visa på nätet, så om man vill få den mindre och nätvänlig får man spara den i något annat format när bilden väl är färdig.

Om du skickar en PSD-bild till en kompis bör han eller hon också ha Photoshop på sin dator, annars kanske inte bilden går att öppna (fast det finns en del program som klarar av det ändå).

**JPEG (eller JPG).** JPEG är det allra vanligaste bildformatet, så det beskrivs ingående. Du behöver naturligtvis inte kunna allt det här utantill, men om du har några funderingar när du ska spara en bild i formatet JPEG står det antagligen några ord om det här.

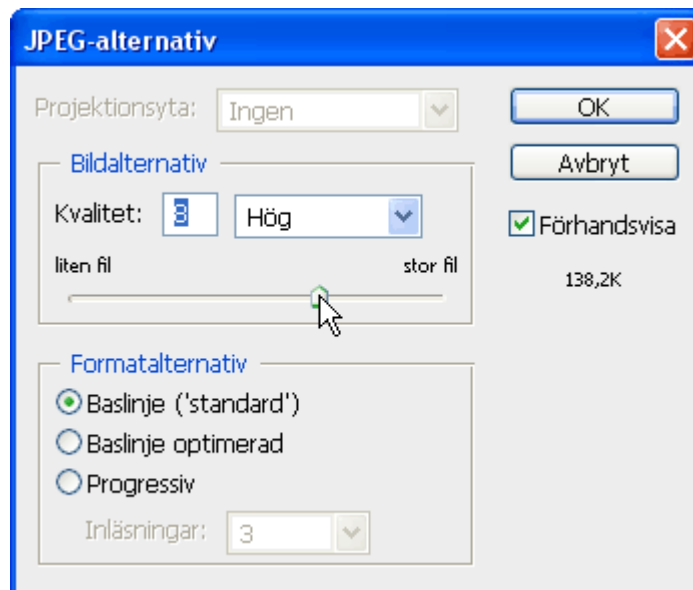
**I korta ordalag:** när du jobbat klart med en bild, är nöjd med den, och vill kunna göra annat än att öppna den i Photoshop (du kanske vill kunna e-posta den till någon eller visa den på nätet) så kan du spara den i formatet JPEG. När du klickat på OK får du välja kvalitet, 0 som lägst och 12 som högst. Skriv in ett värde mellan 7 till 10 i rutan Kvalitet så blir bilden snygg och någorlunda liten till filstorleken. Klicka sedan OK. Sådär! Nu kan du läsa om nästa filformat istället! Om du däremot vill veta mer om JPEG kan du fortsätta läsa det här stycket.

**I långa ordalag:** Det här formatet används när du sparar en bild med många färger (till exempel fotografier) och vill att bilden ska vara någorlunda liten till filstorleken och/eller att den ska gå att visas på nätet. En klar nackdel är att JPEG inte kan innehålla flera lager, så om du sparar en PSD-bild i JPEG-format slås alla synliga lager ihop och alla gömda lager kastas bort. Bilden plattas alltså ihop. Men det finns en annan nackdel med, och det är den det här stycket handlar om mest:

Till skillnad från de övriga formaten jag nämnde ovan så är JPEG nämligen ett så kallat "förstörande format". Det betyder att varje gång du sparar om en JPEG-bild kommer den att försämrats till kvaliteten en aning. Det är förstås illa, men inget att vara paranoid över: om du har kvar bilden i PSD-format kan du alltid spara om den som en JPEG-bild när du vill. Men helst bör man alltså se till att man sparar en bild i formatet JPEG bara en gång. Man brukar inte välja att spara en bild i JPEG-format förrän man är helt färdig med bilden.

(Forts.)

När du valt att spara din bild i formatet JPEG och klickat på OK visas ett fönster som heter JPEG-alternativ. Här får du ange bildkvalitet.



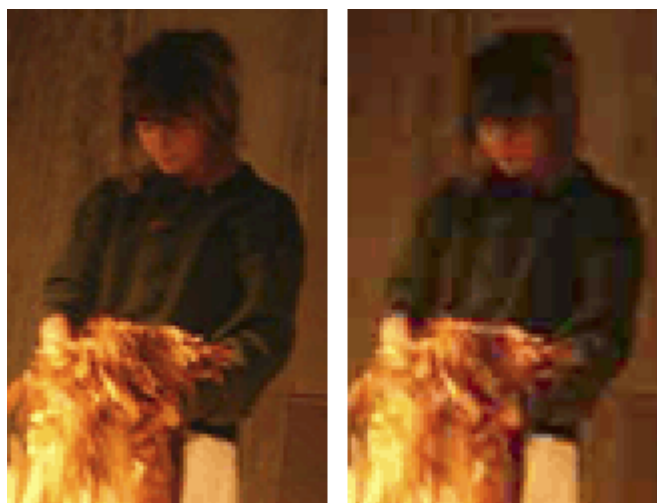
När du sparar en bild i filformatet JPEG får du ange kvalitet.

Kvaliteten är en kompromiss mellan hur bra bilden ska se ut och hur stor den ska vara till filstorleken. Ju större filstorlek desto mer plats tar bilden upp på din hårddisk eller webbplats (om du har någon sådan), och desto längre får din kompis vänta på att få fram din bild i e-posten du skickat.

Du bestämmer kvaliteten genom att klicka-och-dra den lilla dragknappen mitt i fönstret åt sidorna. Kvaliteten anges som ett värde mellan 0 och 12 där 12 är bäst men också störst till filstorleken, och 0 är jättefult men jämförelsevis riktigt litet. Det vanligaste kvalitetsvärdet som gör alla nöjda brukar vara 8. (Du kan förstås skriva in ett värde i rutan Kvalitet för hand också.)

Du kan inte förbättra utseendet på en bild genom att höja kvaliteten. Om en bild ser ut som skruvt och du sparar om den med en kvalitet på 12 innebär det bara att bilden fortfarande kommer att se ut som skruvt och dessutom vara rätt stor till filstorleken.

Hur känner man igen dålig kvalitet? Se nedan!



Här är två JPEG-bilder. De är inzoomade, därför är de litet kantiga. Den vänstra är av okej kvalitet (omkring 7). Den högra har en kvalitet på 2. När en JPEG-bild är av dålig kvalitet ser du "flamnor", särskilt vid skillnader mellan ljus och mörkt. Jämför ansiktena och konturerna så ser du skillnaden mellan godtagbar och låg kvalitet.

(Forts.)

Du ser hur stor bildens filstorlek blir någonstans i rutan (stället skiljer sig från version till version). Vanligast är längst ned till vänster eller längs högra kanten. Du känner igen filstorleken som ett värde som slutar på en bokstav. I bilden på fönstret "JPEG-alternativ" på förra sidan är filstorleken 138,2K och du ser det längst till höger.

Så länge filstorleken befinner sig under 100-150K går bilden att använda på nätet eller e-posta utan några problem (det gör inget om det är högre än så, särskilt inte nu när så många har så bra nätuppkopplingar jämfört med förut, men 100-150 är ett bra mått att hålla sig kring).

Men om du ser ett M efter värdet har du problem: M betyder Megabyte, och ett M motsvarar 1000 K. Så om du fortfarande vill publicera bilden på nätet måste du nog först krympa ned den rejält (se i så fall kapitlet Bildstorlek och upplösning).

Om filstorleken följs av bokstaven B är den pytteliten: ett K motsvarar nämligen 1000 B. Det här är något som bara går att nås i jättesmå GIF-bilder, som vi går igenom härnäst.

Det kan förstås gå bra att e-posta bilden även om den är jättestor, men då kanske du bör förvarna den du postar bilden till så de inte får en stor propp i e-post-programmet på deras dator och börjar undra vad det är som händer.

**GIF (eller CompuServe GIF).** Det här formatet används nästan uteslutande när du tillverkar grafik som ska användas på webbplatser, så om du inte är intresserad av sånt kan du hoppa över det här formatet.

En GIF-bild består av ett mycket lågt antal färger. I gengäld blir bilden väldigt liten till filstorleken. Storlekar under 1K är inte ovanliga, om bilden är tillräckligt liten på skärmen och består av tillräckligt få färger. Det här är alltså ett bra format för t ex tjusiga textrubriker du skapat i Photoshop och vill använda på din webbsida, eller små tecknade bilder som inte behöver så många färger för att se bra ut.

När du sparar en bild i formatet GIF får du ange hur många färger den ska bestå av. Om den redan består av färre än 256 färger säger datorn att den hittat ett exakt antal färger. Då är det bara att klicka på OK så sparas bilden så som den ser ut.

Om datorn däremot inte kan säga hur många färger bilden består av så får du ange ett värde själv, oftast genom att välja något av de tre valen Lokal (någoting) (Local (någoting)) i rutan Palett (Palette). Det spelar ingen roll vilket av de tre valen du väljer. Du får ange hur många färger du vill att bilden ska innehålla i rutan Färger (Colors). En GIF-bild kan innehålla minst 3 färger och max 256. I regel bör man hålla sig på gränsen till där man tycker bilden ser godtagbar ut.

Till skillnad från JPEG-bilder bevaras färgerna exakt som de ser ut: GIF-bilder blir aldrig flammiga eller suddiga. Du ser själv hur bilden kommer att se ut direkt i Photoshop. När du klickar på OK sparas bilden som den ser ut.

En fördel med GIF-bilder är att de även kan vara genomskinliga! (Det här är något som enbart är av intresse om du ska göra grafik till webbsidor.) Om det finns genomskinliga partier i en bild som du sparar i GIF-format, och du låter rutan Genomskinlighet (Transparency) vara förbockad när du väljer antalet färger, så kommer de att förbli genomskinliga. På så vis kan du t ex placera en GIF-bild med genomskinliga partier framför en bakgrundsbild på din webbsida, så syns bakgrunden igenom de osynliga delarna i bilden.

Du kan även öppna en GIF-bild i Photoshop och använda verktyget Suddgummi (Eraser Tool) på den. Det du suddar på blir då genomskinligt! När du sedan sparar bilden förblir områdena genomskinliga.

**TIFF (eller TIF).** Det här formatet sparar du i när du vill skriva ut bilden. Det är anpassat för utskrift och förstör inte bilden på något vis. Nackdelen är att bilden blir väldigt stor till filstorleken, men det gör ingenting så länge du har nog med plats åt den (vissa kan bli över 100 megabyte stora, så de kan ta upp överraskande stor plats).

När du sparar som TIFF får du ange hur du vill att bilden ska komprimeras. Där finns flera olika alternativ, men det enklaste är att ange Inget och klicka på OK. Bilden blir som störst då, men då slipper du även en del tjafs med andra program.

När du ska skriva ut bör du även tänka på upplösningen (se kapitlet Bildstorlek och upplösning). Upplösningen bör vara som lägst 180 pixlar per tum.

## Spara

Om du inte vill välja namn, plats eller format på bilden utan är nöjd med allt det där och bara vill spara över den gamla versionen med den nya du just gjort så räcker det med att gå in på Arkiv > Spara (File > Save).

## Öppna

Du öppnar en bild i Photoshop precis som du öppnar något i nästan vilket annat program som helst: du går in på Arkiv > Öppna (File > Open) och letar dig där fram till filen och klickar sedan på knappen Öppna. Då öppnas bilden på arbetsytan i Photoshop och du kan börja jobba med den.

Du kan sålla mellan vilka bilder som ska visas när du letar efter någon att öppna. Om du ser i rutan Filformat så står där Alla format. Det betyder att den visar alla filer av alla format. Om du har en massa olika filer på samma ställe som du förvarar dina bilder kan du välja ett särskilt bildformat här, t ex JPEG. Då visas bara de bildfiler som är av formatet JPEG. Då blir det lättare att hitta dem.

# VERKTYG

Det finns en massa olika verktyg man kan använda på bilder i Photoshop. Verktygen låter dig måla på bilder, lägga till text, smeta ut, lägga till skuggor och ljus, flytta på saker, med mycket mera. Man väljer vilket verktyg man ska använda genom att klicka på det en gång i verktygslådan. När du valt ett verktyg kan du ställa in hur det ska fungera i alternativfältet (det grå fältet under menyraden högst upp).

Vi går igenom de vanligaste valen i varje beskrivning nedan. Det finns en bild på varje verktyg som beskrivs så att du vet vilken knapp du ska klicka på.

De verktyg vi kommer att gå igenom är:

- **Zooma (Zoom Tool)**  
Zooma in på en bild för att arbeta med detaljer
- **Pensel (Brush Tool)**  
Måla på en bild
- **Färgval och Pipett (Eye Dropper Tool)**  
Välj vilken färg du vill använda
- **Markeringsverktygen (Selection Tools)**  
Grunderna och finesser  
Fasta markeringsramar  
Fria markeringsramar  
Snabbval (Quick Select)  
Peka ut exakt var du vill måla, vad du vill påverka eller vad du vill kopiera
- **Färgpyts och Övertoning (Paint Bucket Tool och Gradient Tool)**  
Fyll ett markerat område med färg snabbt
- **Flytta (Move Tool)**  
Flytta på lager eller markerade områden
- **Suddgummi (Eraser Tool)**  
Sudda bort från ett lager
- **Text (Text Tool)**  
Lägg till text i en bild
- **Klonstämpel (Clone Tool)**  
Reparera trasiga foton, kopiera detaljer flera gånger om
- **Beskär (Crop Tool)**  
Klipp ned en bild
- **Oskärpa/Skärpa/Smeta ut (Blur Tool/Sharpen Tool/Smudge Tool)**  
En samling verktyg som målar ut oskärpa, skärpa, och smetar ut färg
- **Skugga/Efterbelys/Svamp (Dodge Tool/Burn Tool/Sponge Tool)**  
En samling verktyg som låter dig måla djupare skuggor, skarpare ljus, och tunna ut/förstärka färg
- **Formverktygen (Shape Tools)**  
Skapa färdiga former och figurer i din bild
- **Övriga verktyg**  
Lite mer speciella verktyg man inte behöver känna till, men som kan vara kul att använda



## Zooma (Zoom Tool)

Det här verktyget låter dig titta närmare på din bild. Klicka på knappen med förstoringsglasat i verktygslådan. När du nu för ut pekaren över bilden har den förvandlats till ett förstoringsglas.

Om du ser ett litet "+" i förstoringsglasat innebär det att du kommer att zooma in på bilden när du klickar. Du ser i den blå namnlisten högst upp på bilden hur mycket du zoomat in eller ut den (allt över 100% är inzoomat, allt under 100% är utzoomat).

Om du ser ett litet "-" i förstoringsglasat kommer du att zooma ut när du klickar.

Du väljer om du ska zooma in eller ut genom att klicka på de små förstoringsglasen med ett "+" och ett "-" uppe i alternativfältet. Den knapp som är intryckt avgör förstas om du zoomar in eller ut.

Det här är ett väldigt användbart verktyg som går att kombinera med de allra flesta andra verktygen. Om du t ex vill måla jättesmå detaljer med verktyget Pensel (Brush Tool) (beskrivs nedan) går det naturligtvis lättare om du zoomar in först.

**Skifta zoomval.** Håll ned tangenten Alt på ditt tangentbord så skiftar du mellan "+" och "-". När du släpper upp tangenten skiftar zoomvalet tillbaka.

**Anpassa skärm.** Klicka på knappen Anpassa skärm (Fit To Screen) i alternativfältet. Då zoomas bilden in så mycket det går utan att något av den "sticker utanför" skärmen.

**Tillbaka till 100%.** Dubbelklicka på verktygsknappen Zooma så återställs bilden till 100%.

**Zooma in på ett område.** Om du vill zooma in på ett särskild område på din bild kan du klicka-och-dra över det med verktyget Zooma. Då ritas en rektangel upp. Den visar området du kommer att zooma in på. När du släpper musknappen zoomas området in.

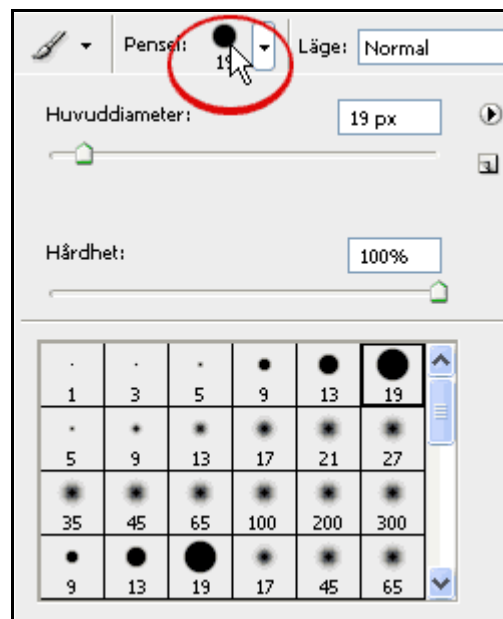


## Pensel (Brush Tool)

Om du inte ser verktyget i rutan angiven till vänster kan du högerklicka i den. Då dyker det upp en liten meny med olika verktyg. Där borde verktyget du letar efter finnas.

Penseln är det mest grundläggande verktyget i Photoshop och är mycket enkelt att använda. Klicka först på verktyget. För sedan pekaren över en bild. Klicka-och-dra så lägger du till den färg som finns i förgrundsrutån (se Färgval nedan för hur man byter färg). Så här fungerar de allra flesta verktygen i Photoshop!

Du kan välja nästan precis hurdan pensel du vill. Se på alternativfältet (det grå fältet under menyraden). Där finns rubriken Pensel: (Brush:) följt av en form med ett värde under (se exempelbilden nedan). Formen visar hur penseln du målar med ser ut, och värdet visar hur stor penseln är. Om du klickar på formen får du fram en lista på alla penselformer du kan välja mellan. De finns i alla möjliga storlekar och hårdheter, bläddra bara nedåt med rullisten till höger.



När du klickar på formen vid rubriken Pensel: (Brush:) visas en ruta med alla penslar du kan använda.

Välj en pensel genom att klicka på den. Ställ in hur stor den ska vara genom att klicka-och-dra i den övre dragknappen, och hur hård eller mjuk den ska vara genom att klicka-och-dra i den undre. Klicka sedan på knappen Pensel igen för att stänga rutan. Nu har du valt en ny pensel och kan måla med den!

Fönstret du just valde en ny pensel i kallas Penselväljaren och kommer att förekomma i flera andra verktyg med: de fungerar på precis samma sätt som Penseln, fast de placerar ut andra saker än färg. Så när jag nämner Penselväljaren i samband med andra verktyg menar jag inte att du ska välja verktyget Pensel, utan snarare att du kan välja hurdan form och storlek du vill att just det verktyget ska måla med genom att klicka på formen vid rubriken Pensel: (Brush:) uppe i alternativfältet.

**Opacitet.** Det finns även en ruta i alternativfältet som heter Opacitet (Opacity). Det betyder genomskinlighet. Om värdet för Opacitet är 100% betyder det att färgen du målar med är helt solid. Ju lägre värde du anger i Opacitet desto mer genomskinlig blir färgen du målar med.

**Fler penselformer.** Du kan ta fram många fler penselformer att måla med än de som vanligtvis finns tillgängliga. Ta fram Penselväljaren enligt instruktionen ovan. Klicka där på den lilla, triangelformade knappen till höger. Då dyker det upp en meny. I den nedersta sektionen av den menyn finns olika kategorier av penslar du kan lägga till! Klicka på en kategori och

klicka sedan på knappen Lägg till (Append) i rutan som dyker upp. Nu finns det många fler penslar att välja mellan längst ned i Penselväljaren! Du kan lägga till alla kategorier om du så vill. Om du vill återställa Penselväljaren till ursprungsläget går du in på menyn igen, väljer Återställ penslar (Reset Brushes) och klickar på OK. Då tas alla penslar du lade till bort.

**Måla ett rakt streck.** Klicka med Penseln där du vill att strecket ska börja. Leta sedan rätt på någon av Shift-tangenterna på ditt tangentbord och håll ned den. (Shift-tangenterna ser ut som en uppåtpekande pil och finns på två ställen på tangentbordet: under Caps Lock till vänster och under Enter till höger.) Klicka nu där du vill att strecket ska sluta. Sådär! Nu har du ett rakt streck! Om du fortsätter att hålla ned Shift och fortsätter att klicka så kommer du att fortsätta måla upp raka streck. Släpp upp Shift-tangenten för att fortsätta måla som vanligt.



## Färgval och Pipett (Eye Dropper Tool)

Vi börjar med Färgval. Färgval består av två rutor – förgrund (den övre, främre rutan) och bakgrund (den nedre rutan). Det är nästan uteslutande förgrundsfärgen som används när du t ex målar eller skriver text, men bakgrundsfärgen kommer till användning då och då med, särskilt i vissa funktioner och filter.

Du byter färg i rutorna genom att klicka på någon av dem. Då får du upp ett fönster med olika nyanser i, samt en pelare med färger i mitten.

Klicka pelaren för att välja vilken färg du vill hämta en nyans ur. Klicka sedan på den nyans du vill använda i den stora rutan till vänster. När du valt nyansen du vill ha klickar du på OK. Nu fylls färgrutan med den färgen.

**Verktyget Pipett (Eye Dropper Tool).** Klicka med det här verktyget på en färg i en bild så kopieras färgen in i förgrundsrutorna. Det är ett snabbt och enkelt sätt att använda dig av färger som redan finns i en bild istället för att behöva börja leta efter en passande nyans själv.

**Återgå till svart/vitt.** Om du vill återgå till att göra förgrundsfärgen svart och bakgrundsfärgen vit kan du klicka på den lilla svart/vita symbolen nere till vänster om för- och bakgrundsrutorna.

**Kasta om färgerna.** Om du vill kasta om för- och bakgrundsfärgen så att de byter plats klickar du på den lilla tvehövdade pilen uppe till höger om rutorna. Då byter färgerna plats.

## Markeringsverktygen (Selection Tools): Grunderna och finesser

Markeringsverktygen är en stor del av Photoshop, så det är viktigt att man blir kompis med dem. Det finns många olika sätt att markera på men de flesta fungerar precis likadant, de är bara till för att markera olika former.

Man använder markeringar till att peka ut exakt vilket område man vill påverka eller kopiera. Man kan inte markera ett tomt område, så tänk först på vilket lager du valt.

Om du skapar en markering på en bild och sedan använder t ex verktyget Pensel (Brush Tool) händer ingenting om du målar utanför markeringen. Det är inte förrän du för penseln innanför markeringen som du börjar måla ut färg. Detsamma gäller nästan alla andra verktyg och funktioner i Photoshop: om du skapat en markering och sedan väljer t ex Färgbalans (Color Balance) så är det bara området innanför markeringen som byter färg – inget annat påverkas.

De markeringsverktyg vi ska gå igenom heter Fasta former, Fria former och Snabbval.

**Stäng av en markering.** För att stänga av en markering går du in på Markera > Avmarkera (Select > Deselect). Du kan även hålla ned tangenten Ctrl och trycka på bokstaven D.

**Markera ett helt lager.** Du kan markera allt innehåll i ett lager med ett enkelt musklick! Håll bara ned tangenten Ctrl och klicka en gång på miniatyrbilden intill lagret vars innehåll du vill markera. Nu markeras det!

**Omvänd en markering.** Ibland vill du kasta om markeringen så att det du markerat blir avmarkerat och allt annat markeras. Då går du in på Markera > Omvänd (Select > Inverse).

**Radera i en markering.** Om du vill suddas ut allt som finns i en markering trycker du på tangenten Delete. Då försvinner det. Se till att välja rätt lager först, annars kan du få en otrevlig överraskning! Om du raderar på bakgrundslagret fylls markeringen med din bakgrundsfärg.

**Skapa konturer.** Om du snabbt och enkelt vill rita en kontur längs din markering – ett bra sätt att t ex skapa en rektangel eller cirkel – går du in på Redigera > Ramlinje (Edit > Stroke). Då får du välja hur tjock linjen ska vara, vilken färg den ska ha och hur den ska dras.

**Ludd (Feather)** avgör hur mycket som ska "blöda" utanför markeringens kanter. Blödningen blir som ett mjukt sken, eller något "luddigt". Ett luddvärde på 0, alltså inget ludd alls, är vanligast. Ju högre ludd du anger desto mjukare blir nästa markering du ritar upp. Tänk på att om du angett för högt luddvärde och ritar en för liten markering blir den så mjuk att den inte syns! Då talar Photoshop om att det inte kunde markera några pixlar. I så fall får du försöka rita en lite större markering.

**Markeringstyper.** När du valt en markeringsram dyker det upp fyra knappar i alternativfältet. Dessa avgör vad som händer när du ritar en markering och heter Ny markering (New Selection), Lägg till i markering (Add To Selection), Subtrahera från markering (Subtract From Selection) och Överlappa med markering (Intersect With Selection). Vi bryr oss bara om de tre första.



*De fyra markeringstyperna.  
Dessa hittar du i alternativfältet  
när du valt en markeringsram.*

**Ny markering (New Selection).** Det är vanligast att låta knappen Ny markering (New Selection) vara intryckt. Då stängs alla markeringar av när du börjar på en ny. Det är standardförfarandet.

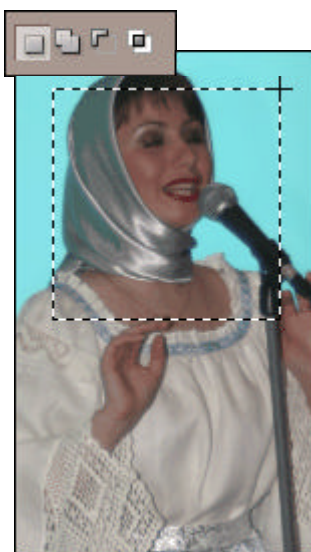
**Lägg till i markering (Add To Selection).** Om du klickar på knappen Lägg till i markering (*Add To Selection*) kommer inte din gamla markering att försvinna när du börjar på en ny. Istället kommer alla dina nya markeringar på bilden att räknas som "samma" markering som den gamla. Detta är användbart när man till exempel vill omvandla en viss färg som finns på flera olika ställen på bilden. Markeringarna behöver inte ens sitta ihop. Du kan rita dem var som helst på bilden helt utan sammanhang om du så vill; de räknas ändå som en och samma markering.

Kortkommandot för att temporärt trycka in knappen Lägg till i markering (*Add To Selection*) samtidigt som man ritar upp markeringar är att hålla ned tangenten Shift på tangentbordet.

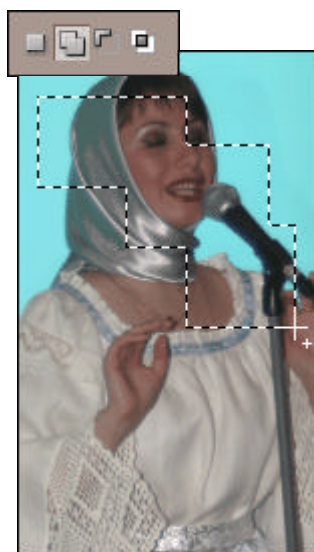
**Subtrahera från markering (Subtract From Selection).** Om du väljer Subtrahera från markering (*Subtract From Selection*) kommer din nya markering att "skära om" din gamla markering där de korsar varann. Om du till exempel ritar en fyrkantig markering och, med knappen Subtrahera från markering intryckt, ritar en cirkelrund markering inuti den så kommer fyrkanten att få ett cirkelformat hål i sig. Detta är särskilt användbart med lassoverktyget (*Lasso Tool*) om du gjort något fel. Då kan du använda Subtrahera från markering och ta bort det som markerats fel.

Kortkommandot för att trycka in knappen Subtrahera från markering (*Subtract From Selection*) är att hålla ned tangenten Alt på ditt tangentbord.

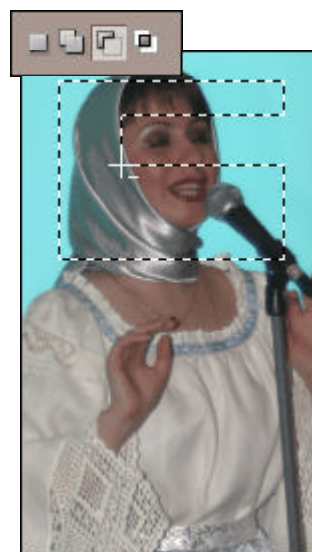
Den fjärde markeringstypen gör så att det enda som blir kvar när två markeringar skär in i varandra är sektionen där de överlappade. Jag har aldrig hittat något användningsområde för den.



**Ny markering (New Selection).** Det här valet gör så att markeringen ritas upp som vanligt.

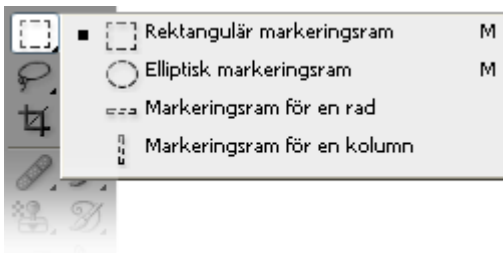


**Lägg till i markering (Add To Selection)** gör så att varje ny markering du ritar läggs till de som redan finns.



**Subtrahera från markering (Subtract From Selection)** drar ifrån de markeringar du använder det på.

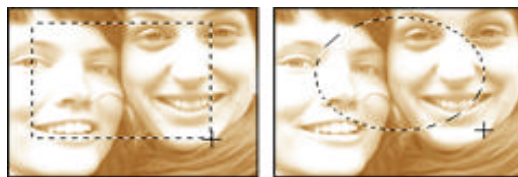
## Markeringsverktygen (Selection Tools): Fasta markeringsramar



Högerklicka på verktygsknappen (se exempelbilden intill) för att få fram en lista på de fasta formernas olika markeringsramar. Klicka på den du vill använda.

Det finns fyra fasta ramar, men vi kommer bara att bry oss om två: den Rektangulära (Rectangular) och den Elliptiska (Elliptical) (alltså runda) ramen.

Klicka och dra med någon av dem för att skapa en markering (en streckad rektangel eller cirkel). När du släpper musknappen färdigställs markeringen.



Rektangulär och elliptisk markeringsram

**Skapa en exakt fyrkant eller cirkel.** Om du vill skapa en exakt fyrkant med det rektangulära verktyget, eller en exakt cirkel med det elliptiska verktyget, kan du hålla ned tangenten Shift medan du klickar och drar.

**Markera från mitten.** Om du vill att din markering ska börja från mitten och växa utåt istället för att börja i ett hörn håller du ned tangenten Alt medan du klickar och drar.

## Markeringsverktygen (Selection Tools): Fria markeringsramar



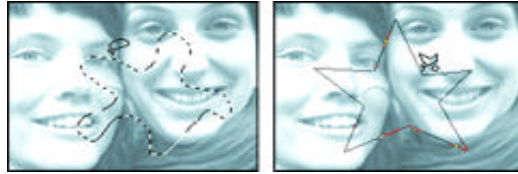
Högerklicka på verktygsknappen (se exempelbilden intill) för att få fram en lista på de fria formernas olika markeringsramar. Klicka på det du vill använda.

Det finns tre olika verktyg här, men vi kommer bara att bry oss om två: Lasso (Lasso Tool) och Polygonlasso (Polygonal Lasso Tool).

**Lasso (Lasso Tool).** Klicka-och-dra med Lassot på bilden för att rita upp en markering för frihand. När du släpper upp knappen färdigställs markeringen. Försök att skapa en så sluten form som möjligt – alltså att den slutar ungefär där den började – för när du färdigställer markeringen kommer den annars att slutas automatiskt. Det innebär att markeringen själv kommer att dra ett rakt streck från slutpunkten till startpunkten. Då blir det inte alltid som man vill ha det.

(Forts.)

**Polygonlasso (Polygonal Lasso Tool).** Det här verktyget fungerar litet annorlunda. Istället för att klicka-och-dra klickar du först där du vill börja. Sedan klickar du där markeringen ska fortsätta så ritas den upp ett streck mellan de två punkterna. Så fortsätter du tills du omgärdat det du vill markera med små streck. När du är färdig för du pekaren över startpunkten. Då visas en liten cirkel vid muspekaren. När du då klickar färdigställs markeringen. Du kan även färdigställa genom att bara trycka på tangenten Enter eller genom att dubbelklicka. Då omvandlas strecket du ritade upp till en markering.



Lassot och Polygonlassot i aktion

**Rulla bilden medan du markerar.** När du zoomat in och använder t ex Lassot och när bildrutans kanter märker du snart att bilden flyger iväg med all världens fart och markeringen blir helt förstörd. Det finns två sätt att moverka detta: använd Polygonlassot istället så får du mer kontroll, eller – utan att släppa upp musknappen – tryck ned mellanslagstangenten när du börjar närma dig bildrutans kant. Då aktiverar du verktyget Handen (Hand Tool) och kan rulla bilden som vanligt. När du sedan släpper upp mellanslag återgår du till din markering.

**Avbryt en pågående markering.** Om du ritat upp en markering med Polygonlassot och råkat hamna helt åt helsike fel kan du avbryta hela rasket genom att trycka på tangenten Esc.

## Markeringsverktygen (Selection Tools):

### Snabbval (Quick Select)

Det här verktyget finns inte i Photoshop 7.



Om du inte ser Snabbval (Quick Select) i knappen kan du högerklicka på den. Då visas de två verktyg som finns däri: Trollstaven (Magic Wand Tool) och Snabbval. Klicka på det senare.

Snabbval är ett snabbt och skonsamt sätt att markera på. Titta först på alternativfältet under menyraden. Där finns tre knappar: en som ser ut som Snabbval, en som ser ut som Snabbval med ett plus vid, och en som ser ut som

Snabbval med ett minus. När du ska börja markera ser du bara till så att det inte är minus som är intryckt. Om den knappen är det klickar du på någon av de andra.

För nu pekaren över bilden och klicka-och-dra över det område du vill få markerat. Snabbval markerar det automatiskt och oftast utan problem – ett smärre mirakel för oss som tidigare gråtit över verktyget Trollstaven!

Du lägger till mer i markeringen genom att bara klicka-och-dra på det du vill lägga till. Om du vill ta bort något från markeringen kan du klicka på knappen med ett minus uppe i alternativfältet och sedan klicka på det som ska bort ur markeringen.

Du kan välja hur stor pensel du ska markera med genom att klicka på formen vid rubriken Pensel: (Brush:) i alternativfältet. Du kan inte välja form (den måste alltid vara cirkelrund), men du kan i alla fall ställa in storleken genom att dra i dragknappen Diameter. De övriga behöver du inte bry dig om, de orsakar mest bara huvudbry och används väldigt sällan.



## Färgpyts och Övertoning (Paint Bucket Tool och Gradient Tool)



Högerklicka på knappen enligt bilden intill för att kunna välja mellan de två verktygen.

**Färgpyts (Paint Bucket Tool).** Det här verktyget är till för att snabbt fylla en markering med förgrundsfärgen. Klicka bara på det du vill fylla.

Om det redan finns något i lagret du använder verktyget på kommer fyllningen att begränsas beroende på vilket värde du ger Tolerans (Tolerance) uppe i alternativ-fältet. Ju lägre värde desto mindre nyansskillnader räcker för att fyllningen ska ta stopp, och ju högre det är desto fler nyansskillnader kommer fyllningen att köra över. Toleransen kan ha ett värde mellan 0 och 255. Du slipper allt det här genom att skapa markeringen, skapa ett nytt lager, och sedan fylla innanför markeringen.

Du kan ändra verktygets Opacitet (Opacity) i alternativfältet. Det fungerar precis som överallt annars: ju lägre Opacitet desto mer genomskinligt blir det du gör.

**Fyll med mönster.** I rutan Fyll (Fill) i alternativfältet kan du välja mellan Förgrund (Foreground), som är vanlig färg, eller Mönster (Pattern). Om du väljer Mönster blir knappen till höger tillgänglig. Klicka på den för att välja ett mönster du vill fylla med istället för en färg.

**Övertoning (Gradient Tool).** Det här är ett behändigt verktyg som fungerar ungefär som Färgpytsen, men istället för att fylla någonting med en solid färg låter Övertoningar dig skapa en toning från en färg till en annan -- eller flera andra -- genom att bara klicka-och-dra.

Övertoningen kommer att täcka allt du använder det på, så om du inte vill att hela bilden (eller hela lagret) ska drabbas är det bäst att begränsa området med en markering.

När du klickar-och-drar med Övertoningar ritas ett litet streck upp. Det visar hur bred själva övertoningen från en färg till en annan kommer att bli. Allt bortom ändarna på strecket kommer att få de färger Övertoningar ska tona mellan.

Även här kan du ange hur genomskinlig övertoningen ska vara genom att ställa in dess Opacitet (Opacity).

**Ändra övertoningsstil.** Om du klickar på rutan med en övertoning i, långt till vänster i alternativfältet, får du se de sätt som finns tillgängliga. Av alla övertoningar som finns att välja mellan är de två första de viktigaste. Det första tonar från din förgrundsfärg till din bakgrundsfärg, så övertoningens färger ändras beroende på vilka färger du själv valt. Den andra övertoningen i listan går från din förgrundsfärg till genomskinligt. Den tonar alltså ut till ingenting.

**Ändra övertoningstyp.** Det finns flera olika typer av övertoningar. Den vanligaste är den Linjära övertoningen (Linear Gradient), men du kan även välja Radiell övertoning (Radial Gradient) som skapar en rund övertoning; Vinkelövertoning (Angle Gradient), som skapar en "urformad" övertoning; Speglad övertoning (Reflected Gradient) som skapar en övergång från bakgrund till förgrund till bakgrund igen; och Diamantövertoning (Diamond Gradient), som skapar en "diamantformad" övertoning. Dessa går att välja mellan bland knapparna i alternativfältet.



## Flytta (Move Tool)

Det här verktyget flyttar det du klickar och drar på. Det används främst för att flytta på hela lager. För att kunna flytta på olika saker som finns på samma lager måste du först markera det du vill flytta med ett markeringsverktyg. Sedan kan du använda Flytta för att placera det där du vill ha det.

**Omvandla.** Om boken för rutan Visa omvandlingskontroller (Show Transform Controls) kan du nu omforma det du klickat på med Flytta. Då kan du alltså inte enbart flytta på det genom att klicka och dra det, utan du kan även förstora eller förminska det genom att klicka och dra i dess kanter. Om du för pekaren strax utanför ramen så att den blir till en böjd pil kan du klicka och dra för att rotera det. Se kapitlet Omvandla för mer detaljer.



## Suddgummi (Eraser Tool)

Det här verktyget fungerar precis som Pensel (Brush Tool), fast istället för att lägga till färg suddar det bort det som finns på lagret. Om du minskar på dess Opacitet (Opacity) i alternativfältet blir det du suddar på mer eller mindre genomskinligt istället för att tas bort helt.

Om du suddar på bakgrundslagret suddas ingenting. Istället målar verktyget av någon anledning med bakgrundsfärgen där. Du måste alltså sudda något som finns på ett annat lager än Bakgrund för att det riktigt ska fungera.



## Text (Text Tool)

(Det finns fyra olika varianter. Vågrät text (Horizontal Text) är det man vanligtvis använder.)

Klicka med det här verktyget för att placera ut en markör i bilden. När markören blinkar kan du skriva text precis som i en ordbehandlare. Om du vill byta teckensnitt, storlek eller färg på någon del av texten markerar du den genom att klicka och dra i texten med textverktyget. När du markerat text kan du ändra på den genom valen i alternativfältet.

När du skrivit färdigt en text klickar du på boken till höger i alternativfältet. Då färdigställs texten. Du kan inte använda något annat verktyg förrän du färdigställt texten.

Om du vill ändra på någonting du skrivit är det bara att klicka i texten med textverktyget, så dyker markören upp igen.

All text du lägger till hamnar på ett eget, särskilt lager. Textlager i lagerpaletten har en stor "T"-symbol till vänster om sig och tar texten du skrivit som namn. På så vis blir det lite lättare att skilja textlagren åt. Fördelen med textlager är att du kan omvandla texten precis som du vill utan att texten blir ful eller kantig (se kapitlet Omvandla). Nackdelen är att du inte kan använda andra verktyg än Flytta (Move Tool) på dem.

Om du vill t ex måla på texten måste du först rastrera lagret, som det heter. Det innebär att du gör om det till ett vanligt lager. Det gör du genom att högerklicka på textlagret och välja

Rastrera (Rasterize). Det kan heta lite olika mellan olika versioner av Photoshop, men bara det heter Rastrera så går det.

**Skapa en markering av text.** Om du väljer någon av de streckade varianterna av Textverktyget och sedan skriver något med det så kommer det du skriver att forma en markering istället för vanlig text. Detta skapar inget nytt lager, utan skapar bara en vanlig markering på det lager du valt.

**Förvräng din text.** När du skrivit ut text som finns på ett textlager kan du markera den och sedan klicka på knappen Tånj (Warp) i alternativfältet. Den ser ut som ett stort T ovanför en böjd pil. Då får du välja mellan en massa olika sätt att förvränga din text på!



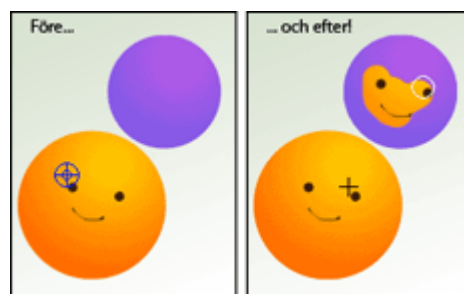
## Klonstämpel (Clone Stamp Tool)

Det här verktyget låter dig kopiera ett område i en bild och sedan måla med det området där du vill ha det. Det används främst för att reparera slitna fotografier. Det låter lite virrigt, men bara du testat det så lär du dig snabbt hur det funkar!

Klicka på det här verktyget och för pekaren över en bild. Håll ned tangenten Alt. Då blir pekaren till ett sikte. Klicka med siktet på den plats du vill kopiera.

Släpp Alt och måla nu med klonstämpeln precis som du målar med Pensel (Brush Tool). När du målar dyker det upp ett kors där du Alt-klickade. Korset följer dina penseldrag. Allt korset passerar över kopieras in där du målar.

På så vis kan man alltså snabbt kopiera bitar av ett passande område och använda dem för att "måla över" repor och skavanker med så små mönster- och nyanskillnader som möjligt.



Jag vill kopiera ansiktet på den stora bollen till den lilla. Då väljer jag Klonverktyget (Clone Stamp Tool) och för pekaren över den stora bollen. Där håller jag ned tangenten Alt och klickar en gång på bollens ansikte. Sedan släpper jag upp Alt-tangenten och målar som vanligt på den lilla bollen. Nu kopierar jag in den stora bollens ansikte!

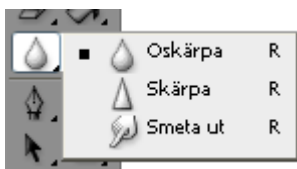


## Beskär

Med det här verktyget kan du skära till en bild så som du vill ha den. Klicka och dra med verktyget på en bild så ritas det upp en linjerad rektangel. Allt utanför rektangeln blir mörkt – det innebär att det kommer att försvinna när du väl slutför beskärningen!

Du kan flytta på rektangeln genom att klicka och dra innanför den, och du kan ändra på dess storlek genom att föra muspekaren över någon av dess kanter och klicka och dra i dem.

Du slutför beskärningen genom att klicka på boken till höger uppe i alternativfältet, genom att dubbelklicka innanför rektangeln, eller bara genom att trycka på Enter.



## Oskärpa / Skärpa / Smeta ut (Blur Tool/Sharpen Tool/Smudge Tool)

Högerklicka på knappen enligt bilden intill för att välja mellan de tre verktygen. Alla tre använder sig av funktionen Penselväljaren som vi gick igenom i verktyget Pensel (Brush Tool). Du kan alltså välja penselform och -storlek på samma sätt med dessa verktyg som du kunde med penseln.

**Oskärpa (Blur Tool).** Det här verktyget gör så att det du målar på blir oskarpt. Ställ in Styrka (Strength) i alternativfältet för att bestämma hur oskarpt det du målar på ska bli.

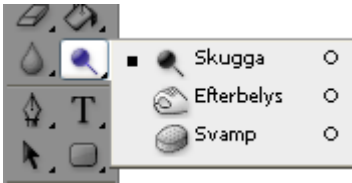
**Skärpa (Sharpen Tool)** skärper kontrastskillnaderna i det du målar på. Det här verktyget är svårt att använda eftersom det snabbt brukar ta i litet för mycket och göra området man målar på plottrigt och kornigt istället för bara skarpt. Det har lätt för att överdriva, alltså. Se till att ange en riktigt låg Styrka (Strength) i alternativfältet (omkr. 5-10%) om du vill använda det här verktyget, och måla flera gånger på samma ställe tills du tycker det ser lagom skarpt ut.

**Smeta ut (Smudge Tool)** fungerar ungefär som om du trycker tummen i halvtorkad färg och smetar ut den. Ställ in Styrkan (Strength) i alternativfältet för att avgöra hur hårt du trycker -- 0% är inte alls och 100% gör så att du lika gärna kunde använda verktyget Pensel (Brush Tool) istället. Håll ned musknappen på det du vill smeta ut och dra sedan musen åt det håll du vill smeta ut det

**Styr betraktarens öga.** Du kan sno ett knep från filmens värld och använda dig av verktyget Oskärpa (Blur Tool) för att styra var betraktaren ser. Skapa en markering runt någonting i förgrunden på bilden. Omvänd sedan markeringen (se Markeringsverktygen (Selection Tools): Grunderna ovan). Nu "skyddas" det du först markerade, men allt annat kan påverkas. Välj då verktyget Oskärpa, välj en stor pensel, ge det en rätt hög Styrka och måla med det över hela bilden. Nu blir allt oskarpt utom det du markerade! Det ser ofta rätt läckert ut.

**Fingermåla.** När du valt verktyget Smeta ut (Smudge Tool) kan du använda det för att fingermåla. Klicka bara i rutan Fingermåla (Finger Paint) i alternativfältet. När du nu använder verktyget på en bild duttar du ut en klick förgrundsfärg när du trycker ned musknappen. Sedan smetar du ut den som vanligt när du rör musen. Styrka (Strength) avgör hur mycket färg du sätter ut per klick.

**Smeta raka streck.** Håll ned någon av Shift-tangenterna. Smeta sedan ut som vanligt. Så länge du håller ned Shift kommer smetningen att dras i ett antingen horisontellt eller vertikalt streck beroende på åt vilket håll du flyttar musen.



## Skugga/Efterbelys/Svamp (Dodge Tool/Burn Tool/Sponge Tool)

De här tre verktygen finns i en och samma knapp i verktygslådan. Högerklicka på knappen för att välja mellan dem. Alla tre använder sig av funktionen Penselväljaren som vi gick igenom i verktyget Pensel (Brush Tool) ovan. Du kan alltså välja penselform och -storlek på samma sätt med dessa tre verktyg som du kunde med Pensel.

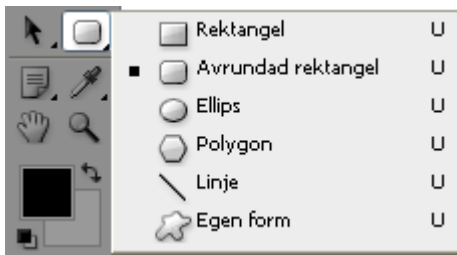
**Skugga (Dodge Tool)** lyfter fram ljuset i bilden. Ställ in Området (Range) i alternativfältet: ska verktyget öka ljuset i Skuggor (Shadows), Mellantoner (Midtones) eller Högdagrar (Highlights)? Dessutom kan du ange hur starkt ljuset du målar ska vara genom att ställa in värdet för Styrka (Exposure).

**Efterbelys (Burn Tool)** fördjupar bildens skuggor. Det använder samma sorts alternativfält som verktyget Skugga (Dodge Tool) ovan.

**Svamp (Sponge Tool)** används för att bleka ut eller stärka bildens färger. Ställ in Läge (Mode) i alternativfältet på Tunna ut (Desaturate) eller Mätta (Saturate), och styrkan på Flöde (Flow).

**Tjusiga ljuseffekter.** Du kan använda verktyget Skugga (Dodge Tool) för att måla snygga ljuseffekter i din bild. Välj en rätt stor, mjuk pensel, ställ in Område (Range) på Högdagrar (Highlights), och ange en rätt låg Styrka (Exposure) (omkring 10-15%). Måla på redan ljusa partier för att lyfta upp ljuset där, eller måla flera gånger på samma ställe för att skapa ett ljust ställe själv.

**Djupa skuggor.** Använd Efterbelys (Burn Tool) för att göra dramatiska skuggor i bilden. Välj en rätt stor, mjuk pensel och ställ in Område (Range) på Skuggor. Ange en rätt låg Styrka (Exposure) (omkring 10%). Måla på redan mörka partier för att fördjupa skuggorna i dem, eller måla flera gånger på samma stället för att skapa egna skuggor.



## Formverktygen (Shape Tools)

Det här verktyget ritar ut former i din bild. För att välja vilken form du vill rita ut kan du högerklicka på verktygsknappen enligt bilden intill och välja någon form i listan som då dyker upp. Annars räcker det med att bara klicka på knappen och sedan välja en form uppe i alternativfältet. Om du väljer formen i alternativfältet så rekommenderar jag att du hoppar över de första två formerna (de som ser ut som två gamla tuschpennor). De är till för att rita något som kallas "banor" och används mest i illustrationsprogrammet Illustrator, och kan ställa till med en del huvudbry om man inte vet hur de fungerar.

När du valt en form bör det första du gör vara att se på alternativfältet. Nästan längst till vänster finns tre små knappar sida vid sida. Se till att klicka på den tredje knappen (den rena fyrkanten), annars kommer formerna att ritas upp på sätt vi inte går igenom i det här kompendiet och skapa en massa egna lager som kan ställa till det för dig.



När du valt att använda ett Formverktyg bör du trycka på den här knappen i alternativfältet.

När du klickat på den tredje knappen enligt bilden ovan kan du rita ut former precis som du vill genom att klicka-och-dra på bilden. Då ritas formerna ut i det lager du valt.

**Bibehåll formens proportioner.** Det kan bli svårt att få formen att se "rätt" ut när du klickar-och-drar på bilden. Då kan du hålla ned tangenten Shift (se beskrivningen av verktyget Pensel (Brush Tool) ovan för att läsa var de ligger). Nu kommer formen att automatiskt få sina rätta proportioner!

**Rita en stjärna.** Av någon anledning är funktionen att rita en vanlig stjärna gömd bland formerna. Gör såhär: välj den sexkantiga formen. Välj hur många uddar stjärnan ska ha i rutan Sidor (Sides) i alternativfältet. Klicka sedan på den lilla nedåtpekande pilen till höger om formerna i alternativfältet. Då visas ett litet fönster med olika grejor du kan klicka på. Bocka där för rutan Stjärna (Star). I rutan Indrag sidor (Indent Star Sides By) anger du hur djupt "indraget" ska bli mellan uddarna. Ett indrag på 50% är det normala, men om du vill göra stjärnan spetsigare anger du ett högre värde här. Max är såklart 100%. Om du klickar i rutan Utjämnade indrag (Smooth Indents) blir stjärnans sidor dessutom buktande istället för kantiga. Klart! Nu kan du rita en massa stjärnor!

**Stilar.** Skapa ett nytt lager. Välj en stil i paletten Stilar (Styles). När du nu skapar en form på det lagret får formen just den stilen! Du kan lägga till en massa nya stilar genom att klicka på menyknappen under krysset till höger i paletten Stilar. Då får du upp en meny. Den nedersta delen av menyn innehåller alla stilar du kan lägga till. Klicka på den kategori du vill använda och klicka sedan på knappen Lägg till (Append). Då läggs de till i paletten Stilar. För att återställa paletten till ursprungsläget väljer du Återställ Stilar (Restore Styles) i samma meny.

**Fler former.** Du kan enkelt lägga till en massa nya former du kan rita ut. Välj den sista, formlösa blaffan i formraden uppe i alternativfältet. Då blir knappen Form (Shape) till höger tillgänglig. Om du klickar på den får du fram Formväljaren. Där finns en massa nya, speciella former du kan rita ut, men du kan lägga till ännu fler! Formväljaren fungerar precis som Penselväljaren (se verktyget Pensel (Brush) ovan), och precis som där kan du även här klicka på en liten triangelformad knapp till höger i fönstret. Då visas en meny. Sektionen längst ned i menyn innehåller olika formkategorier du kan lägga till i Formväljaren. Klicka på en kategori och klicka sedan på knappen Lägg till (Append) i rutan som dyker upp. Nu finns de nya formerna tillgängliga längst ned i Formväljaren! Om du vill återställa Formväljaren till ursprungsläget kan du klicka på Återställ former (Reset Shapes).

## Övriga verktyg

Nu har vi gått igenom de verktyg man bör ha testat i Photoshop, men det finns förstås en hel del kvar. Här följer korta beskrivningar av några av de mest intressanta.



### Konsthändelsepenseln

Det här är ett svårbegripligt verktyg, men det går att "fuska" med det och använda det för att måla ut mönster i bilden.

Öppna en bild du sparat. Välj sedan Konsthändelsepenseln. Ställ in hurdan form du vill måla ut på bilden i rutan Stil i alternativfältet. Där kan du även ställa in Opacitet och en del annat. När du sedan målar med verktyget på en bild kommer det täcka det du målar med det mönster du valde, men blanda förgrundsfärgen med de som redan finns i bilden.



### Lagningspenseln

Det här verktyget fungerar precis som verktyget Klonstämpel (Clone Stamp Tool) ovan, men på ett sätt som gör det betydligt mer intressant konstnärligt sett. Det här verktyget kopierar nämligen mest skuggan och ljuset från området du hållit ned tangenten Alt och klickat på, och klistrar in dem där du sedan målar med det. På så

vis målar du alltså in "utseendet" eller strukturen från ett särskilt område men behåller mycket av färgen som redan finns.



### Pennan

Det här verktyget används för att måla ut exakta streck och enstaka pixlar. När du målar med Penseln (Brush Tool) blir allt du målar ofrånkomligen litet suddigt, oavsett hur noga du än är. Men om du använder Pennan istället blir det så exakt det bara går.

## OMVANDLA (TRANSFORM)

Omvandla är en funktion som låter dig ändra på utseendet på nästan vad som helst i Photoshop. Du kan omvandla en markering eller ett helt lager. Rita upp en markering eller välj det lager vars innehåll du vill Omvandla. Gå sedan in på menyn Redigera > Omvandla (Edit > Transform). När du för pekaren över Omvandla dyker dess undermeny upp. Där finns allt du kan göra med en omvandling. Dessa val är:

1. Skala (Scale)
2. Roterar (Rotate)
3. Skeva (Skew)
4. Förvrängning (Distort)
5. Perspektiv (Perspective)
6. Roterar 180°, Roterar 90° medsols och Roterar 90° motsols°  
(Rotate 180°, Rotate 90° CW och Rotate 90° CCW)
7. Vänd horisontellt och Vänd vertikalt (Flip Horizontal och Flip Vertical)

När du gjort en omvandling måste du godkänna den innan den färdigställs. Det gör du genom att klicka på boken längst till höger i alternativfältet, eller genom att trycka på tangenten Enter. Om du vill ångra det du gjort klickar du på stoppmärket intill boken eller på tangenten Escape (Esc).

### 1. Skala (Scale)

När du väljer Skala (Scale) visas en rektangel runt det du vill omvandla. Längs rektangeln finns åtta små fyrkanter. Du kan klicka-och-dra på dessa fyrkanter för att ändra på omvandlingens storlek.

**Bibehåll omvandlingens proportioner.** Det är svårt att skala något och få det att fortfarande se ut som det gjorde från början, men det går att låta datorn ta hand om det. Håll ned någon av Shift-tangenterna på ditt tangentbord (den uppåtpekande pilen under Caps Lock till vänster eller under Enter till höger). För sedan pekaren över något av omvandlingens hörn (det är viktigt, så att både bredden och höjden påverkas samtidigt). Håll ned musknappen på fyrkanten i hörnet och flytta nu musen. Nu bibehåller omvandlingen sina proportioner medan du ändrar storlek på den. När du är nöjd släpper du först musknappen, sedan Shift (om du gör tvärtom släpper proportionstvånget och omformningen blir fel).

**Centrera på mitten.** Håll ned tangenten Alt. Medan du håller ned den klickar-och-drar du på någon av omformningens fyrkanter. Nu centreras förändringen på mitten istället för på ena hörnet.

### 2. Roterar (Rotate)

Roterar (Rotate) roterar förstas omvandlingens innehåll. Klicka-och-dra på någon av omvandlingens fyrkanter för att rotera innehållet.

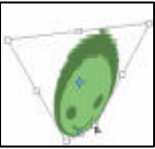
**Roterar i fasta steg.** Håll ned tangenten Shift medan du roterar så roteras innehållet i steg om 15°. På så vis är det lätt att rotera något exakt 45° -- alltså att få det exakt diagonalt eller vinkelrätt.

### 3. Skeva (Skew)



Om du väljer Skeva (Skew) kan du klicka-och-dra i något av omformningens hörn för att dra ut (eller in) det, och innehållet förvrids. Du kan endast skeva rakt horisontellt eller vertikalt.

### 4. Förvrängning (Distort)



Till skillnad från Skeva (Skew) ovan så låter Förvrängning (Distort) dig förvränga omvandlingen i stort sett hur du vill. Du kan klicka-och-dra på vilken som helst av omvandlingens åtta punkter så förvrängs den åt det hållet.

### 5. Perspektiv (Perspective)



Perspektiv (Perspective) låter dig förvränga omvandlingen så den tycks ses ur ett annat perspektiv genom att klicka-och-dra på någon av dess åtta punkter.

### 6. Roter 180°, Roter 90° medsols och Roter 90° motsols° (Rotate 180°, Rotate 90° CW och Rotate 90° CCW)

Om du väljer något av dessa val roteras omvandlingen åt det hållet. En rotation på 180° vänder den ett halvt varv. Roter 90° medsols (Rotate 90° CW) vänder den ett kvarts varv åt höger. Roter 90° motsols (Rotate 90° CCW) vänder den ett kvarts varv åt vänster. (CW och CWW står för Clockwise och Counter-Clockwise och betyder medurs och moturs.)

### 7. Vänd horisontellt och Vänd vertikalt (Flip Horizontal och Flip Vertical)

Vänd horisontellt (Flip Horizontal) spegelvänder omvandlingen sidledes. Vänd vertikalt (Flip Vertical) spegelvänder den vertikalt.

**Omforma fritt.** Menyvalet Redigera > Omforma fritt aktiverar de fem första av ovanstående funktioner samtidigt. Vilken som gäller beror på var du för muspekaren. Testa!

# KOPIERA, KLIPP UT OCH KLISTRA IN

Dessa tre funktioner är förstås grundläggande för Photoshop – och de flesta andra program man skapar saker i med.

## Kopiera

Använd ett markeringsverktyg för att markera det du vill kopiera. Sedan går du in på Redigera > Kopiera eller håller in tangenten Ctrl och trycker på tangenten C. Kopiera är den klart vanligaste funktionen eftersom den ju bara kopierar det du markerat. Klipp ut är betydligt mer drastisk.

## Klipp ut

Använd ett markeringsverktyg för att markera det du vill klippa ut. Sedan går du in på Redigera > Klipp ut eller håller in tangenten Ctrl och trycker på tangenten X. Klipp ut är som sagt mer drastisk än Kopiera i och med att den här funktionen tar bort det du markerat; kvar blir bara ett hål i den färg du har i bakgrundsrutån.

## Klistra in

Den här funktionen klistrar in det du kopierat eller klippt ut. Gå bara in på Redigera > Klistra in eller håll in tangenten Ctrl och tryck på tangenten V. Du kan klistra in hur många upplagor av det du kopierat eller klippt ut som helst. Varje gång du klistrar in hamnar det du klistrar in på ett eget lager.

## Klistra in i

Den här funktionen användes förstås inte alls lika ofta som Klistra in, men kan komma väl till pass lite här och där. När du kopierat något kan du rita upp en markering, hurdan du vill. När den är färdigställd kan du välja Klistra in i. Då hamnar det du klistra in inuti markeringen, och markeringen funkar då som ett "titthål" genom vilket du ser det du klistrade in. Allt som hamnar utanför markeringens kanter göms.

## LÄGE (MODE)

Läge (Mode) är en ganska avancerad funktion (även om den finns överallt och är väldigt lättanvänd). Det kallas även Blandningsläge (Blending Mode) och säkert något annat med. Oavsett vad det kallas så ställer det in hur färgen påverkar det som finns under den. Med hjälp av Läge kan man få färgen man målar eller fyller med, eller allt i ett helt lager om man så vill, att fungera som ett färgat filter som t ex framhäver det ljusa i allt som finns under det, eller fördjupar skuggorna, eller något helt annat. Man kan använda Läge för att måla med färgat ljus eller kasta om färgerna i det man målar på. Det finns en massa olika möjligheter, och det är de vi ska gå igenom nu.

I slutet på det här stycket följer ett par tips på hur du kan använda Läge. Testa dem så inser du nog snabbt hur du kan använda dig av Läge i dina egna bilder!

Nästan överallt där du kan välja Läge fungerar det likadant: du klickar i rutan för att få fram en lång lista med olika lägen du kan välja mellan. Antalet lägen kan skilja sig åt beroende på vad du använder för tillfället -- vissa lägen som är tillgängliga för t ex penseln är inte tillgängliga för lager, o s v. Lägena är:

**Normal (Normal)**  
**Lös upp (Dissolve)**  
**Lägg bakom (Behind)**  
**Radera (Clear)**

**Mörkare (Darken)**  
**Multiplitera (Multiply)**  
**Efterbelys färg (Color Burn)**  
**Linjär efterbelysning (Linear Burn)**

**Ljusare (Lighten)**  
**Raster (Screen)**  
**Färgskugga (Color Dodge)**  
**Linjär skugga (Linear Dodge)**

**Täcka över (Overlay)**  
**Mjukt ljus (Soft Light)**  
**Skarpt ljus (Hard Light)**  
**Linjärt ljus (Linear Light)**  
**Strålljus (Pin Light)**

**Differens (Difference)**  
**Uteslutning (Exclusion)**

**Nyans (Hue)**  
**Mättnad (Saturation)**  
**Färg (Color)**  
**Luminescens (Luminosity)**

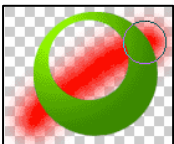
### Normal (Normal)

Det här är ursprungsläget som vi använt hittills. Det gör helt enkelt så att färgerna visas normalt.

### Lös upp (Dissolve)

Gör så att färgen du målar med (eller hela lagret) blir kraftigt uppluckrad till en samling prickar. Dessutom ändrar den hur opacitet fungerar: istället för att göra färgen mer eller mindre genomskinlig blir den mer eller mindre uppluckrad. En Opacitet på 100% gör färgen nästan solid; en Opacitet på 1% gör att den bara målas ut i några få prickar. Ett av de märkligaste lägena.

### Lägg bakom (Behind)



Det här läget fungerar bara när du målar på ett lager. När du ställer in läget på Lägg bakom så hamnar allt du målar bakom det som redan finns på lagret!

### Radera (Clear)

Fungerar i stort sett precis som verktyget Suddgummi (Eraser Tool): det tar bort det du målar på, så länge det finns på ett lager. Om du använder läget Radera på bakgrundslagret placerar penseln bara ut förgrundsfärgen istället.

**Mörkare (Darken)**

Färger som är ljusare än förgrundsfärgen ersätts med just förgrundsfärgen.

**Multiplitera (Multiply)**

Fungerar ungefär som en tuschpenna: den förmörkar allt du målar på med förgrundsfärgen, och ju mer du målar på samma ställe desto djupare blir färgen. Ju lägre opacitet du har desto lättare blir färgen. Det här läget går inte att måla med vitt.

**Efterbelys färg (Color Burn)**

Förmörkar färgerna med förgrundsfärgen och ökar kontrasten. Det låter rätt obegripligt, men man kan säga att så länge man håller sig på låga opacitetsvärden är det här läget ungefär som att måla med skuggor. Det fördjupar det mörka med färgen du använder men låter ljuset vara oförändrat.

**Linjär efterbelysning (Linear Burn)**

Det här läget fungerar i stort sett precis som Efterbelys färg (Color Burn) ovan, men Linjär efterbelysning påverkar även ljuset i bilden.



Mörkare  
(Darken)



Multiplitera  
(Multiply)



Efterbelys färg  
(Color Burn)



Linjär efterbelysning  
(Linear Burn)

**Ljusare (Lighten)**

Det här läget är raka motsatsen mot Mörkare (Darken) i och med att det bara ersätter de färger som är mörkare än förgrundsfärgen med just förgrundsfärgen.

**Raster (Screen)**

Ljusar upp allt i bilden med förgrundsfärgen.

**Färgskugga (Color Dodge)**

Det här läget gör allt ljusare ju ljusare färg du valt (fast du kan inte måla Färgskugga med t ex svart) och minskar kontrasten på det du målar. Det här är ett bra läge att använda om man vill måla läckra ljuseffekter. I sådana fall fungerar vitt och låg opacitet -- omkring 15 - 20% -- väldigt bra. För att få till den här ljuseffekten måste du måla direkt på lagret där bilden finns; om du målar på ett tomt lager ovanför bilden blir det bara förgrundsfärg där.

**Linjär skugga (Linear Dodge)**

Ökar intensiteten och blandar in förgrundsfärgen i det du målar på.



**Ljusare  
(Lighten)**



**Färgskugga  
(Color Dodge)**



**Linjär skugga  
(Linear Dodge)**

**Täcka över (Overlay)**

Fungerar som antingen Raster (Screen) eller Multiplicera (Multiply) beroende på om du använder en ljus eller mörk färg: den ändrar på basfärgen i bilden utan att påverka dess ljus eller skuggor.

**Mjukt ljus (Soft Light)**

Det här läget gör färgerna ljusare eller mörkare beroende på vilken färg du målar med. Effekten är tänkt att se ut som den du kan få när du belyser något med en diffus strålkastare.

**Skarpt ljus (Hard Light)**

Färgen du målar med fungerar som Raster (Screen) eller Multiplicera (Multiply) beroende på mörkheten. Effekten ska påminna om en skarp strålkastare.

**Klart ljus (Vivid Light)**

Ökar kontrasten om färgen är ljus, eller minskar kontrasten om färgen är mörk, samtidigt som det målar med förgrundsfärgen.

**Linjärt ljus (Linear Light)**

Efterbelyser eller skuggar färgerna genom att öka eller minska intensiteten beroende på hur mörk eller ljus förgrundsfärgen är.

**Strålljus (Pin Light)**

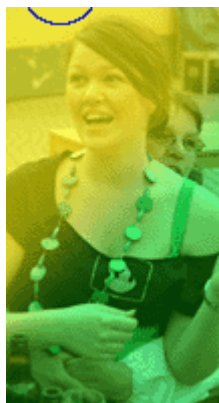
Om färgen du målar med är ljus ersätts de mörka färgerna i bilden med förgrundsfärgen. Om förgrundsfärgen är mörk ersätts de ljusa partierna i bilden med den istället.



Täcka över  
(Overlay)



Mjukt ljus  
(Soft Light)



Skarpt ljus  
(Hard Light)



Klart ljus  
(Vivid Light)



Linjärt ljus  
(Linear Light)



Strålljus  
(Pin Light)

**Differens (Difference)**

Det här läget kastar om färgerna du målar på. Ju ljusare färg du använder desto mer tydligt inverterade blir färgerna.

**Uteslutning (Exclusion)**

Fungerar nästan precis som Differens (Difference) men med lägre kontrast.

**Nyans (Hue)**

Omvandlar de färger du målar över så att de får samma nyans som förgrundsfärgen men behåller sin ursprungliga ljusstyrka och mättnad.

**Mättnad (Saturation)**

Det här läget ger färgerna du målar på förgrundsfärgens styrka, men de behåller nyansen och ljuset.

**Färg (Color)**

Låter bildens färger behålla ljusstyrkan men ersätter dess färgstyrka och nyans med förgrundsfärgens. Det här är ett bra läge om du vill göra bilder enfärgade.

**Luminiscens (Luminosity)**

Bildens färger behåller nyansen och mättnaden men får förgrundsfärgens ljusstyrka. Detta ger ett direkt inverterat resultat jämfört med Färg (Color) ovan.



Differens  
(Difference)



Nyans  
(Hue)



Mättnad  
(Saturation)



Färg  
(Color)



Luminiscens  
(Luminosity)

Och det var alla lägen som finns tillgängliga i PhotoShop! Det var en hel del förstås, men å andra sidan så är det ju långt ifrån alla som kan tyckas direkt användbara. Man får experimentera litet för att hitta någon effekt man tycker om.

## Ett par tips för Läge (Mode)

- Om du t ex målat något på ett lager och vill se hur det skulle se ut i ett annat Läge behöver du inte börja klicka på varje rad i den långa listan. Det räcker med att du dubbelklickar på den lilla pilknappen bredvid rutan för Läge så att rutans innehåll blir markerat. Då kan du använda upp- och nedpilarna på tangentbordet för att enkelt hoppa upp och ned i listan.
- Om du vill måla något på en bild men är osäker på hur det skulle bli eller inte vill riskera att förstöra någonting kan du alltid skapa ett nytt lager, måla det du skulle ha lagt till i bilden på det, och bläddra bland de olika Lägena.



Jag vill testa att göra ögonen gröna. Ett snabbt och enkelt sätt är då att skapa ett nytt lager...



... måla dit ett par gröna fläckar...



... och ändra på lagrets Läge (Mode), här från Normal till t ex Klart ljus (Vivid Light). Då blir ögonen knallgröna! Om jag vill dämpa styrkan kan jag alltid sänka lagrets Opacitet (Opacity), t ex.

## LAGERSTILAR (LAYER STYLES)

Du har säkert sett text som har en skugga under sig, eller någon pryl som glöder riktigt starkt. Sånt är lätt att fixa till med hjälp av Lagerstilar.

Om du skapat något på ett nytt lager eller klistrat in något så det hamnat på ett eget lager kan du snabbt och enkelt lägga till Lagerstilar på det. Det gör du genom att klicka på lagret du vill ge en stil och sedan klicka på den svarta lilla knappen med ett "f" på (för Photoshop 7) eller knappen det står "fx" på (för Photoshop CS, CS2 och CS3) längst ned i lagerpaletten, så dyker en ruta upp där du får ställa in stilen precis som du vill ha den.

Du kan även gå in på Lager > Lagerstil (Layer > Layer Style) och välja en effekt i listan.

Du kan lägga till hur många olika stilar du vill på ett och samma lager. Det är bara att klicka på dem i listan eller bocka för dem i rutan för lagerstilar.

Oavsett hur du går tillväga så får du alltså upp en lista på olika lagerstilar. Dessa är:

- **Blandningsalternativ (Blending Options)**
- **Skugga (Drop Shadow)**
- **Innerskugga (Inner Shadow)**
- **Ytterglöd (Outer Glow)**
- **Innergöd (Inner Glow)**
- **Avfasning och relief (Bevel and Emboss)**
- **Kontur (Contour)**
- **Struktur (Texture)**
- **Satäng (Satin)**
- **Färgövertäckning (Color Overlay)**
- **Övertäckning för övertoning (Gradient Overlay)**
- **Mönsterövertäckning (Pattern Overlay)**
- **Linje (Stroke)**

Vi går igenom dem nedan. Sist i stycket finns en del om hur man hanterar lager som fått lagerstilar på sig.

### Blandningsalternativ (Blending Options)

Det här är i stort sett samma sak som att ändra Läge (Mode) på ett lager, fast med betydligt mer valmöjligheter, förstås. Men det enda som egentligen har någon betydelse här är rutan Blandningsläge (Blending Options), som låter dig välja Läge på lagret, och dragknappen för Opacitet (Opacity). Opaciteten låter dig välja genomskinlighet på lagret.



## Skugga (Drop Shadow)

Skugga är nog den allra vanligaste lagereffekten. Du har nog sett den överallt. Effekten låter dig helt enkelt lägga en skugga under lagret.

### Blandningsläge (Blend Mode)

Här anger du vilket Läge (Mode) du vill att skuggan ska vara i.

### Opacitet (Opacity)

Här anger du hur genomskinlig skuggan ska vara.

### Vinkel (Angle)

Strecket i cirkeln pekar åt det håll ljuset ska komma ifrån. Skuggan kastas alltså åt det motsatta hållet. Du kan klicka och dra i cirkeln för att placera strecket där du vill ha det, eller skriva in en grad direkt i rutan.

### Använd globalt ljus (Use Global Light)

Om du låter den här rutan vara förbockad kommer alla effekter som använder sig av Vinkel (Angle) att använda samma grad. Om du bockar av rutan kan du ställa in individuella vinklar för varje effekt.

### Avstånd (Distance)

Anger hur långt bort skuggan är från lagret. Ju högre värde desto längre bort hamnar skuggan.

### Spridning (Spread)

Här ställer du in skuggans densitet -- hur djup ska den vara? Ju lägre Spridning desto lättare skugga.

### Storlek (Size)

Hur spridd är skuggan? Ju lägre Storlek desto mer precis blir skuggan.



## Innerskugga (Inner Shadow)

Till skillnad från Skugga (Drop Shadow) ovan kastar den här effekten en skugga inuti lagret istället för under det. Resultatet blir att lagret kan se nedsänkt ut, t ex, eller kanske upphöjt beroende på var man placerar innerskuggan.

### Blandningsläge (Blend Mode)

Här anger du vilket Läge (Mode) du vill att innerskuggan ska vara i.

### Opacitet (Opacity)

Här anger du hur genomskinlig innerskuggan ska vara.

### Vinkel (Angle)

Strecket i cirkeln pekar åt det håll innerskuggan ska luta. Du kan klicka och dra i cirkeln för att placera strecket där du vill ha det, eller skriva in en grad direkt i rutan.

### Använd globalt ljus (Use Global Light)

Om du låter den här rutan vara förbockad kommer alla effekter som använder sig av Vinkel (Angle) att använda samma grad. Om du bockar av rutan kan du ställa in individuella vinklar för varje effekt.

### Avstånd (Distance)

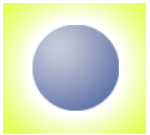
Anger hur långt bort från lagrets kant innerskuggans "slut" ska vara. Ju högre värde desto längre bort hamnar innerskuggans slut.

### Stryp (Choke)

Här ställer du in innerskuggans densitet -- hur djup ska den vara? Ju lägre Stryp desto lättare innerskugga.

### Storlek (Size)

Hur spridd är innerskuggan? Ju lägre Storlek desto mer precis blir den.



## Ytterglöd (Outer Glow)

Ytterglöd låter dig skapa en mer eller mindre stark glöd runt lagret. Detta kan ge mycket effektfulla resultat.

### Blandningsläge (Blend Mode)

Här anger du vilket Läge (Mode) du vill att glöden ska vara i.

### Opacitet (Opacity)

Här anger du hur genomskinlig glöden ska vara.

### Brus (Noise)

Ju högre brus desto mer kornig blir glöden.

### Färg- och övertoningsrutan

Klicka i färgrutan för att välja färg på glöden, och klicka i knappen vid rutan för att använda just den färgen i din glöd. Klicka på rutan för övertoningar för att välja en övertoning, och klicka i knappen bredvid för att använda just övertoningen istället för en färg.

### Teknik (Technique)

Klicka i rutan för att välja mellan Mjukare (Softer) eller Exakt (Precise). Mjukare ger helt enkelt en litet mjukare glöd. Exakt kommer väl till pass om du ska lägga till ytterglöd på någonting med många kanter. Då kommer glöden att anpassa sig efter dem. Mjukare fuskar litet när det kommer till kanter, och brukar ofta lämna dem relativt oglödgade.

### Spridningsgrad (Spread)

Hur tät är glöden? Ju högre Spridningsgrad desto tätare glöden.

### Storlek (Size)

Hur starkt lyser glöden? Ju högre Storlek desto längre sträcker sig ljuseffekten.



## Innerglöd (Inner Glow).

Den här effekten får kanterna på lagret att glöda inåt istället för utåt. Du kan även placera glöden i mitten av lagret.

### Blandningsläge (Blend Mode)

Här anger du vilket Läge (Mode) du vill att innerglöden ska vara i.

### Opacitet (Opacity)

Här anger du hur genomskinlig glöden ska vara.

### Brus (Noise)

Ju högre brus desto mer kornig blir glöden.

### Färg- och övertoningsrutan

Klicka i färgrutan för att välja färg på glöden, och klicka i knappen vid rutan för att använda just den färgen i din glöd. Klicka på rutan för övertoningar för att välja en övertoning, och klicka i knappen bredvid för att använda just övertoningen istället för en färg.

### Teknik (Technique)

Klicka i rutan för att välja mellan Mjukare (Softer) eller Exakt (Precise). Mjukare ger helt enkelt en litet mjukare glöd. Exakt kommer väl till pass om du ska lägga till ytterglöd på någonting med många kanter. Då kommer glöden att anpassa sig efter dem. Mjukare fuskar litet när det kommer till kanter, och brukar ofta lämna dem relativt oglödgade.

### Källa (Source)

Välj mellan Mitten (Center) och Kant (Edge). Mitten placerar glöden i lagrets mitt, Kant placerar den längs lagrets kanter.

### Stryp (Choke)

Här ställer du in innerglödens densitet -- hur djup ska den vara? Ju lägre Stryp desto mildare glöd.

### Storlek (Size)

Hur spridd är glöden? Ju lägre Storlek desto mer precis blir den.



## Avfasning och relief (Bevel and Emboss)

Den här effekten är särskilt bra för att skapa t ex knappar och andra "utstickande" föremål.

### Stil (Style)

Välj mellan Yttre avfasning (Outer Bevel) och Inre avfasning (Inner Bevel). Den yttre varianten lägger till en ram längs lagret som ser ut som en avfasning; den inre ritar en avfasning som lutar inåt längs lagrets kant.

### Teknik (Technique)

Välj mellan Utjämnad (Smooth), Mejsla hårt (Chisel Hard) och Mejsla mjukt (Chisel Soft). Utjämnad skapar en helt mjuk avfasning medan mejslarna skapar hårdare, kantigare avfasningar.

### Bitar (Depth)

Hur tydlig ska avfasningen vara? Ju högre värde på Bitar desto starkare blir fasningen.

### Riktning (Direction)

Klicka i knappen för Upp (Up) eller Ned (Down) beroende på om du vill att lagret ska vara i relief (upp) eller nedsänkt.

### Storlek (Size)

Hur bred ska avfasningen vara? Ju större Storlek desto bredare blir fasningen.

### Jämna till (Soften)

Höj värdet för Jämna till om du vill göra fasningen lite mjukare i kanterna.

### Vinkel (Angle)

Ställ in varifrån ljuset kommer. Skriv in en grad i rutan eller klicka någonstans i cirkeln. Ju närmare mitten du klickar desto högre placeras du ljuskällan (se Höjd (Altitude) nedan).

### Använd globalt ljus (Use Global Light)

Om du låter den här rutan vara förbockad kommer alla effekter som använder sig av Vinkel (Angle) att använda samma grad. Om du bockar av rutan kan du ställa in individuella vinklar för varje effekt.

### Höjd (Altitude)

Ställ in hur högt ljuskällan ligger. Skriv in ett värde i rutan (mellan 0 och 90) eller klicka någonstans i cirkeln till vänster. Ju närmare mitten du klickar desto högre placeras du ljuskällan. Klicket påverkar även Vinkel (Angle) ovan.

### Glanskontur (Gloss Contour)

Klicka på pilen vid rutan för att ändra hurdan kontur lagret ska ha. Klicka i rutan för att ändra på den nuvarande konturen.

### Kantutjämning (Anti-aliased)

Slätar ut kanterna i konturen.

### Högdagerläge (Highlight Mode)

Ställ in vilket Läge (Mode) du vill att ljuset ska ha, vilken färg det ska ha i färgrutan, samt hur starkt det ska vara genom att dra i knappen för Opacitet (Opacity).

### Skuggläge (Shadow Mode)

Samma som Högdagerläge (Highlight Mode) ovan, men för avfasningens skugga.

Till Avfasning och relief hör även effekterna **Kontur (Contour)** och **Struktur (Texture)**.

**Kontur** låter dig ändra på konturen enbart för avfasningen (till skillnad från Glanskontur (Gloss Contour) ovan, som ändrar på konturen för hela lagret).

**Struktur** låter dig täcka lagret med just strukturen av ett mönster. Du kan även ställa in hur stor strukturen skall vara samt hur djup. Du kan även välja att bocka för rutan Invertera (Invert), som inverterar strukturen så att det som var djupt blir förhöjt och tvärtom. Om du bockar för rutan Länka med lager (Link with Layer) kommer lagret att fungera som ett fönster mot strukturen -- när du flyttar lagret kommer du att se andra delar av strukturen genom det. Om du bockar för den här rutan kommer den del av strukturen du ser nu att följa med lagret när du flyttar det.



## Satäng (Satin)

Den här effekten lägger till en skuggning på ett lager. Skuggningen följer lagrets form och skapar en satängliknande yta. (Satäng är ett glansigt sidentyg.)

### Blandningsläge (Blend Mode)

Här anger du vilket Läge (Mode) du vill att satängen ska vara i, samt vilken färg den ska ha.

### Opacitet (Opacity)

Här anger du hur genomskinlig satängeffekten ska vara.

### Vinkel (Angle)

Avgör varifrån ljuset kommer. Klicka någonstans i cirkeln för att ändra på riktningen eller skriv in en grad i rutan.

### Avstånd (Distance)

Hur långt in från kanterna satängeffekten ska sträcka sig.

### Storlek (Size)

Ju lägre storlek desto tätare blir effekten.

### Kontur (Contour)

Klicka på den lilla pilknappen intill konturrutan för att välja en kontur på effekten. Olika konturer ger förstås effekten olika utseenden.

### Kantutjämning (Anti-aliased)

Bocka för den här rutan för att ge konturen mjukare kanter.

### Invertera (Invert)

Bocka för den här rutan för att invertera satängeffekten -- det som inte täcktes av den blir nu täckt.



## Färgövertäckning (Color Overlay).

Den här effekten är helt utan krusiduller: den täcker lagret med vilken färg du vill. Du kan välja vilket Läge (Mode) färgen ska vara i och vilken opacitet den ska ha.

### Blandningsläge (Blend Mode)

Här anger du vilket Läge (Mode) du vill att färgövertäckningen ska vara i, samt förstås vilken färg den ska ha.

### Opacitet (Opacity)

Här anger du hur genomskinlig den täckande färgen ska vara.



## Övertäckning för övertoning (Gradient Overlay).

Den här effekten likar Färgövertäckning (Color Overlay) ovan, men den täcker lagret med en övertoning istället för en färg.

### Blandningsläge (Blend Mode)

Här anger du vilket Läge (Mode) du vill att övertäckningen ska vara i.

### Opacitet (Opacity)

Här anger du hur genomskinlig den täckande övertoningen ska vara.

### Övertoning (Gradient)

Klicka på rutan för att välja vilken övertoning du vill täcka lagret med.

### Invertera (Reverse)

Bocka för den här rutan om du vill att övertoningen ska gå bak och fram.

### Stil (Style)

Precis som när du lägger till en vanlig övertoning kan du välja mellan Linjär (Linear), Radiell (Radial), Vinkel (Angle), Speglad (Reflected) samt Diamant (Diamond).

### Justera med lager (Align with Layer)

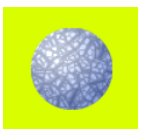
Om du låter den här rutan vara avbockad fungerar lagret som ett fönster mot övertoningen -- när du flyttar lagret kommer du att se andra delar av övertoningen genom det. Om du bockar för den här rutan kommer den del av övertoningen du ser nu att följa med lagret när du flyttar det.

### Vinkel (Angle)

Klicka och dra i cirkeln för att välja åt vilket håll övertoningen ska gå. Du kan även skriva in en grad i rutan.

### Skala (Scale)

Dra i knappen för att bestämma hur stor övertoningen ska vara. Du kan även skriva in ett procentvärde i rutan.



## Mönsterövertäckning (Pattern Overlay).

Till skillnad från Struktur (Texture) under Avfasning och relief (Bevel and Emboss) ovan används här hela mönstret för att täcka lagret, inte bara dess struktur.

### Blandningsläge (Blend Mode)

Här anger du vilket Läge (Mode) du vill att övertäckningen ska vara i.

### Opacitet (Opacity)

Här anger du hur genomskinlig det täckande mönstret ska vara.

### Mönster (Pattern)

Här väljer du vilket mönster du vill täcka lagret med.

### Fäst mot startpunkt (Snap to Origin)

Klicka här om du vill att övertoningen ska börja från lagrets övre högra hörn.

### Skala (Scale)

Använd dragknappen för att ange hur stort du vill att mönstret ska vara. Du kan även skriva in ett värde i rutan.

### Länka med lager (Link with Layer)

Om du låter den här rutan vara avbockad fungerar lagret som ett fönster mot mönstret -- när du flyttar lagret kommer du att se andra delar av mönstret genom det. Om du bockar för den här rutan kommer den del av mönstret du ser nu att följa med lagret när du flyttar det.



## Linje (Stroke).

Den här stilen omgärdar lagret med en linje. Du bestämmer själv hur tjock den ska vara och vad den ska bestå av.

### Storlek (Size)

Hur tjock ska linjen vara? Ju större Storlek du anger desto tjockare blir linjen.

### Position (Position)

Välj varifrån linjen ska börja: Utsidan (Outside), Insidan (Inside) eller Mitten (Center). Utsidan innebär att linjen börjar vid lagrets ytterkant och växer utåt. Insidan innebär att linjen börjar vid lagrets kant och växer inåt. Mitten betyder att linjen börjar vid lagrets kant och växer både inåt och utåt samtidigt (och fördelar alltså storleken åt båda hållen).

### Blandningsläge (Blend Mode)

Ange vilket Läge (Mode) du vill att linjen ska vara i.

### Opacitet (Opacity)

Hur genomskinlig ska linjen vara? Ange det här.

### Fyllningstyp (Fill Type)

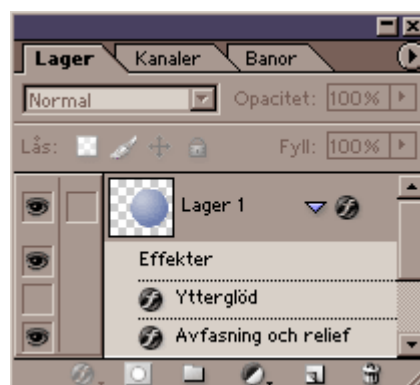
Välj vad linjen ska bestå av: Färg (Color), Övertoning (Gradient) eller Mönster (Pattern). Beroende på vad du väljer får du sedan göra de val som hör antingen färger, övertoningar eller mönster till.

## Hantera Lagerstilar

Lager som fått stilar på sig uppför sig litet annorlunda jämfört med vanliga lager. Här är det mesta du kan behöva veta för att hantera lagerstilarna i praktiken.

**Visa, dölj eller göm ett lagers stilar.** När du lagt till en stil får lagret en extra symbol i lagerpaletten: ett "f" (eller "fx") med en liten pil bredvid sig. Klicka på den så visas en lista på alla stilar som finns på lagret. Om du klickar igen så döljs listan.

När du ser listan märker du att även lagerstilarna har små ögonsymboler till vänster om sig. De fungerar precis som symbolerna vid vanliga lager: om du klickar på ögat vid en lagerstil göms stilen (och ögat försvinner). Om du vill ha tillbaka stilen klickar du bara i rutan där ögat var så kommer den tillbaka.



I bilden ovan har jag gömt stilen Ytterglöd.

**Kopiera en lagerstil.** Om du vill kopiera en stil från ett lager till ett annat är det mycket lätt gjort: bara klicka och dra stilen till underkanten på det lager där du vill ha den så kopieras stilen dit.

**Ta bort en lagerstil.** För att ta bort en särskild stil helt ur listan kan du klicka och dra den till

den lilla soptunnan i lagerpaletten. Då försvinner den. Om du vill ta bort alla lagerstilar kan du högerklicka på lagret och välja Radera lagerstil (Clear Layer Style) i menyn som då dyker upp. Då tas samtliga stilar bort från lagret.

**Påverka en lagerstil med andra verktyg.** Lagerstilar är ungefär som textlager: man kan inte påverka dem med andra verktyg förrän de omvandlats till "vanliga" lager. Textlager kunde man ju rastlera (läs mer om det under Text i kapitlet Verktyg), men det finns ingen sån möjlighet med lagerstilarna. Så vad göra?

Det finns en litet krånglig omväg: skapa ett nytt, tomt lager och placera det under lagret med alla stilarna på. Sedan går du in på Lager > Lägg samman nedåt (Layer > Merge Down) eller håller bara ned tangenten Ctrl och trycker på bokstaven "E". Då läggs lagret med stilarna och det nya, tomma lagret samman. På så vis har du nu omvandlat lagret med stilarna till ett vanligt lager, och kan nu påverka stilarna med vilka verktyg du vill! Men du kan förstås inte mixtra med de stilarna längre, det är något man bör tänka på.

## Filter

Filter kan sägas vara en systerfunktion till Lagerstil (Layer Style). Men där lagerstilarna lade till effekter på hela lager kan du använda filter på vad du vill -- hela lager, visst, men även minsta lilla markering, och du kan använda hur många olika filter du vill på hur många delar av bilden du vill utan att de påverkar varandra.

En annan viktig skillnad du bör ha i åtanke är att du inte kan mixtra med filtereffekterna när du väl satt ut dem: de är som de ser ut, varken mer eller mindre. För att ta bort en filtereffekt måste du alltså ångra bort den i t ex Händelsepaletten (History). I CS3 finns filter som fungerar som lagerstilar, och de kan man ändra på lite som man vill när som helst.

En del filter jag nämner här saknas i vissa av Photoshops olika versioner, men de flesta ska finnas. En del andra filter kan finnas i ditt Photoshop men listas inte här. Det gör inte så mycket: jag listar ändå bara de filter jag själv tycker om att använda här. Om du hittar ett filter jag inte tar upp i texten, prova att använda det! Du hittar antagligen något kul att göra med det. T ex så finns filtret Fiber i PhotoShop CS3, som täcker bilden med ett förgrundsfärgat mjukt lager fibrer. Det finns ingen annanstans.

Det finns nästan hur många filter som helst som du kan använda. Vissa är väldigt speciella och används bara ytterst sällan (eller inte alls), och då endast av folk som vill ha exakt den effekten på exakt den saken. Andra filter används av nästan alla som använder PhotoShop (t ex Skärpa (Sharpen) och liknande).

Vi går igenom varje filterkategori och tittar lite närmare på de filter som kan komma till större användning eller är extra kul (helt enligt mitt eget tycke, såklart -- du kanske tycker helt tvärtom, så titta gärna på alla filter!).

Det här är ett massivt stycke text, men du behöver inte läsa allt -- eller ens någonting alls -- av det. Men om du undrar om något visst filter finns alltså chansen att det står nåt om det här.

När jag pratar om filtren nämner jag "bilden" nästan hela tiden, men man kan som sagt använda filter på enskilda lager eller markeringar med, helt som man själv vill.

Du hittar samtliga kategorier med deras tillhörande filter i me nyn som heter just Filter. Kategorierna är:

- **Brus (Noise)**
- **Förvandla pixlar (Pixelate)**
- **Förvrängning (Distort)**
- **Konstnärliga (Artistic)**
- **Oskärpa (Blur)**
- **Penseldrag (Brush Strokes)**
- **Skärpa (Sharpen)**
- **Skiss (Sketch)**
- **Stilisera (Stylize)**
- **Textur (Texture)**
- **Video (Video)**
- **Återgivning (Render)**
- **Annat (Other)**
- **Digimarc (Digimarc)**

## Brus (Noise)

Kategorin Brus (Noise) innehåller filter som kan både lägga till och dra ifrån kornighet i en bild. De kommer inte så ofta till användning förutom kanske som konstnärliga tillägg. Filtren heter:

- **Lägg till brus (Add Noise)**
- **Damm och repor (Dust and Scratches)**
- **Median (Median)**
- **Reducera brus (Reduce Noise)**
- **Ytutjämning (Despeckle)**

Av dessa är följande värda att titta lite närmare på:

### Damm och repor (Dust and Scratches)

Filtret Damm och repor (Dust and Scratches) försöker släta ut damm och repor, alltså pixlar som "sticker ut" ur bilden. Filtret kan även ge en intressant, serietidningsaktig effekt.

Börja med att dra i knappen Radie (Radius) tills dammkornen försvinner. Drag sedan Tröskelvärde (Threshold) så långt du kan utan att skavankerna dyker upp igen.

### Ytutjämning (Despeckle)

Det här filtret gör allt utom kanterna oskarpt och används främst för att ta bort brus utan att påverka detaljerna i en bild. Liksom Damm och Repor (Dust and Scratches) ovan är det dock mest användbart för sina konstnärliga kvaliteter.



**Damm och repor  
(Dust and  
Scratches)**



**Ytutjämning  
(Despeckle)**

## Förvandla pixlar (Pixelate)

Filtren i den här kategorin är rent konstnärliga. Det de har gemensamt är att de samlar ihop pixlar med liknande färger så att de bildar mönster. Filtren heter:

- Färgraster (Color Halftone)
- Fasett (Facet)
- Högdagerstuds (Fragment)
- Kristallisera (Crystallize)
- Mezzotint (Mezzotint)
- Mosaik (Mosaic)
- Skapa fläckar (Pointillize)

Av dessa är följande filter värda att titta lite närmare på:

### Fasett (Facet)

Det här filtret gör så att bilden ser ut som t ex målat glas. Ju fler gånger du använder det desto skarpare blir skillnaderna mellan "glasbitarna".

### Kristallisera (Crystallize)

Det här filtret får bilden att verka kristalliserad, eller som om man ser den genom mönstrat glas. Ju högre värde du ger Cellstorlek (Cell Size) desto skarpare och mer svärgenomträngligt blir mönstret i glaset.

### Mosaik (Mosaic)

Det här filtret omvandlar bilden till gammal hederlig grovhuggen "blockgrafik" -- om du pysslat med datorer länge (eller jobbat med PhotoShop!) lär du känna igen dig. Härlig retroeffekt för nördar. Ju högre värde du anger för Cellstorlek (Cell Size) desto större block kommer bilden att bestå av.



**Fasett  
(Facet)**



**Kristallisera  
(Crystallize)**



**Mosaik  
(Mosaic)**

## Förvrängning (Distort)

Som du nog redan gissat så är filtren i filterkategorin Förvrängning (Distort) mest till för att förvränga din bild. Filtren heter:

- Diffus glöd (Diffuse Glow)
- Förskjutning (Displace)
- Glas (Glass)
- Knipning (Pinch)
- Krusning (Ripple)
- Polära koordinater (Polar Coord.)
- Sfär (Spherize)
- Sicksack (ZigZag)
- Skeva (Shear)
- Våg (Wave)
- Vattenringar (Ocean Ripple)
- Virvel (Twirl)

Av alla dessa är följande värda att titta lite närmare på:

### Diffus glöd (Diffuse Glow)

Det här filtret skapar en glödeffekt i bilden (med din bakgrundsfärg) som du själv kan välja styrka, storlek och kornighet på. Den utstrålar från bildens ljusare partier. Mycket bra om du t ex vill skapa drömska bilder.

### Glas (Glass)

Glas (Glass) får bilden att se ut som om den är täckt av ojämnt glas. Du kan själv välja hurdan Struktur (Texture) ojämnheten ska ha, strukturens djup och jämnhet, o s v. Genom att dra i knapparna och välja bland strukturerna går det att få glaset att se ut som allt från lätt förvrängt till exempelvis en vattenyta i hårt regn.

### Knipning (Pinch)

Dra i knappen för att få bilden, markeringen eller lagret att knipas ihop i mitten, eller bukta ut som en boll. Filtret Sfär (Spherize) fungerar nästan exakt likadant.

### Krusning (Ripple)

Det här lagret får bilden att se ut som krusningarna på en vattenyta i vind. Du kan själv välja hur stora och starka krusningarna ska vara.

### Sicksack (ZigZag)

Skapar vattenringar på bilden.

### Vattenringar (Ocean Ripple)

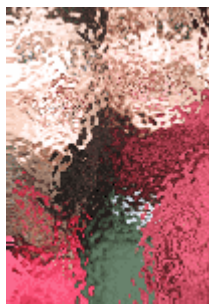
En blandning av Sicksack (ZigZag) ovan och Krusning (Ripple) ovan.

### Virvel (Twirl)

Skapa en virvel i bilden. Du väljer själv åt vilket håll och hur hårt den ska vridas.



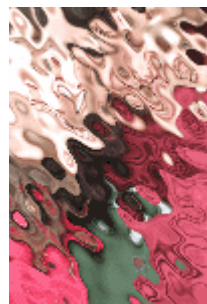
Diffus glöd  
(Diffuse Glow)



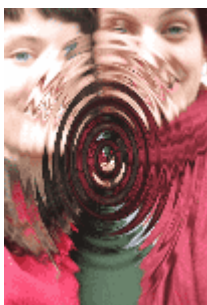
Glas  
(Glass)



Knipning  
(Pinch)



Krusning  
(Ripple)



Sicksack  
(ZigZag)



Vattenringar  
(Ocean Ripple)



Virvel  
(Twirl)

## Konstnärliga (Artistic)

De Konstnärliga (Artistic) filtren skapar effekter som ser målade eller tryckta ut. Filtren i kategorin Konstnärliga heter:

- **Al Fresco (Fresco)**
- **Färgat ritstift (Colored Pencil)**
- **Färgklickar (Paint Daubs)**
- **Kantlinje (Poster Edges)**
- **Kornig film (Film Grain)**
- **Neonljus (Neon Glow)**
- **Palettkniv (Palette Knife)**
- **Pastellkrita (Rough Pastels)**
- **Plastfilm (Plastic Wrap)**
- **Smetig penna (Smudge Stick)**
- **Stansa ut (Cutout)**
- **Svamp (Sponge)**
- **Torr pensel (Dry Brush)**
- **Undermålning (Underpainting)**
- **Vattenfärg (Watercolor)**

Av dessa är följande filter värda att titta närmare på:

### Färgklickar (Paint Daubs)

Filtret Färgklickar kan få bilden att se målad ut, vilket kan vara både kul och användbart.

### Kantlinje (Poster Edges)

Förstärker bildens konturer och detaljer, vilket gör att den får ett mer serietidningsaktigt utseende.

### Neonljus (Neon Glow)

Kan få bildens innehåll att se ut som neon, komplett med glöd och allt. De mörka partierna får din bakgrundsfärg, de ljusa partierna får förgrundsfärgen, och glödfärgen bestämmer du när du lägger till filtret.

### Plastfilm (Plastic Wrap)

Får bilden att se ut som om någon paketerat in den i genomskinlig plast!

### Stansa ut (Cutout)

Det här lagret för bilden att se ut som handtryckt grafik.

### Undermålning (Underpainting)

Skapar en struktur under bilden, som om den målats på en ojämn yta.

### Vattenfärg (Watercolor)

Omvandlar bilden till att se ut som om den vore en akvarellmålning.



**Färgklickar  
(Paint Daubs)**



**Kantlinje  
(Poster Edges)**



**Neonljus  
(Neon Glow)**



**Plastfilm  
(Plastic Wrap)**



**Stansa ut  
(Cutout)**



**Undermålning  
(Underpainting)**



**Vattenfärg  
(Watercolor)**

## Oskärpa (Blur)

Kategorin Oskärpa (Blur) innehåller filter som gör bilden, eller åtminstone delar av den, oskarpa. Det kan vara bra om man t ex vill göra bakgrunden suddig, eller få något att se ut som om det är i rörelse. Filtren heter:

- Gaussisk oskärpa (Gaussian Blur)
- Mera oskärpa (Blur More)
- Oskärpa (Blur)
- Radiell oskärpa (Radial Blur)
- Rörelseoskärpa (Motion Blur)
- Smart oskärpa (Smart Blur)

Följande filter kan vara värda att titta närmare på:

### Gaussisk oskärpa (Gaussian Blur)

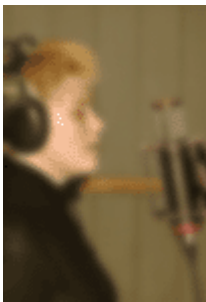
Det här filtret är väldigt användbart om du vill göra någonting oskarpt. Genom att dra dragknappen Radie (Radius) allt längre åt vänster gör du bilden, lagret eller det du markerat mer och mer oskarpt.

### Radiell oskärpa (Radial Blur)

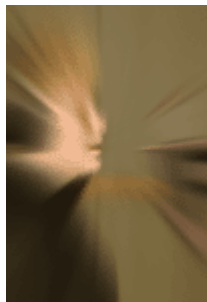
Beroende på om du väljer Snurra (Spin) eller Zooma (Zoom) kan du få bilden att se ut som om du fångat den i ögonblicket när den antingen snurrar runt eller zoomas in. Välj själv hur stark effekten ska vara -- alltså Mängd (Amount) -- och av vilken Kvalitet (Quality), eller grynighet, den ska vara.

### Rörelseoskärpa (Motion Blur)

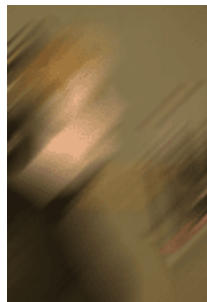
Få bilden att se ut som om den är i mer eller mindre stark rörelse! Ange själv vilken vinkel den rör sig i, och hur snabbt.



Gaussisk oskärpa  
(Gaussian Blur)



Radiell oskärpa  
(Radial Blur)



Rörelseoskärpa  
(Motion Blur)

## Penseldrag (Brush Strokes)

Filtren i den här kategorin liknar till mångt och mycket de i kategorin Konstnärliga (Artistic) -- de ger alltså målade, tryckta eller andra färgrelaterade effekter. Filtren heter:

- Bläckskiss (Ink Strokes)
- Kantiga streck (Angled Strokes)
- Korsstreck (Crosshatch)
- Markerade kanter (Accented Edges)
- Mörka streck (Dark Strokes)
- Sprejade streck (Sprayed Strokes)
- Stänk (Spatter)
- Sumi-e (Sumi-e)

Av dessa är följande filter värda att titta lite närmare på:

### Kantiga streck (Angled Strokes)

Det här filtret får bilden att se ut som om den hastigt skissats upp med hjälp av snabba streck. Du bestämmer själv hur hårda och åt vilket håll de dras.

### Korsstreck (Crosshatch)

Det här filtret liknar det förra, fast det här är litet mer kontrollerat i och med att det även ritar streck som går åt andra hållet. Inget av de här två filtren är väl egentligen något man använder dagligen, men de ger kul effekter i och med att de får bilden att se ut som om den är ritad.



Kantiga streck  
(Angled Strokes)



Korsstreck  
(Crosshatch)

## Skärpa (Sharpen)

Här är filtren du antagligen kommer att använda mest av alla -- de som gör bilden skarpere. Dessa filter heter:

- **Kantskärpa (Sharpen Edges)**
- **Mera skärpa (Sharpen More)**
- **Oskarp mask (Unsharp Mask)**
- **Skärpa (Sharpen)**

Av dessa är följande värda att titta närmare på:

### Oskarp mask (Unsharp Mask)

Oskarp mask (Unsharp Mask) gör faktiskt bilden skarpere! Det här filtret ger dig kontroll över exakt hur mycket skärpan ska ökas. Mängd (Amount) anger hur många procent skarpere bilden ska bli kring kontrasterna, Radie (Radius) hur många pixlar mängden ska sträcka sig över från kontrasterna. Tröskelvärde (Threshold) motverkar radien litet, om man vill få till en litet finare effekt.

### Skärpa (Sharpen)

Allt-i-allo-filtret för att öka skärpan i en bild. Klicka bara på det här filtret så ökas skärpan litet. Klicka igen för att öka skärpan ytterligare, o s v.



**Oskarp mask  
(Unsharp Mask)**



**Skärpa  
(Sharpen)**

## Skiss (Sketch)

Skiss (Sketch) används för att ge bilden ett konstnärligt, tecknat eller handtryckt utseende.

- Basrelief (Bas Relief)
- Blött papper (Water Paper)
- Brevpapper (Note Paper)
- Conté Crayon (Conté Crayon)
- Fotokopia (Photocopy)
- Gips (Plaster)
- Krita och t. (Chalk & Charcoal)
- Krom (Chrome)
- Naggade kanter (Torn Edges)
- Nätform (Reticulation)
- Raster (Halftone Pattern)
- Stämpel (Stamp)
- Strukturp. (Graphic Pen)
- Stämpel (Stamp)
- Träkol (Charcoal)

Av dessa är följande filter värda att titta lite närmare på:

### Basrelief (Bas Relief)

Det här filtret gör så att bilden ser ut som om den huggits i sten av samma färg som du har i rutan för bakgrundsfärg, och ljussatts med ljus av samma färg som du har i rutan för förgrundsfärg.

### Blött papper (Water Paper)

Gör så att bilden ser ut som om den målats på fuktigt papper: färgerna blir blaskiga och smälter in i varandra.

### Fotokopia (Photocopy)

Gör om bilden så att dess mörka detaljer får förgrundsfärgen och allt annat får bakgrundsfärgen. Resultatet blir ofta något som skulle kunna höra hemma på en affisch från 50-60-talet.

### Gips (Plaster)

Jag har ingen aning varför det här filtret döptes till Gips. Det får bilden att se ut som om den är gjord av någon bakgrundsfärgad vätska som droppat på en förgrundsfärgad yta.

### Krom (Chrome)

Gör så att bilden ser ut som om den är kromad.

### Naggade kanter (Torn Edges)

De mörka partierna får samma färg som bakgrundsfärgen, de ljusa partierna får samma färg som förgrundsfärgen. Kanterna mellan dem blir naggade och slitna. Även detta ger en äldre, mer handgjord effekt.

### Raster (Halftone Pattern)

Omvandlar bilden så att den ser ut som om den består av små prickar samlade i ett tätt mönster. Fotografier i t ex dagstidningar brukade tryckas som raster förut.

### Strukturpenna (Graphic Pen)

Gör så att bilden ser ut som en handgjord illustration, där de mörka partierna får förgrundsfärgen och allt annat får bakgrundsfärgen.



Basrelief  
(Bas Relief)



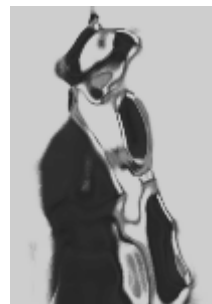
Blött papper  
(Water Paper)



Fotokopia  
(Photocopy)



Gips  
(Plaster)



Krom  
(Chrome)



Naggade kanter  
(Torn Edges)



Raster  
(Halftone Pattern)



Strukturpenna  
(Graphic Pen)

## Stilisera (Stylize)

Många av filtren i den här kategorin ger sig på kontrasterna i bilden och förhöjer eller skärper dem. Effekten blir ofta impressionistisk och nästan slumpmässig. Filtren heter:

- Diffusera (Diffuse)
- Djup (Extrude)
- Glödande kanter (Glowing Edges)
- Hitta konturer (Find Edges)
- Hitta konturer i nivå (Trace Contour)
- Relief (Emboss)
- Skapa plattor (Tiles)
- Solarisera (Solarize)
- Vind (Wind)

Följande filter kan vara värda att titta lite närmare på:

### Glödande kanter (Glowing Edges)

Här vare härliga åttitalseffekter -- det här filtret kan få bilden att se ut som om den bara består av skarpa kanter som glöder i olika färger mot en svart bakgrund. Läckert!

### Relief (Emboss)

Om du håller dig till de lägre värdena ser bilden ut som om den huggits in i sten. Om du rör dig mot de högre värdena ser bilden alltmer psykedelisk ut....

### Vind (Wind)

Det här lagret gör så att bilden ser ut som om dess färger är på väg att blåsa bort! Välj själv vindstyrka och riktning.



Glödande kanter  
(Glowing Edges)



Relief  
(Emboss)



Vind  
(Wind)

## Textur (Texture)

Filtren i den här kategorin är nästan enbart till för att ge bilden olika ytor och texturer. Filtren heter:

- Korn (Grain)
- Krackelering (Craquelure)
- Lapptäcke (Patchwork)
- Målat glas (Stained Glass)
- Mosaik (Mosaic Tiles)
- Struktur (Texturizer)

Följande filter kan vara värda att titta närmare på:

### Krackelering (Craquelure)

Det här filtret får bilden att se ut som om den är målad på en yta som börjat spricka upp. Du kan själv ange hur tätt sprickorna ska sitta och hur djupa de ska vara.

### Lapptäcke (Patchwork)

Det här filtret omvandlar bilden till en massa block, men till skillnad från Mosaik (Mosaic) i kategorin Förvandla pixlar (Pixelate) ovan så gör det här filtret så att varje block får ljus och skugga.

### Målat glas (Stained Glass)

Det här filtret gör så att bilden ser ut som ett kyrkfönster, ungefär. Varje "glasbit" skiljs åt med en gräns som har samma färg som din förgrundsfärg. Du kan själv ange hur stora glasbitarna ska vara, hur ljusa de ska vara, och hur tjock gränsen ska vara.

### Mosaik (Mosaic Tiles)

Till skillnad från filtret Mosaik (Mosaic) i kategorin Förvandla pixlar (Pixelate) ovan så är den här mosaiken av ett betydligt äldre snitt. Det här filtret gör så att bilden tycks bestå av ett antal färglagda stenplattor.

### Struktur (Texturizer)

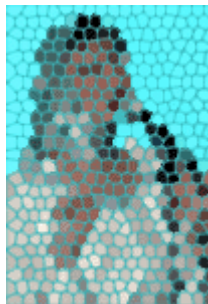
Ge bilden en särskild struktur -- allt från tegelstenar till sandsten. Du kan dessutom ange hur djup strukturen ska vara, och hur stor.



Krackelering  
(Craquelure)



Lapptäcke  
(Patchwork)



Målat glas  
(Stained Glass)



Mosaik  
(Mosaic Tiles)



Struktur  
(Texturizer)

## Video (Video)

Kategorin Video (Video) innehåller filter som kan komma till användning ifall man använder PhotoShop för att t ex lägga till grafik på video eller i TV-program. Inget för oss, alltså.

## Återgivning (Render)

Filtren i kategorin Återgivning (Render) är till för att skapa 3D-effekter, molnmönster, ljusreflexer och liknande. Återgivning innehåller följande filter:

- **3D-omvandling (3D Transform)**
- **Differensmoln (Difference Clouds)**
- **Linsöverstrålning (Lens Flare)**
- **Ljuseffekter (Lighting Effects)**
- **Moln (Clouds)**

Av dessa tycker jag att följande är värda att titta lite närmare på:

### Linsöverstrålning (Lens Flare)

I Linsöverstrålning (Lens Flare) kan man lägga till en tjugig bländeffekt i sin bild -- om du använder kameror har du nog lärt dig att hata dem, men de kan göra sitt till för att få något att se äkta eller glassigt ut.

När du väljer det här filtret får du upp en ruta där du kan välja hur stark effekten ska vara med hjälp av dragknappen Intensitet (Brightness), visa exakt var du vill ha effekten genom att klicka i rutan Mittpunkt (Flare Center), samt välja vilken av tre sorters linser du vill låtsas att du använde när effekten drabbade dig. Klicka på OK när du är klar.

### Ljuseffekter (Lighting Effects)

Här kan du ljussätta din bild. Du får upp en ruta med en herrans massa valmöjligheter. Till vänster i rutan kan du klicka-och-dra på en cirkel som visar var och hur din bild belyses. Till höger i rutan finns alla inställningarna som påverkar hur ljuset ska se ut.

**Stil (Style)** avgör ljuskällan. Här finns allt från ficklampor till strålkastare.

**Ljustyp (Light Type)** bestämmer ljusets typ: **Strålkastare (Spotlight)**, Riktat (Directional) eller **Omni (Omni)**, vilket är som dagsljus -- det kommer överallt ifrån. Här kan du även välja vilken färg ljuset ska ha genom att klicka på den vita rutan, samt ljusets **Intensitet** och **Fokus (Intensity och Focus)**.

I **Egenskaper (Properties)** avgör du hur saken som belyses fångar upp ljuset. Är ytan matt eller skinande? Plast eller metall? Under- eller överexponerad? Är omgivningen negativ eller positiv?

I **Strukturkanal (Texture Channel)** kan du välja vilken kanal som ska påverkas -- röd, grön, blå eller annat. Klicka på OK när du ställt in allt som du vill ha det! En massa valmöjligheter, alltså, och man kan leka med dem hur mycket som helst.

### Moln (Clouds)

Det här filtret täcker ditt lager (eller din markering) med ett molnmönster vars färger sträcker sig mellan din för- och bakgrundsfärg.



Linsöverstrålning  
(Lens Flare)

Ljuseffekter  
(Lighting Effects)

Moln  
(Clouds)

## Annat (Other)

Med hjälp av filtren i den här kategorin kan den avancerade användaren bli a skapa egna filter. Men det är överkurs för oss.

## Digimarc (Digimarc)

Digimarc -filtren lägger till en digital vattenstämpel för copyrightinformation. Det är inget för oss.