

Innehåll

Introduktion till Adobe Photoshop 5.5

-Verktygspaletten

Kort färglära

-Spektralfärg och föremålsfärg -Additiva och subtraktiva färgblandningar -Färghjulet RGB -Färglägen

Öppna bilder och skapa ny bild

-Övning kapitel 1: Öppna en bild -Övning kapitel 1: Skapa ett nytt bilddokument

Introduktion till ritverktygen

-Övning kapitel 2: Ritverktyg

Att arbeta med markeringar och kopiering

- Övning kapitel 3 och 6: Markering och kopiering -Övning kapitel 5: Markering med ludd

Ångra och återgåsamnt händelsepaletten

-Övning kapitel 4: Ångra och återgå -Övning kapitel 7 och 8: Händelsepaletten och färgvariationer

Att ändra intensitet och kontrast på en bild

-Övning kapitel 10: Intensitet och kontrast

Lägga text på bilder

-Övning kapitel 11: Text

Använda filter på en bild

-Övning kapitel 12: Filter -Övning kapitel 14: Filter - ljuseffekter

Att beskära en bild

-Övning kapitel 13: Beskära

Att arbeta med lager i Photoshop

-Övning kapitel 15: Lager - Övning kapitel 16: Spara bild med flera lager

Att använda funktionen opacitet

-Övning kapitel 17: Opacitet

Utskrift

-Övning kapitel 18: Utskrift

Introduktion till Adobe Photoshop 5.5

Adobe Photoshop är ett fascinerande program. Det ger dig möjlighet att förbättra och förändra dina bilder på otaliga sätt. Det ger dig även möjlighet att skapa nya bilder genom att kombinera egna alster med t.ex. fotografier eller datorgenererade bilder. Programmet ger dig definitivt möjlighet att låta kreativiteten få utlopp.

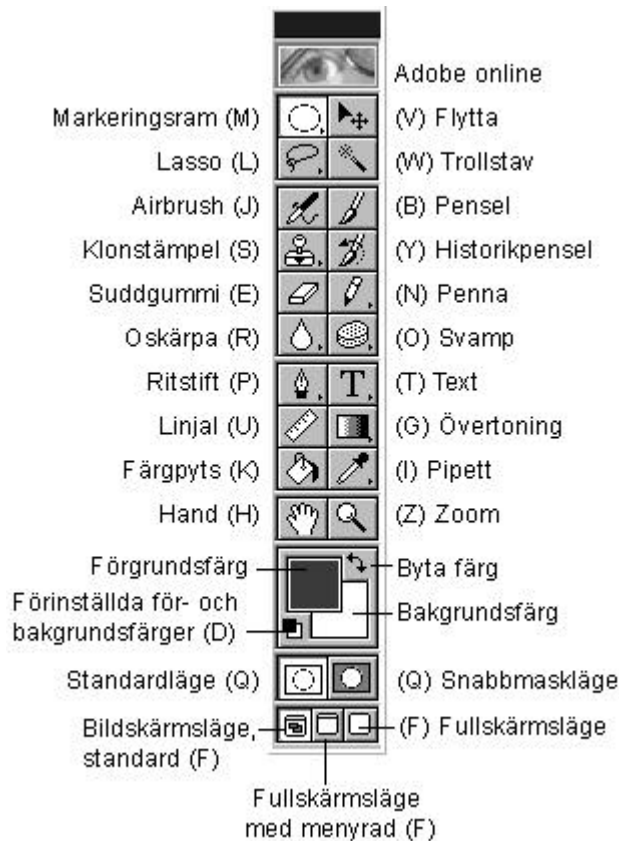
Jag rekommenderar att du börjar med att titta på de filmer som ingår i denna kurs för att sedan gå vidare med det text och bildmaterial som finns i form av övningar.

I Adobe Photoshop kan du bl.a.:

- skapa bilder med ritverktyg och redigera bilder
- förändra bilder genom att lägga filter på och skapa effekter
- förbättra bilders kvalitet bla genom att förändra ljus och kontrast, reducera damm och repor från en inskannad bild, korrigera färger m.m
- arbeta med bilder i olika lager
- redigeringen av en bild kan göras på hela bilden eller bara på en del av densamma
- förändra storlek, bitdjup och upplösning på en bild
- konvertera från vektorgrafik till bitmapgrafik
- spara bilder i ett flertal olika format
- ångra i flera nivåer
- ...

Verktygspaletten

I Adobe Photoshop så är verktygspaletten en central del och det är med hjälp av dess verktyg som mycket av arbetet utförs. Här är en kort beskrivning av verktygens funktioner. När du använder programmet så kan du klicka en gång på verktyget, låta markören vara kvar över verktyget och då få upp en beskrivning av dem. För de flesta verktygen så får man upp en inställningsruta genom att dubbelklicka på verktyget. I inställningsrutan går det sedan att ändra i verktygets "beteende". En del verktyg har även en liten pil, håll nere musknappen när markören är över och du får upp en popupmeny där du kan välja mellan olika alternativ. Bokstäverna som står inom parentes vid respektive verktyg används för att snabbt kunna byta mellan olika verktyg. Tryck t.ex. ner M på tangentbordet för att byta till markeringsverktyget.



Markeringsram (M)

Gör markeringar. Om du håller nere musknappen när markören är över detta verktyg så får du upp en meny där du kan välja mellan rektangulär, elliptisk, enkel rad och enkel kolumn.



Markerar du ett område och vill markera ytterligare något så håller du ner **Shift-tangenten** och markerar det du vill ha markerat.

För att ta bort en markering välj **Ingen** under **Markering** eller med snabb kommando PC: CTRL + D. Mac: Apple + D. Eller klicka utanför bilden.

Lasso (L)

Gör frihandsmarkeringar. Vid dubbel klick på symbolen får du upp en dialogruta. Du kan här ställa in mängd ludd, tips, börja med värde 0. Du kan även välja om du vill ha kantutjämning eller inte.

Om du håller nere musknappen när markören är över detta verktyg så får du upp en meny där du kan välja polygonlasso eller magnetisk lasso. Den magnetiska lasson är användbar då du vill markera ett föremål utmed dess konturer.



För att ta bort en markering välj **Ingen** under **Markering** eller med snabb kommando PC: CTRL + D. Mac: Apple + D. Eller klicka utanför bilden.

Airbrush (J)

Airbrushen eller "sprayburken" använder du när du vill spraya en färg hellre än att måla eller rita.

Vid dubbel klick på symbolen får du upp en dialogruta där du kan göra inställningar för verktyget.

Under **Penslar** väljer du storleken på spraymunstycket, alltså hur stort färg område du sprayar på. Det finns med tonad kant (det naturliga utseendet) men också med skarp kant.

Tryck reglerar mängden färg.

Tona betyder att airbrushen tonar i x antal **steg** till antingen bakgrundfären eller transparent (0% opacitet).

Klonstämpel (S)

Ger dig möjlighet att kopiera en del av bilden för att sedan "stämpla" den delen på ett annat område av bilden. Du skiftar mellan att kopiera och stämpla genom att hålla nere PC: ctrl, Mac: alt-tangenten.

Om du håller nere musknappen när markören är över detta verktyg så får du upp en meny där du kan välja mellan vanlig stämpel eller mönsterstämpel.



Suddgummi (E)

Med suddgummit kan du, som namnet antyder, suddas ut delar av en bild.

Dubbelklicka på symbolen och verktygets dialogruta dyker upp.

Till vänster finns en popupmeny där du ställer in hur suddgummit ska se ut.

Välj mellan penna, airbrush, pensel och block. Anledning till dessa valmöjligheter är att det inte alltid fungerar med en typ av suddgummi.

Kryssa i **Tona** och ange hur många steg, så suddar den automatisk så många steg du valt.

Obs ej när du valt block i popupmenyn.

Ritstift (P)

Med ritstiftet kan du skapa banor. Dessa banor är inte bildelement i form av pixlar utan vektorer som t.ex. kan användas för att markera olika bildobjekt. En bana tar upp lite minnesutrymme varför det är användbart om man t.ex. vill spara markeringar till ett annat tillfälle.



Linjal (U)

Med linjalen kan du göra mätningar i bilden som hjälper dig att placera bildelement i rätt position. Mätresultatet kommer upp i inforutan.

Färgpyts (K)

Färgpytsen fyller ett markerat område med den färg du har valt som förgrundsfärg. Dubbelklickar du på symbolen så får du upp en dialogruta där du kan ställa in olika variabler **Tolerans** - hur mycket som kommer att fyllas. **Opacitet**- 0% betyder helt genomskinligt och 100% helt färgat.

Hand (H)

Låter dej scrolla (rulla) i ett fönster så att du kan titta på valfri del av bilden. Ibland är bilden större än den bildyta som visas upp. Klicka i bilden med handen, håll nere musknappen och flytta markören för att gå till önskad del av bilden.

Flytta (V)

Flyttar en markering eller ett helt lager med hjälp av musen eller med piltangenterna.

Trollstav (W)

Markerar områden med liknande färg information. Vid dubbel klick på symbolen får du upp en dialogruta där du kan ställa in toleransen eller känsligheten för trollstaven, från 0 till 255. Där 0 betyder att endast en nyans markeras medan 255 markerar alla nyanser.

För att ta bort en markering välj **Ingen** under **Markering** eller med snabb kommando PC: CTRL + D. Mac: Apple + D. Eller klicka utanför bilden.

Pensel (B)

Med penseln kan du måla mjuka linjer.

Dubbelklicka och en inställningsruta kommer upp

Under **Penslar** ställer du bredden på din pensel.

Opacitet bestämmer hur genomskinligt det blir.

Kryssa i **Tona** och antal **steg** du vill ha så målas det automatiskt från vald färg till transparent eller bakgrundsfärg.

Historikpensel (Y)

Om du först gör förändringar i din bild för att sedan återgå till ett tidigare stadiet i ditt bildarbete så kan du med hjälp av historikpenseln måla med det senare stadiets bildinformation.

Penna/Linje (N)

Du kan välja mellan penna och linje genom att klicka på verktyget och hålla nere musknappen tills valmöjligheterna dyker upp.



Dubbelklicka symbolen och verktygets dialogruta dyker upp.
Längst upp till vänster kan du välja arbetssätt för pennan (börja med normal).
Till höger om den hittar du **Opacitet**, här ställer du in opaciteten för linjen d.v.s "genomskinligheten".

Tona betyder att pennan tonar i x antal **steg** till antingen bakgrundsfärgen eller transparent (0% opacitet).

Svamp (O)

Svampen låter dig redigera bilden genom att "svampa" på den. Genom att klicka på verktyget och hålla nere musknappen kan du välja andra verktyg.



Text

Används för att skriva text. Klicka med verktyget på arbetsytan så får du upp en dialogruta där du skriver din text.

Genom att klicka på verktyget och hålla nere musknappen kan du välja olika typer av text.



Pilen vid T't indikerar att texten skrivs vertikalt.

Övertoning (G)

Övertoningsverktyget används för att göra tonade övergångar. Detta är ett relativt avancerat verktyg med många inställningsmöjligheter, så mycket experimenterande och provande behövs för att lära sig hitta rätt.

Genom att klicka på verktyget och hålla nere musknappen kan du välja olika typer av övertoningar.



Dubbelklicka på symbolen och verktygets dialogruta dyker upp där du kan göra olika inställningar för övertoningarna.

Pipett (I)

Med hjälp av pipetten kan du "hämta" en färg vart som helst i dokumentet. Den hamnar då som förgrundsfärg. Du kan sedan välja ett nytt verktyg t.ex. penna och måla i andra områden med den valda färgen.

Zoom (Z)

Låter dej zooma in eller ut på den del av arbetsytan som du håller zoomverktyget över. Du skiftar mellan att zooma in och ut genom att hålla nere PC: Ctrl tangenten , Mac: alt-tangenten)

Du kan maximalt zooma in (förstora) 16 gånger, alltså ett förhållande på 16:1.

Det samma gäller zooma ut (förminska) vilket ger ett förhållande på 1:16.

Genom att dubbelklicka på zoomverktyget i verktygspaletten får du förhållandet 1:1 för bilden.

Förgrundsfärg

Förgrundsfärg är den färg som används om du t.ex. använder dig av pennan eller penseln. Om du dubbelklickar på den främre rutan får du upp en färgväljare som ger dig möjlighet att välja önskad färg.

Bakgrundsfärg

Bakgrundsfärg är den färg som kommer fram t.ex. om du använder suddgummit.

Byta färg

Låter dej byta plats på för och bakgrundsfärg.

Förinställda för och bakgrundsfärger (D)

Klicka här för att återställa för- och bakgrundsfärg till förinställda färgvärden.

Standardläge (Q)

Standardläget är det normala arbetsläget som används för att jobba med markeringar på traditionellt sätt.

Snabbmaskläge (Q)

Snabbmaskläget ger utökade markeringsmöjligheter.

Bildskärmläge, standard (F)

I detta läget visas övre meny raden, plus eventuella bilder bakom den bild du jobbar med, verktyg och paletter.

Fullskärmläge med menyrad (F)

Här försvinner allt utom din bild, verktygen och menyraden.

Fullskärmläge utan menyrad (F)

Här försvinner allt utom din bild och verktygen, bakgrunden blir svart. Är ett bra läge om man känner sig stressad av att ha många fönster uppe samtidigt.

[Tillbaka till Innehåll](#)

Kort färglära

Vad är färg?

För att en färgupplevelse skall komma till stånd så är det många faktorer som inverkar. Det behövs ljus, i ett nattsvart rum upplever vi inga färger, dessutom upplever vi oftast färger genom att föremål reflekterar ljus. Ögat och hjärnan samverkar så att vi får en färgupplevelse. När ljuset passerar genom ögat omvandlas det till nervsignaler som sänds till hjärnan via synnerven.

Människans öga är känsligt för de tre grundfärgerna röd, grön och blå och syncentrat i hjärnan upplever olika färger genom att dessa tre grundfärger kombineras. De yttre förutsättningarna gör att färger upplevs på olika sätt t.ex ser en färg annorlunda ut i klart solljus och i gråmulet väder eller inomhus i glödlamps eller ljusrörssken. Oftast så anpassar sig ögat och syncentrat efter de yttre omständigheterna och vi upplever färgerna som i stort sett desamma oavsett

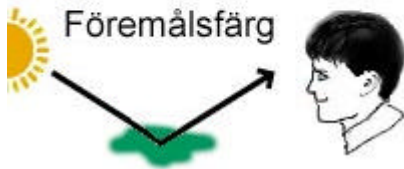
ljusförhållandena. Förutom ljusförhållandena så påverkar ett föremåls storlek vår upplevelse av färgen. Alla som någon gång valt tapeter eller färg till huset vet att färgen ger olika intryck när den ses på en liten avgränsad yta än när den täcker ett större område.

Precis som med människans övriga sinnen såsom lukt, smak, ljud m.m. så skiljer sig upplevelsen av färg mellan olika individer. En färg kan upplevas som varm, kall, ljus, mörk, intensiv, dov, lugnande m.m. Hur olika färger uppfattas beror till stor del på en persons kulturella bakgrund, dess kön, ålder, tidigare erfarenheter m.m. T.ex har inuiterna en lång rad olika vita färger som för människor från andra kulturer uppfattas som en enda färg. Detta beror givetvis på deras omgivningar som till stor del är täckta av ett vitt snö eller istäcke.

Spektralfärg och föremålsfärg



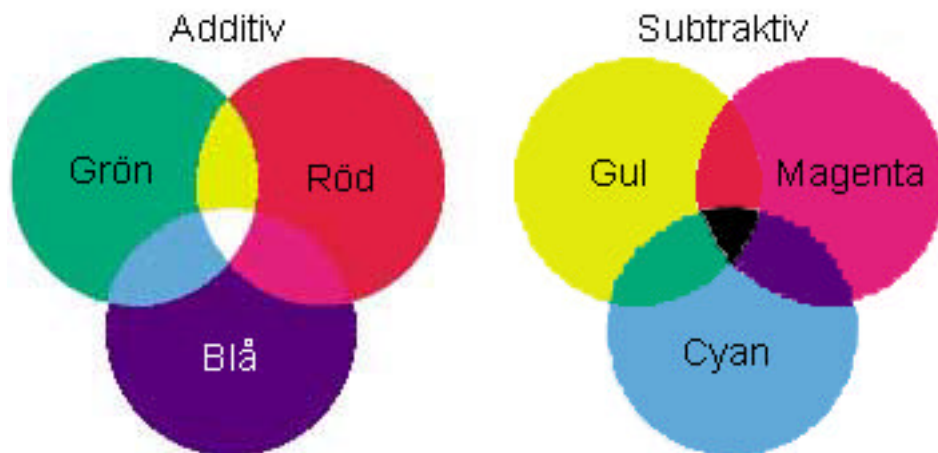
Färg som vi ser från en ljuskälla såsom solen, en glödlampa, bildskärm eller tv-skärm kallas för spektralfärg och färg som vi ser genom att ljus reflekteras av en yta kallas för föremålsfärg.



Olika sorters ljuskällor har olika sk temperatur vilket gör att vi borde uppfatta föremålsfärgerna som olika beroende på ljusförutsättningarna. I de flesta ljusförhållanden så klarar synsinnet av att korrigera ljusets förändringar genom sk färgkonstans. Synsinnet utgår från det vita ljusets färgspektra och korrigerar färgerna efter det. I ljus t.ex eldsljus där stora

delar av spektrum saknas så klarar inte färgkonstansen att korrigera varför färgerna ser annorlunda ut.

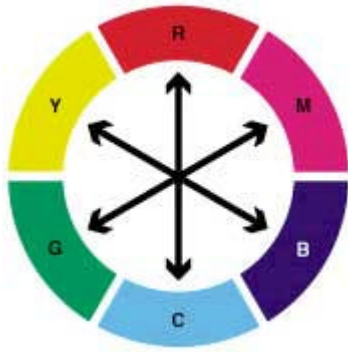
Additiva och subtraktiva färgblandningar



Människans öga är känsligt för rött, blått och grönt ljus. Genom att kombinera dessa 3 färger kan alla andra färger representeras. Kombinationen röd, grön och blå används i såväl TV som i datorskärmar för att visa upp olika färger. Denna sortens färgblandning kallas för additiv (eller optisk) dvs de tre färgerna läggs ihop för att skapa alla övriga färger. För att de tre färgerna blå, grön och röd skall upplevas som nya färger krävs att färgpunkterna sitter tätt intill varandra vilket är fallet på t.ex en bildskärm.

Inom t.ex tryckindustrin och vid vanlig färgutskrift så används den sk subtraktiva metoden vilken innebär att färgerna cyan, magenta och gul kombineras/tas bort för att bilda nya färger.

Färghjulet - RGB



Människans öga är känsligt för rött, grönt och blått ljus och gör sedan kombinationer av detta för att skapa de andra färgerna. En bildskärm består av ett rutnät av bildpunkter (pixlar) som i sin tur består av röda, gröna och blå ljuspunkter som kombineras till olika färger och nyanser. Kombinationen röd, grön, blå kallas **RGB**.

Att lära sig tänka i RGB är inte så lätt men med hjälp av bilden på färghjulet kanske det blir lite lättare. RGB är alltså ett sätt att ge bilder i datorn färg genom att kombinera, röd, grön och blå (RGB). De övriga färgerna bildas genom kombinationer av de tre. (Den sekundära färgkombinationen är CMY (Cyan, Magneta och

Yellow)) Genom att kombinera grön och röd så får vi gul färg. Blå och röd ger magenta osv. Varje färg i hjulet har en komplementfärg vilken är den som är mittemot i färghjulet. Blå har således gul som komplementfärg vilket är det triangelhorn som inte bidrar till färgen. Varför behöver jag veta hur detta fungerar? Jo om du i datorn vill korrigera en bilds färg så är det bra att veta hur färgsystemet fungerar.

Vad gör du då om du vill ge en bild mer blåton? Antingen kan du lägga till magenta och cyan (de färger som bildar blå) eller ta bort gul (den färg som inte bidrar till blå). Samma sak om du vill att din bild skall bli mer röd då kan du antingen lägga till gul och magneta eller minska på Cyan. Generellt är det bättre att ta bort färg än att lägga till.

Färglägen

I Photoshop finns möjlighet att välja vilket färgläge vi vill arbeta i, t.ex. gråskala, Indexerad färg, RGB och CMYK för att nämna några. I de flesta fall fungerar RGB bra men i vissa situationer behöver vi använda oss av andra lägen. Ett exempel är om vi vill spara en bild i GIF-formatet som bara stödjer 8-bitarsfärg då måste vi använda oss av Indexerad färg eller gråskala.

För att få veta hur du gör för att byta färgläge rekommenderar jag att du läser i manualen eller tittar på instruktionsfilmen "Ändra färg till gråskala" i Kapitel 9 som handlar om just byte av färgläge.

Håkan Källkvist på Skolverket har också gjort en ypperlig film om färger i datorn. Du hittar filmen i kursmaterialet för PaintShopPro på Multimediatebyrå.

[Tillbaka till Innehåll](#)

Öppna bilder och skapa ny bild

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Nytt och öppna" i Kapitel 1 för att lättare genomföra och ta till dig dessa övningar.

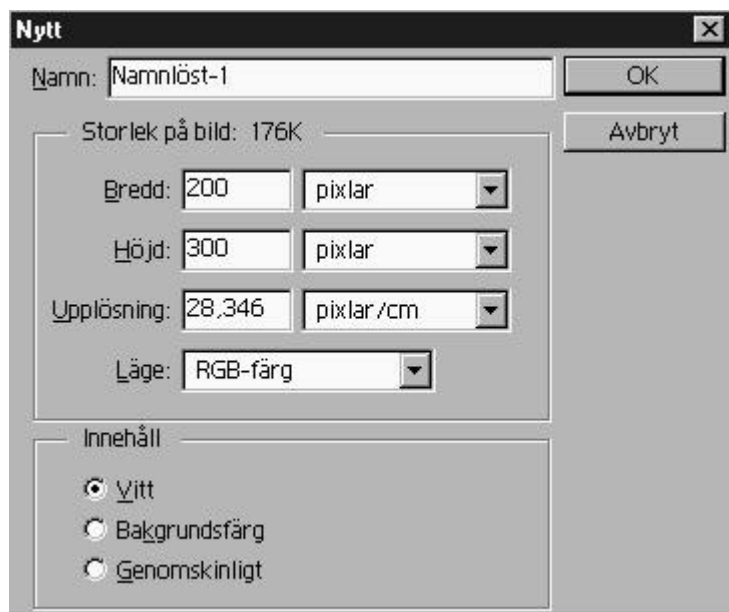
Övning: Öppna en bild

För att öppna en bild som redan finns på din hårddisk så väljer du **Öppna** under **Arkiv** och letar sedan upp den bild du vill öppna. Klicka på vald bild för att få upp en förhandsbild nertill i dialogrutan. Detta gör att du enkelt kan se om det är önskad bild som du valt. När du gjort ditt val klickar du på Öppna och får då upp bilden i Photoshop och kan arbeta med den.

Övning: Skapa ett nytt bilddokument

För att skapa ett nytt bilddokument så väljer du **Nytt** under **Arkiv** och får då upp en dialogruta där du kan välja; storlek på bilden, bakgrundsfärg och upplösning. Vid arbete med bild i datorn används oftast enheten pixlar men du kan även byta till andra enheter genom att klicka på pilen till höger om "pixlar".

När du är nöjd med inställningarna klickar du OK och har då fått upp ett nytt bilddokument att arbeta med.



[Tillbaka till Innehåll](#)

Introduktion till ritverktygen

Med ritverktygen i Adobe Photoshop kan du skapa eller redigera bilder. De verktyg som räknas till ritverktygen är bl.a. pennan, penseln, suddgummit, färgpytsen, pipetten, övertoningsverktyget och airbrushen.



Pennan används till att rita med skarpa konturer i bilden.



Med penseln målar du med mjuka kanter i bilden.



Airbrushen kan liknas vid en sprayburk och ger mjuka linjer.



Suddgummit används för att radera delar av en bild.



Med pipetten kan du "hämta" färg från en bild.

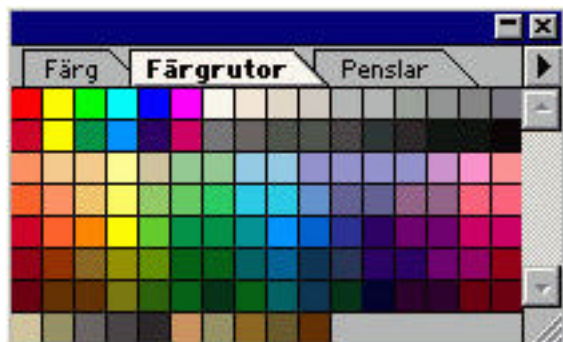


Övertoningsverktyget används till att fylla ett område med en gradvis övergång mellan färger.



Färgpytsen fyller ett område med aktuell förgrundsfärg

Genom att dubbelklicka på något av verktygen kan du ställa in t.ex. penselformer, tryck, opacitet (genomskinlighet) m.m. för de olika verktygen. För de verktyg med en pil i nedre högra hörnet så finns ytterligare verktygsalternativ. Klicka på aktuellt verktyg och håll nere musknappen så dyker de andra alternativen upp.



Färg väljer du under **Färg** eller **Färgrutor**. Om denna palett inte finns synlig på skrivbordet väljer du **Visa färg** under **Fönster**.

Penselstorleken bestämmer du i paletten **Penslar**. Om denna palett inte finns synlig på skrivbordet väljer du **visa Penslar** under **Fönster**.








I färgrutan i verktygspaletten ser du vilka färger som är valda till för- och bakgrundsfärg. Med förgrundsfärgen målar du och bakgrundsfärgen är den färg som kommer fram om du raderar något. Du skiftar mellan för och bakgrundsfärgerna genom att klicka på den lilla böjda pilen uppe till höger.

Övning: Ritverktyg

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Ritverktygen" i kapitel 2 för att få en grundläggande förståelse för ritverktygens funktioner och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning. Övningen är fristående från filmen dvs övningsresultatet blir inte detsamma som det i filmen.

Starta AdobePhotoshop 5.5 genom att dubbelklicka på programsymbolen eller välj det ur Startmenyn.

1. Se till att verktygspaletten finns framme (Om den inte syns välj **Visa Verktyg** under **Fönster**)
2. Välj **Nytt** under **Arkiv**. Bestäm bildens storlek till t.ex. Bredd=300 pixel och Höjd=300 pixel. (Du ändrar enhet genom att klicka på den enhet som står efter värdet för Bredd och Höjd)
3. Välj en passande färg genom att klicka på en färgruta i paletten Färgrutor.
4. Välj penselverktyget  och rita konturerna till t.ex. ett hjärta. Se till att hjärtats kontur är sluten.
5. Välj verktyget färgpyts.  Placera färgpytsen i hjärtats mitt och fyll det med den valda färgen. (Om hjärtats kontur inte är sluten kommer färgen även att hamna på bakgrunden.)
6. Byt färg och rita t.ex. en pil genom hjärtat med hjälp av pennan.
7. Om du inte blir nöjd kan du använda suddgummit till att suddas ut. 
8. Välj trollstaven ur verktygspaletten  och klicka i det området som är utanför hjärtat. Området är nu markerat. Välj en ny förgrundsfärg från färgrutorna (inte samma som bakgrundsfärgen)

9. Byt till övertoningsverktyget  och placera markören i markeringens övre vänstra hörn, håll nere musknappen och dra markören till bildens nedre högra hörn, släpp upp musknappen. Det markerade området är nu tonat.
10. Din bild är nu färdig men testa gärna vidare med andra verktyg.
11. Spara bilden genom att välja **Spara** under **Arkiv**. En dialogruta dyker upp där du kan bestämma var bilden skall sparas, peka ut önskad mapp och klicka på **Spara**.


[Tillbaka till Innehåll](#)

Att arbeta med markeringar och kopiering

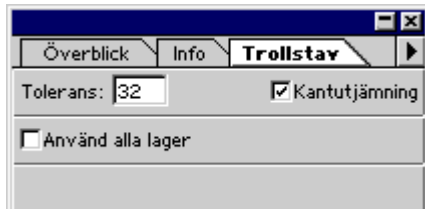
Vid arbete med bildmaterial är det ofta som bara delar av en bild skall behandlas eller kopieras. För att enkelt kunna redigera valfri del av en bild bör du lära dig behärska de olika markeringsmöjligheterna som finns i Photoshop. Det finns många verktyg till ditt förfogande men i slutändan är det ändå din egen noggrannhet som avgör slutresultatet. I övningarna nedan tas några grundläggande markeringsfunktioner upp. För mer om markeringar rekommenderar jag manualen som ger en komplett bild av de verktyg som kan användas vid markering.




Övning: Markering och kopiering

Börja med att titta på instruktionsfilmerna "Markering" i Kapitel 3 och "Kopiera" i Kapitel 6 för att få en grundläggande förståelse för hur markering och kopiering fungerar och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilden **litenflicka.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilden. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Dubbelklicka på trollstavsverktyget  i verktygspaletten för att få upp

inställningsrutan för det verktyget. Trollstaven markerar områden med samma eller liknande färg. I inställningsrutan kan du ställa in hur många färgnyanser som skall inkluderas i markeringen. Ex. värdet 1 ger endast 1 färgnyans och ökar du sedan värdet så ökar antalet nyanser som kommer att tas med i markeringen. De delar som vi skall markera har ganska många nyanser därför väljer vi ett högre värde; Tolerans 32. Vi kryssar också i kantutjämning vilket gör att vi får en mjukare kant på vår markering.



3. Målet är att markera hela flickan för att kunna kopiera den och lägga in i en annan bild. Börja med att klicka t.ex. på flickans mössa för att markera den. (Om det visar sig att inställningen Tolerans:32 inte är bra kan du när som helst ändra den)
4. För att markera ytterligare delar av flickan så skall vi använda oss av Shift-tangenten. Om du håller nere shift så dyker det upp ett litet plustecken vid trollstaven.  Detta indikerar att det som fortsättningsvis markeras kommer att läggas till den markering vi redan har. Fortsätt att markera de andra delarna av flickan.
5. Kanske räcker det inte med att använda trollstaven för att makera. Byt till lassoverktyget  och fortsätt att markera genom att dra med lasson runt de områden som du vill markera. Använd även här Shift-tangenten för att lägga till de delar som du markerar.
6. Om du har markerat för stort område så använder du istället Alt-tangenten för att få ett minustecken vid markeringsverktyget, detta indikerar att det som "markeras" tas bort från den markering som redan är gjord.
7. OBS! Tänk på att du enkelt kan ångra senast gjorda markering genom att välja ångra under **Redigera**. Tänk också på att om du klickar med ett markeringsverktyg t.ex. utan att hålla nere shift för att utöka markeringen, så försvinner din markering.
8. För att göra en så exakt markering som möjligt kanske du måste förstora upp bilden genom att använda zoomverktyget.  (Även vid användning av Zoomverktyget så kan du ta hjälp av Alt-tangenten för att förminska istället för att förstora.)
9. Så här kan markeringen se ut när den börjar bli färdig.





10. När du är nöjd med din markering så väljer du **Kopiera** under **Redigera** för att kopiera de delar som är markerade i bilden.
11. Öppna nu bilden **traktor.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilden. Även denna bild medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
12. När du fått upp bilden på traktorn så väljer du **Klistra in** under **Redigera**.

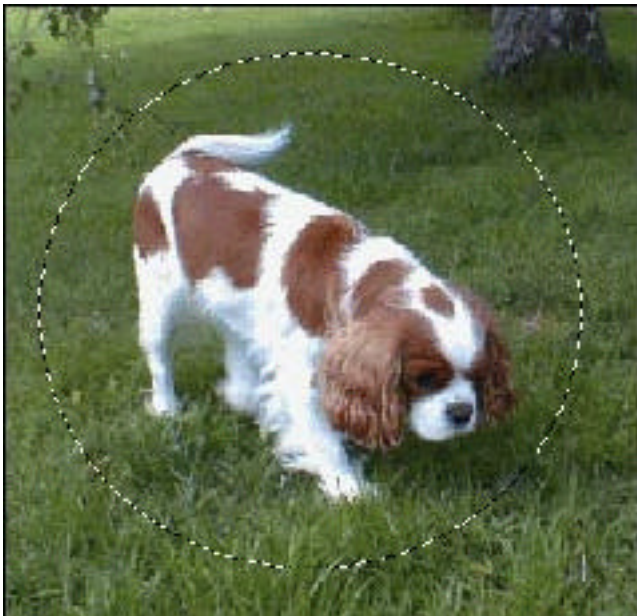


13. Flickan hamnar mitt i bilden, håll nere Ctrl-tangenten och dra flickan till önskad plats på bilden. Du har nu åstadkommit ett enkelt fotomontage. Vid montage av bilder är det viktigt att bilderna har ungefär samma ljudförhållanden för att montaget skall se någorlunda äkta ut.
14. För ytterligare ett sätt att kopiera bildmaterial mellan olika dokument så rekommenderar jag dig att titta på filmen "Kopiera" en gång till och sedan försöka dig på att göra likadant som i filmen.

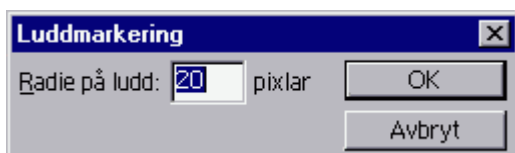
Övning: Markering med ludd

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Markering 2" i kapitel 5 för att få en grundläggande förståelse för hur markering med ludd fungerar och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilden **hund.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilden. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Välj markeringsverktyget ellips  (Eventuellt syns inte det i verktygspaletten utan du måste klicka på , hålla nere och välja ellipsen)
3. Placera verktyget uppe till vänster i bilden, håll nere och dra ut en lagom stor cirkel så att hunden blir markerad. Om du inte blir nöjd med markeringen är det bara att prova igen.



4. När du är nöjd med markeringen av hunden så väljer du **Ludd** under **Markering**. Följande ruta dyker då upp där du kan bestämma hur mycket ludd du vill ha på din markering. Ändra till önskat värde i rutan och klicka sedan OK.



5. Tanken är att den del som är utanför markeringen skall ersättas med vit färg. För att ändra så att det utanför cirkeln blir markerat väljer du **Omvänd** under **Markering**. Den del som är utanför cirkeln är nu markerad.



6. Se till att du har vit som bakgrundsfärg! Enklast gör du det genom att klicka på den svarta och vita lilla rutan till vänster i verktygspaletten. Se bild.



7. Välj **Radera** under **Redigera**. Den del av bilden som är kvar har mjukt tonade kanter pga av att vi valde att ha ludd på markeringen.



[Tillbaka till Innehåll](#)

Ångra och återgå samt händelsepaletten

Ibland blir man inte nöjd med resultatet av en förändring på en bild och då är det viktigt att kunna ångra sig. Photoshop erbjuder en rad olika möjligheter för att ångra sig och gå tillbaka till ett tidigare stadiet i redigeringsprocessen. Dessutom erbjuder programmet möjlighet att använda sig av en sk. händelsepalett och händelsepensel vilket gör att du kan göra förändringar på din bild för att sedan gå tillbaka i redigeringsprocessen valfritt antal steg för att sedan måla tillbaka valda delar av det ångrade. Titta på filmen "Händelsepaletten" i Kapitel 7 för att få en bild av hur det fungerar!

Övning: Ångra och återgå

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Ångra och Återgå" i Kapitel 4 för att få en grundläggande förståelse för hur funktionerna ångra och återgå används och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna **hund.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilden. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Använd penseln för att rita något på bilden. Bytt verktyg till pennan och rita ytterligare något på bilden.
3. Välj **Ångra** under **Redigera**.
4. Det du senast redigerade på bilden ångras nu.
5. Om du har redigerat i flera led så kan du komma tillbaka till senast sparade version av bilden genom att välja **Återgå** under **Arkiv**.

Övning: Händelsepaletten och färgvariationer

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Händelsepaletten" i kapitel 7 för att få en grundläggande förståelse för hur händelsepaletten och händelsepenseln används och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning. Titta också gärna på filmen "Färgvariationer" i kapitel 8 då detta moment också tangeras av denna övning.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna **Eye.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilden. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Se till att paletten händelser finns framme. För att få fram den så väljer du **Visa**

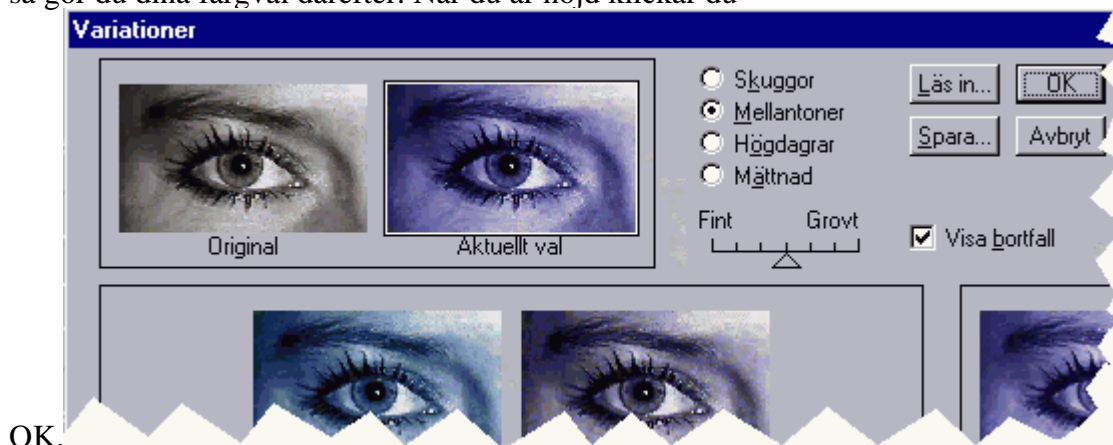



händelser under Fönster.

3. I paletten Händelser ser du alla moment som görs i redigeringsprocessen och kan på så vis följa den steg för steg.
4. Testa att använda lite olika verktyg och gör förändringar i bilden. Om du kollar i Händelsepaletten så ser du att den förändras. t.ex. kan det se ut så här efter några redigeringsmoment



5. För att ta bort ett moment kan du markera det (i bilden ovan är Airbrush markerad) klicka sedan på papperskorgen nere till höger i Händelsepaletten (se röd ring). Klicka på alla de moment du gjort för att komma tillbaka till ursprungsbilden. Du kan också gå tillbaka till senast sparade version av bilden genom att välja **Återgå** under **Arkiv**.
6. Tanken med denna övning är att du skall färglägga ögat genom att först göra förändringen på hela bilden och sedan gå tillbaka i händelserna för att så småningom använda förändringen till att bara måla ögat.
7. Börja med att ändra färgnyansen på hela bilden genom att använda en snabbvariant för färgjusteringar. Välj **Bild -> Ställ in -> Variationer**
8. En inställingsruta dyker upp som ger möjlighet att ändra en bilds färgschema. Klicka helt enkelt på det du önskar uppnå, vill du ha mer blått i bilden så klickar du på bilden där det står Mer blått. Du ser hela tiden förändringarna som sker med bilden i rutan "Aktuellt val". Gör de förändringar du vill ha. Vill du att ögat skall bli t.ex. grönt eller brunt istället så gör du dina färgval därefter. När du är nöjd klickar du

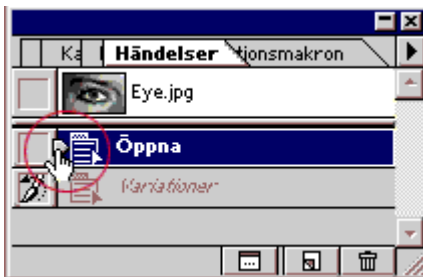


9. Välj nu händelseverktyget  ur verktygspaletten.
10. Se till att händelsepaletten är framme och klicka i den lilla rutan till vänster om momentet

"Variationer". När du har klickat i rutan kommer symbolen för händelseverktyget att synas i den lilla rutan.



11. Ta nu tag i den lilla pilen till vänster om "Variationer" i Händelsepaletten genom att klicka, hålla nere och dra pilen upp till "Öppna".



12. Du har nu talat om vilket stadie av redigeringsprocessen som händelsepenseln skall använda sig av. Färglägg nu ögat med hjälp av händelsepenseln. Lagg märke till att du målar med den förändring som du tidigare har valt att "ångra"
13. Så här kan resultatet se ut.



[Tillbaka till Innehåll](#)

Att ändra intensitet och kontrast på en bild

Hur lätt är det inte vid fotografering att fotot inte är perfekt i form av intensitet och kontrast. Photoshop erbjuder hjälp i form av möjlighet att justera kontrast respektive intensitet. Vi skall ta en titt på hur det kan göras.

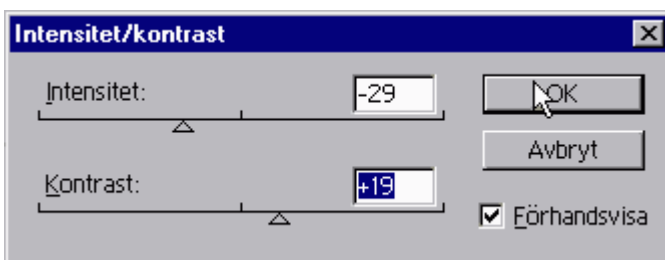
Övning: Intensitet och kontrast

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Justeringa av intensitet och kontrast" i Kapitel 10 för att lättare kunna genomföra övningen.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilden **hästar.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilderna. Bilderna medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Bildens ljus och kontrast är inte bra och det är det vi nu skall förändra.



3. Välj **Bild->Ställ in->Intensitet/kontrast...** En inställingsruta dyker nu upp där du kan reglera bildens intensitet och kontrast efter önskemål. När du är nöjd med ditt resultat klickar du OK.



4. Så här kan resultatet se ut.



[Tillbaka till Innehåll](#)

Lägga text på bilder

Enkelt uttryckt är text en sorts bilder, symboler för ljud som vi använder för att meddela oss. Bokstäverna bildar ord som bildar ordbilder. Tack vare ordbilderna behöver vi inte tolka varje bokstav för sig utan känner igen dessa ordbilder och förstår dess innebörd. (Ett barn som lär sig läsa har ännu inte lärt sig att se ordbilderna och "ljudar" därför bokstäverna när de läser). Om ordbilderna är lätta att uppfatta så läser vi mer obehindrat, omedvetet och förstår lättare vad vi läser än om ordbilderna är svåra att identifiera vilket stör läsandet och förståelsen minskar. Vad har då dessa ordbilder med multimedia att göra? Vid publicering av text så finns det ett par saker som underlättar för läsaren att se ordbilderna vilket i sin tur underlättar förståelsen och snabbheten i läsandet.

Läsbarhet påverkas bl.a. av:

- Typsnitt (teckensnitt)
- Versaler eller gemena
- Tecken- och ordmellanrum
- Teckenstorlek och stil
- Radlängd och radavstånd

- Justering
- Färg på bokstäver och bakgrund
- Språk, innehåll och läsare


En god kontrast mellan text och bakgrund är viktig för att läsningen skall flyta på bra. Vid text lagd på en bild eller mönstrad bakgrund så är det viktigt att bakgrunden är diskret och lugn så att den inte tar överhanden.

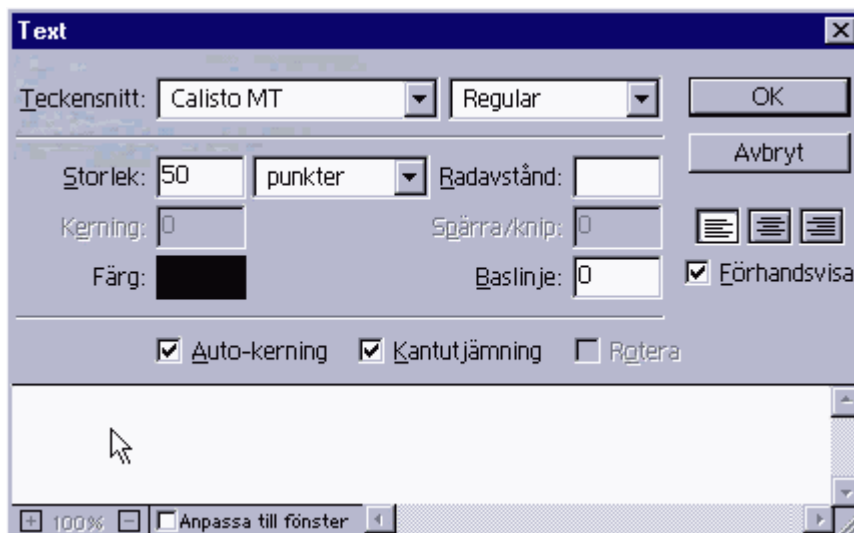
Undvik i största möjliga mån att kombinera färgerna röd och grön. Dessa är vanligast att färgblinda personer inte kan särskilja.

Även om Photoshop inte är ett verktyg speciellt för att göra texteffekter så går det att skapa trevliga texter med hjälp av filter och effekter m.m. Texten som skapas hamnar i ett eget lager och är editerbar tills du väljer att göra om texten till bildinformation t.ex. när du väljer att spara bilden i något annat format än Photoshops eget för att kunna använda bilden t.ex. på en webbsida.

Övning: Text

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Lägga text på bilder" i kapitel 11 för att få en grundläggande förståelse för hur textverktyget fungerar och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilden **skorpabrygga.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilden. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att skapa ett nytt dokument eller att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Välj textverktyget  i verktygspaletten och klicka i övre delen av bilden
3. Du får nu upp en dialogruta där du kan göra olika inställningar för hur texten skall se ut.



4. Välj färg på texten genom att dubbelklicka på färgrutan vid **Färg:**
5. Skriv in din text.
6. Markera texten och ställ in typsnitt, storlek, justering m.m efter behag.
7. Flytta dialogrutan så att du ser bilden och texten som ligger på bilden. Om du för markören över texten så får du upp Flyttaverktyget. Tag nu och klicka på texten och flytta den till önskad position i bilden.
8. När du är nöjd med alla inställningar så klickar du OK i textdialogrutan.
9. Texten hamnar automatiskt i ett eget lager. Du kan när som helst under arbetets gång dubbelklicka på lagret och förändra texten.

[Tillbaka till Innehåll](#)

Använda filter på en bild

Med hjälp av olika filter kan du skapa olika specialeffekter på dina bilder. Du kan till exempel öka bildens skärpa, lägga en impressionistisk ton på bilden, ge bilden en vågig yta eller använda olika sorters penslar för att ge bilden olika effekter. Det lättaste sättet att lära sig hur filtereffekterna fungerar är att använda dem och experimentera fritt!

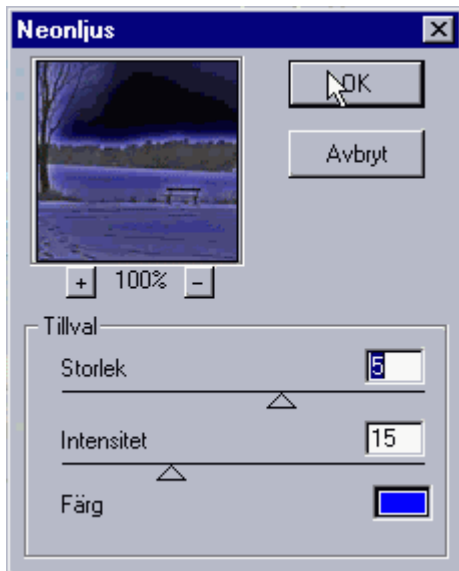
Övning: Filter

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Förändra bilder med filter" i Kapitel 12 för att få en grundläggande förståelse för hur filter används i Photoshop och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilden **sol.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv**

och leta upp bilden. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.

2. Välj under **Filter -> Konstnärliga -> Neonljus...** En liten inställingsruta dyker upp som dels ger dig en förhandsbild av filtrets effekt dels ger dig möjlighet att göra vissa inställningar t.ex. i form av storlek, intensitet och färg. (Givetvis har olika filter olika inställningar, några saknar dessutom inställningsmöjligheter) När du gjort de inställningar du önskar så klickar du OK.

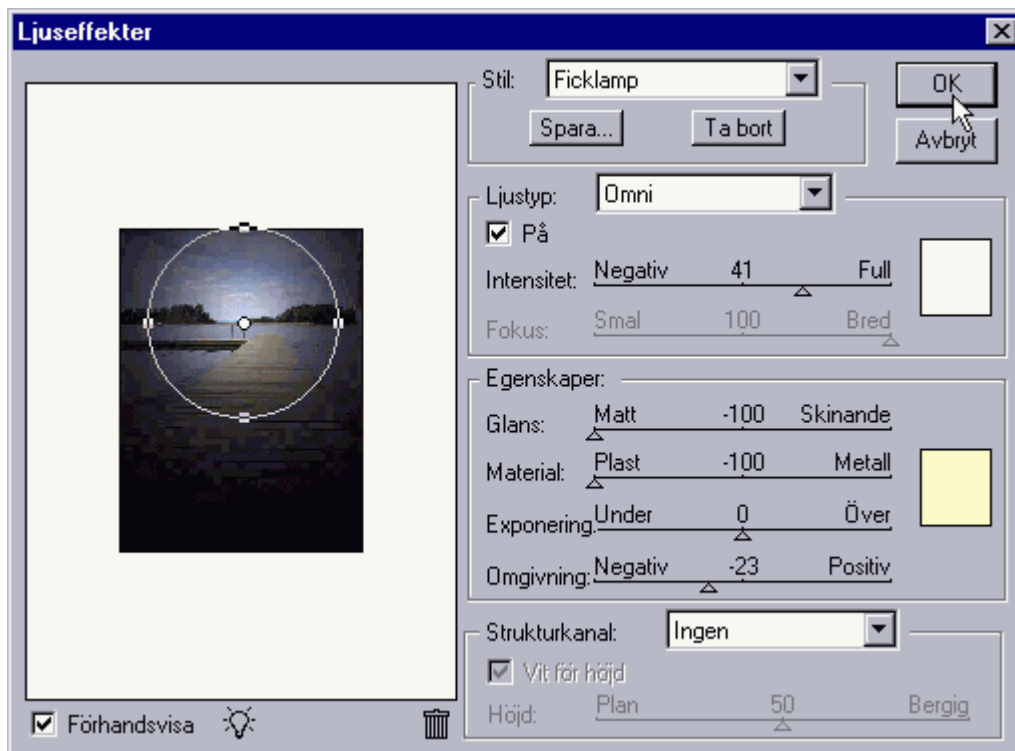


3. Du ser nu resultatet av filtret på din bild. Om du inte är nöjd kan du välja **Ångra** under **Redigera**.
4. Fortsätt med att prova några andra filter för att få en blick för vad som är möjligt. Kombiner gärna olika filter för att få fram effekter du knappt trodde var möjliga!

Övning: Filter - ljuseffekter

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Ljuseffekter" i kapitel 14 för att få en grundläggande förståelse för hur filtret ljuseffekter kan användas och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilden **skorpabrygga.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilden. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Välj under **Filter -> Återgivning -> Ljuseffekter...** En inställingsruta dyker upp som dels ger dig en förhandsbild av filtrets effekt dels ger dig möjlighet att göra vissa inställningar t.ex. i form av Ljustyp, Stil, Intensitet m.m. De förändringar du gör ser du hela tiden på förhandsbilden till vänster. I själva förhandsbilden finns det "handtag" som du kan dra i för att förändra ljusområdets storlek och ljuscentrums placering. Testa olika varianter av ljustyper och stilar för att se vilka möjligheter som erbjuds! När du gjort de inställningar du önskar så klickar du OK.



3. Du ser nu resultatet av ljuseffekten på din bild. Om du inte är nöjd kan du välja **Ångra** under **Redigera**.


[Tillbaka till Innehåll](#)

Att beskära en bild

Det är inte ovanligt att man vill använda bara en del av en bild eller ta bort oväsentligheter i bildens utkanter. För att göra detta använder vi oss av beskärningsfunktionen i Photoshop.

Övning: Beskära

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Beskärning av bilder" i Kapitel 13.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilden **litetbarn.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilderna. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Börja med att välja markeringsverktyget  ur verktygspaletten.
3. Placera markören där du vill att övre vänstra hörnet skall börja, håll nere musknappen och dra sedan markören diagonalt över bilden dit du vill att nedre högra hörnet av bilden skall vara. I bilden nedan är det främst barnet vi vill framhäva varför övriga delar av bilden inte finns med i markeringen.



4. För att ta bort det omgivande området och bara få kvar den delen av bilden som täcks av markeringen väljer du **Beskär** under **Redigera**.
5. Så här ser resultatet ut med en mer fokuserad bild på barnet.




Att arbeta med lager i Photoshop

Det är många gånger praktiskt att kunna arbeta med olika bildelement för sig. I Photoshop kan du göra detta genom att lägga olika lager över varandra och låta dessa vara mer eller mindre genomskinliga så att delar från underliggande lager syns. Det kan liknas vid ett antal overheadblad lagda ovanpå varandra med möjlighet att rita och förändra varje overheadblad oberoende av de andra. Möjligheten att jobba i lager ger ett stort utrymme för den kreativa förmågan. Titta på filmen om "Lagerhantering" i Kapitel 15 så förstår du förmodligen bättre hur lager fungerar.

Att tänka på vid arbete med lager är att det bara är Photoshops eget format som stödjer lagerhantering. För att kunna använda bilden t.ex. på en webbsida så behöver den sparas i ett annat format. För att kunna spara en bild i ett annat format än Photoshopformatet måste lagerna läggas samman till ett lager. Se filmen "Spara med lager" i kapitel 16 samt övningen nedan för att få veta mer om hur du gör detta.

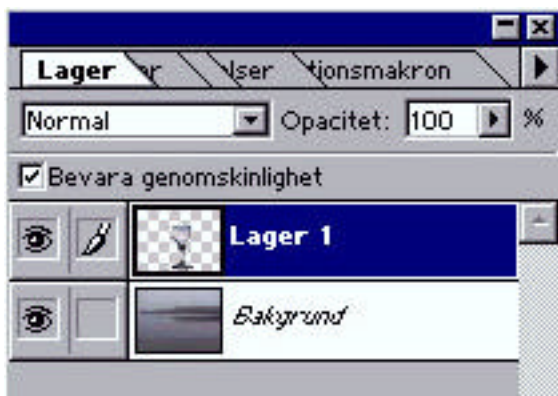
Övning: Lager


Börja med att titta på instruktionsfilmen "Lagerhantering" i Kapitel 15 för att få en grundläggande förståelse för hur lagerhanteringen fungerar och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

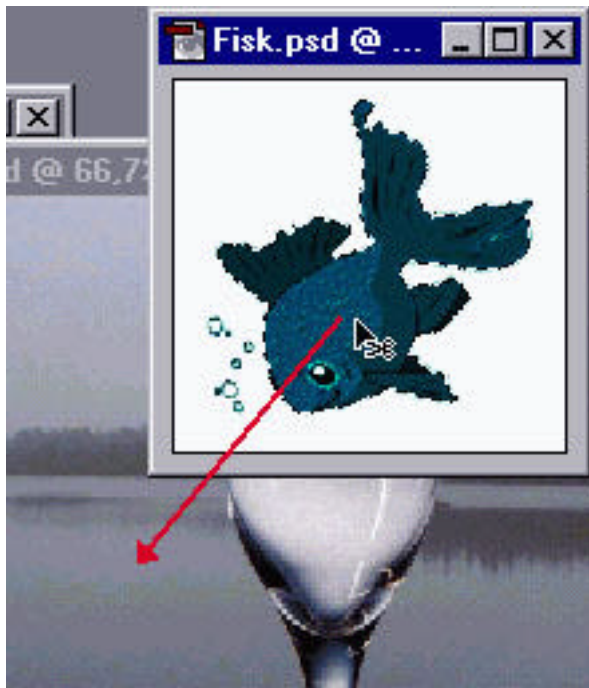
1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilderna **glas**, **vatten** och **fisk** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilderna. Bilderna medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen.
2. Tanken med övningen är att kombinera fisken, glaset och sjöbilden till en bild. Vi börjar med att klicka på bilden med glaset. Välj markeringsverktyget  ur verktygspaletten, håll nere CTRL-tangenten, klicka och håll nere musknappen så att markören antar symbolen för flytta. Dra över glaset till sjöbilden. Dra glaset till önskad position i bilden.



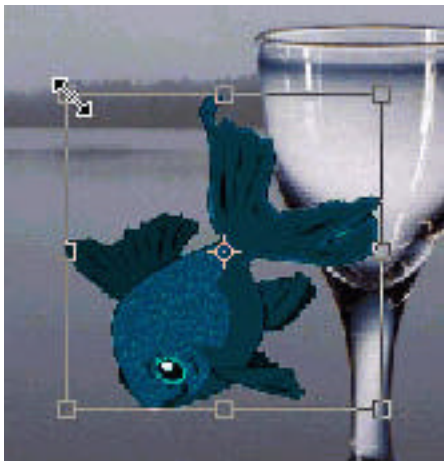
3. I Lagerpaletten ser du nu att bilden har fått ytterligare ett lager. Om lagerpaletten inte finns synlig väljer du **Visa Lager** under **Fönster** i menyn. Det nya lagret namnges automatiskt men du kan även själv ge lagret namn genom att dubbelklicka på lagret i lagerpaletten och ge ett nytt namn i den dialogruta som då dyker upp.



4. Nu är det fiskens tur. Se till att markera fisken. (Lämpligast genom att använda trollspöt för att markera bakgrunden och sedan välja **Omvänd** under **Markering**. (Se även kapitlet om markeringar)
5. När fisken är markerad så gör du likadant som med glaset dvs välj markeringsverktyget  i verktygsfältet, håll nere CTRL-tangenten, klicka och håll nere musknappen så att markören antar symbolen för flytta. Dra över fisken till sjöbilden.



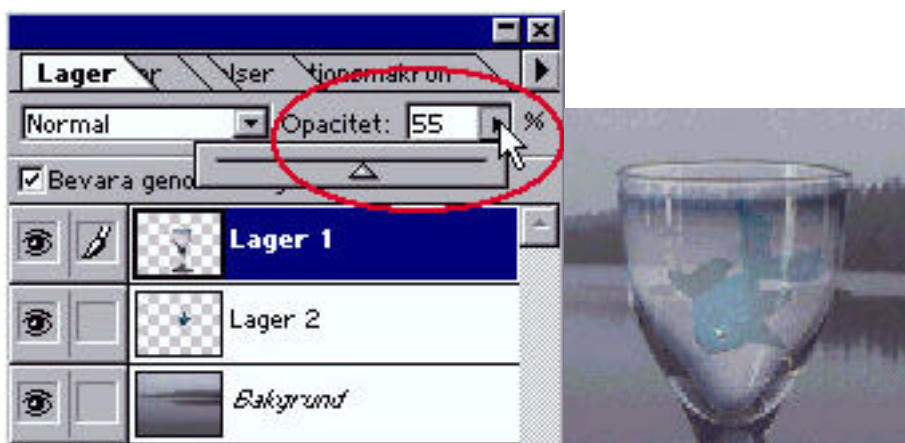
6. Tanken är att fisken skall läggas i glaset men för det är den för stor varför vi skall minska ner den. Välj **Markera allt** under **Markering**.
7. Välj **Omforma fritt** under **Redigera**.
8. Ändra storlek på fisken genom att dra i de reglage som dyker upp runt fisken. Flytta också fisken så att den hamnar "i" glaset.



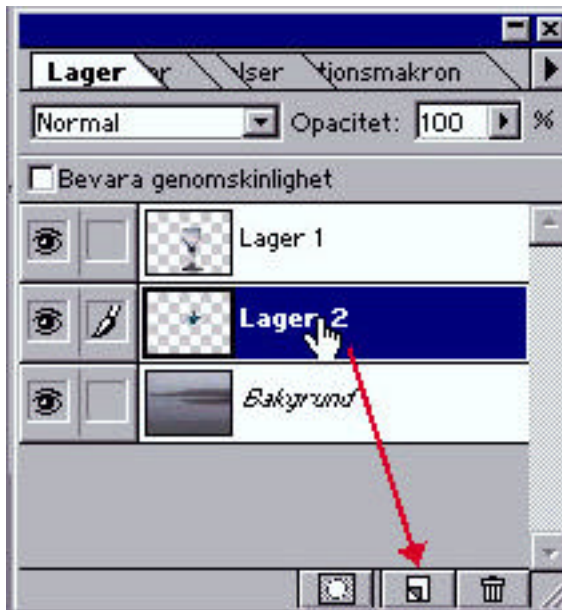
9. När du är nöjd så dubbelklickar du inom ramen eller trycker på Enter för att fullfölja ändringen.
10. Nu ser det inte ut som om fisken är i glaset utan mer som om den ligger som ett tryck utanpå glaset. Detta ändrar vi på genom att i lagerpaletten klicka på Lager 2, håll nere och dra ner det och lägg under Lager 1 i lagerpaletten.



11. Fisken försvinner nu skenbart bakom glaset, dvs den syns inte i bilden. Klicka på Lager 1 så att det blir markerat (ett markerat lager är blått till färgen. I bilden ovan är Lager 2 markerat)
12. Nu när Lager 1 är markerat så skall vi göra det lagret mer genomskinligt. Detta görs genom att ändra på Opaciteten. Uppe i högra hörnet av lagerpaletten hittar du reglaget för opacitet. Ändra det tills fisken lyser igenom lagom mycket. Förutom att fisken nu ser ut att vara i glaset så får glaset mer "glaskaraktär" genom att skogen lyser igenom.




13. Fisken ger ett ensamt intryck så vi gör en vän till honom genom att klicka på Lager 2, hålla nere och dra Lager 2 till kopiera knappen längst ner i mitten på lagerpaletten.



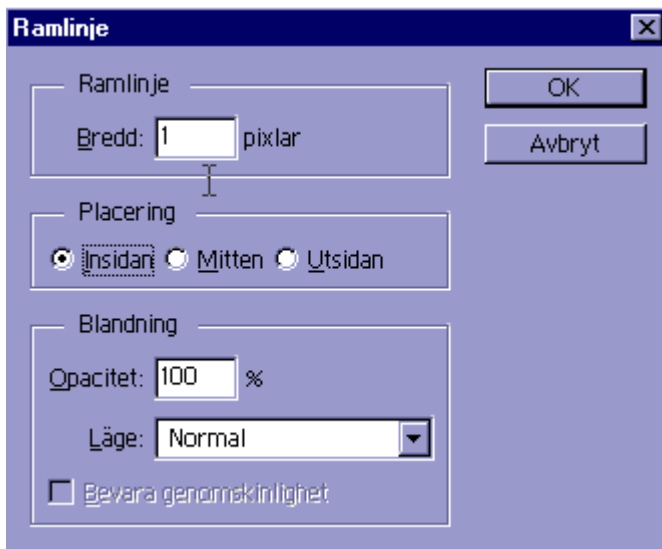
14. En kopia på Lager 2 skapas. Se nu till att **Lager 2 kopia** är markerad, håll sedan nere CTRL-tangenten och flytta fisken så att den ligger nere till vänster om glaset. Fisken är vänd på fel håll vilket vi åtgärdar genom att under **Redigera** först välja **Omforma->vänd horisontellt** och därefter **Omforma->Roter 90 motsols** också under **Redigera**.
15. Fiskarna tittar nu på varandra.



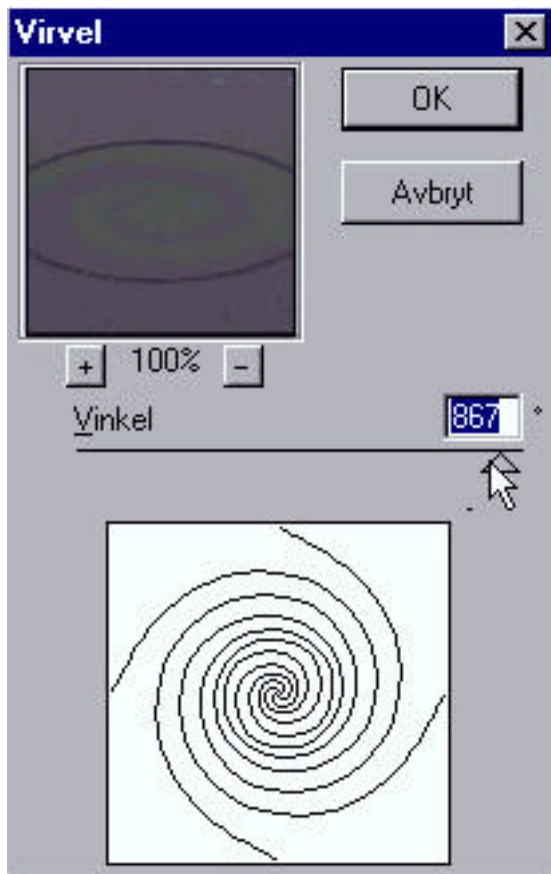
16. Avslutningsvis skall vi lägga till lite ringar på vattnet. Börja med att välja klicka på Bakgrund i Lagerpaletten för att aktivera Bakgrunden. Välj sedan det elliptiska markeringsverktyget.  Markera en ring under den nedre fisken.



17. Välj **Ramlinje** under **Redigera**. Ställ in Bredd till 2 eller 3 pixlar. Placering Insidan och klicka sedan OK.



18. Avslutningsvis skall vi göra en liten vattenvirvel under fisken. Behåll markeringen och välj **Filter-> Förvrängning->Virvel**. Gör önskade inställningar och klicka OK.



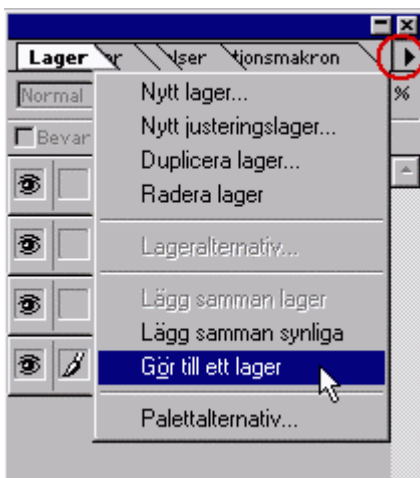
19. Klicka bort markeringen och beskåda verket!



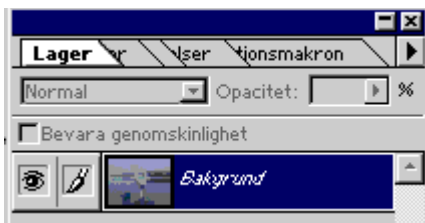
Övning: Spara bild med flera lager

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Spara med lager" i Kapitel 16 för att få en grundläggande förståelse för hur det går till att spara en bild med flera lager och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

1. Gör först övningen Lager ovan. Behåll bilden från förra övningen kvar öppen.
2. För att kunna spara bilden i ett annat format än Photoshop-formatet så måste vi lägga samman alla lager till ett. Det gör vi genom att välja **Gör till ett lager** i pilmenyn uppe i högra hörnet på Lagerpaletten.



3. Hela bilden är nu i ett lager och kan sparas i önskat format.



4. Tänk på att alltid spara ett original i Photoshopformatet för att kunna behålla de lager du har arbetat med. Detta för att enkelt kunna justera bildens olika delar om så önskas.

[Tillbaka till Innehåll](#)

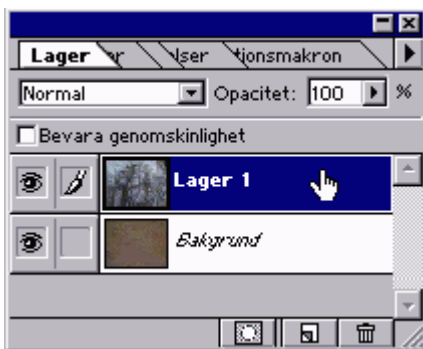
Att använda funktionen opacitet

Photoshop erbjuder en rad möjligheter att använda sig av s.k. opacitet eller genomskinlighet med ett enklare ord. Detta ger möjlighet att låta olika bilder smälta samman.

Övning: Opacitet

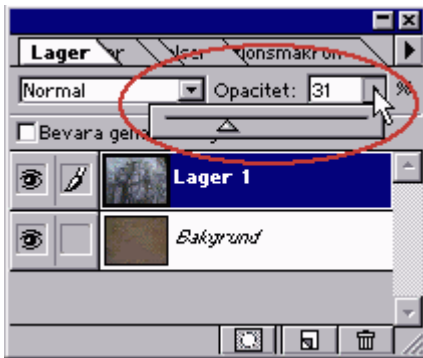
Börja med att titta på instruktionsfilmen "Opacitet i lager" i kapitel 17 för att få en grundläggande förståelse för hur opacitet kan användas och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

1. Starta Adobe Photoshop och öppna **tegel.jpg** och **trad.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilderna. Bilderna medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen.
2. Lägg bilderna jämsides och klicka sedan på bilden **trad.jpg** för att göra den aktiv. (En aktiv bild har en blå list överst.)
3. Välj **Allt** under **Markera**. (Eller använd kortkommandot Ctrl+A) för att markera hela bilden med träden.
4. Håll nere Ctrl-tangenten för att få fram en sax vid markören, klicka sedan i trädbilden, håll nere musknappen och dra hela trädbilden över till tegelbilden. Passa in så att trädbilden täcker hela tegelbilden. Det finns flera sätt att kopiera bilder, detta är ett snabbt och smidigt sätt.
5. Se nu till att paletten Lager finns framme. För att få fram den så väljer du **Visa Lager** under **Fönster**.

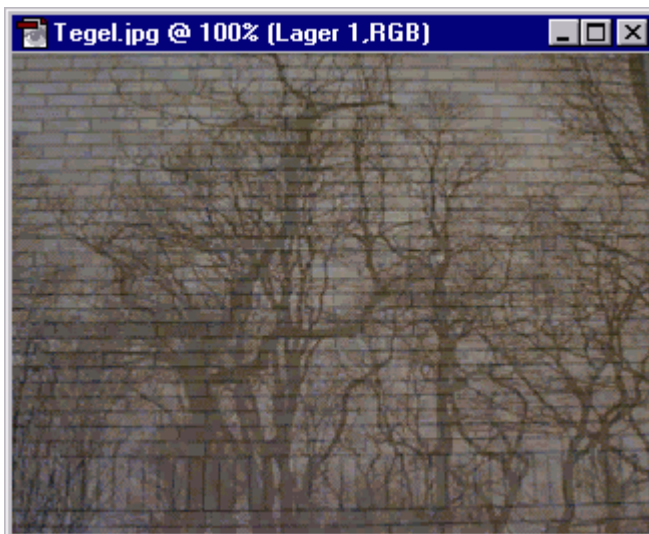


6. Som du ser har ett nytt lager bildats som heter Lager 1. Se till att Lager 1 är markerat genom att klicka på det. Ett markerat lager är blått till färgen
7. Vid Opacitet väljer du nu önskad grad av genomskinlighet antingen genom att skriva in

önskat värde i rutan eller genom att dra i reglaget till önskad effekt..



8. Så här kan resultatet se ut



[Tillbaka till Innehåll](#)

Utskrift

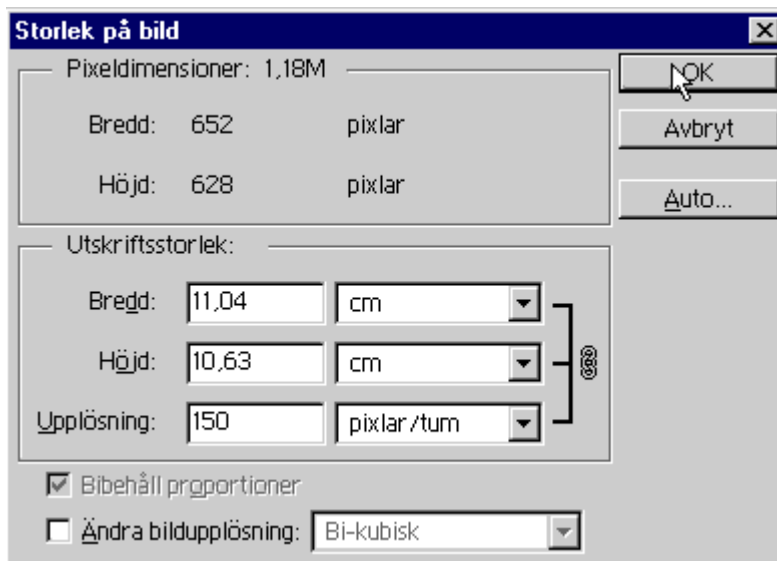
En bitmappad bild beskrivs genom att den delas in i små rutor sk *pixels* (picture element). Detta sätt att representera bilder i datorn kallas för punktuppbyggd eller bitmappad grafik. Varje pixel i en punktuppbyggd bild har en specifik placering och ett färgvärde. En punktuppbyggd bild är

upplösningsberoende dvs består av ett bestämt antal pixlar. T.ex. när bilden visas upp på en bildskärm så visas det upp ca 72 ppt (pixlar per tum) (Beroende på vilken upplösning och typ av bildskärm som används). En skrivare har oftast en högre upplösning t.ex. 600 ppt. (ppt motsvarar engelskans dpi=dots per inch). Detta gör att en bild som visas upp på bildskärmen i 72 ppt blir hälften så stor när den skrivs ut på en skrivare med upplösningen 150 ppt eftersom pixlarna som skrivs ut hamnar mycket tätare än de gjorde på bildskärmen. För att komma ifrån detta kan vi göra en del inställningar i Photoshop när vi väljer att göra vår utskrift. Se nedan.

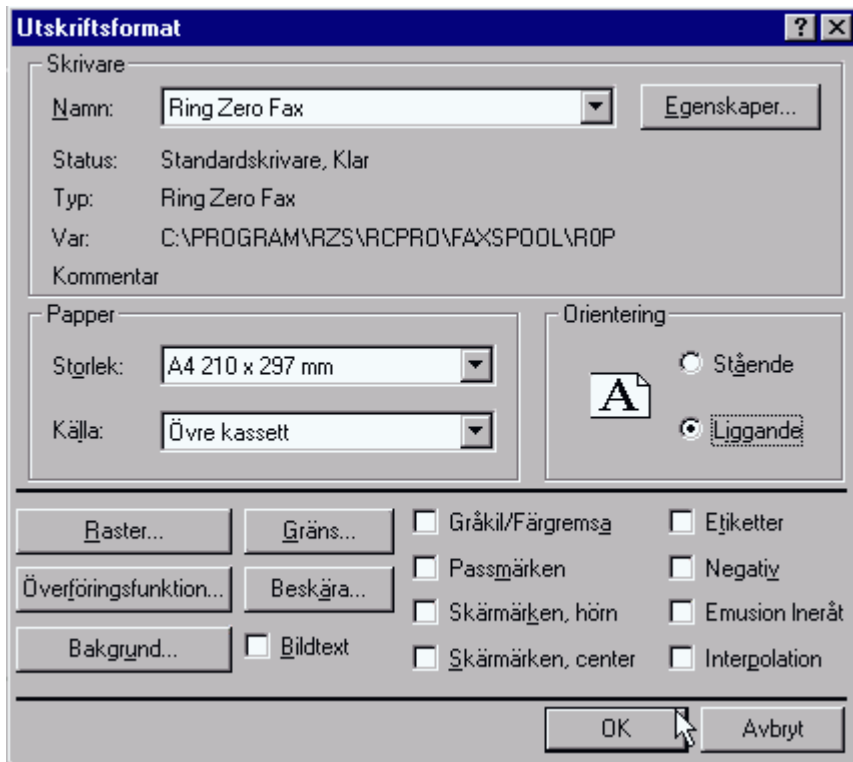
Övning: Utskrift

Börja med att titta på instruktionsfilmen "Utskrift från Photoshop" i kapitel 18 för att få en grundläggande förståelse för hur du gör för att skriva ut en bild och för att lättare genomföra och ta till dig denna övning.

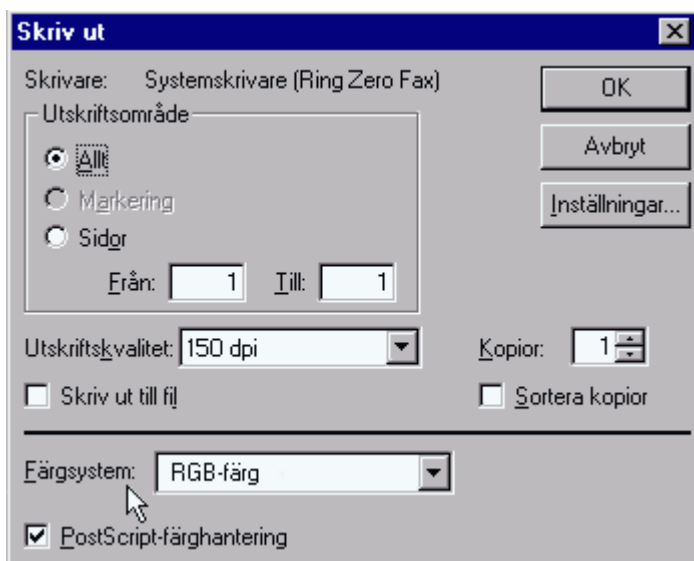
1. Starta Adobe Photoshop och öppna bilden **hund.jpg** genom att välja **Öppna** under **Arkiv** och leta upp bilden. Bilden medföljer det övningsmaterial som du kan ladda hem i samband med kursen. Om du inte har laddat ner det materialet går det bra att öppna en annan bild som du har tillgänglig på din hårddisk.
2. Vi börjar med att kontrollera hur stor bilden är genom att välja **Storlek på bild** under **Bild**



3. I dialogrutan som dyker upp kan du vid upplösning välja den upplösning som du önskar skriva ut din bild i. Du ser vilken storlek bilden kommer att få som utskrivna. Du kan givetvis även ändra storleken på den utskrivna bilden. 150 pixlar/tum kan här vara lämpligt (beroende på vilken typ av skrivare du använder). Klicka OK.
4. Innan vi skriver ut bilden skall vi kontrollera ytterligare en inställning. Välj **Utskriftsformat** under **Arkiv**. I dialogrutan som dyker upp kan du göra en rad inställningar bla välja vilken skrivare du skall använda, vilken orientering pappret skall ha m.m. Se till att liggande är ikryssat vid Orientering och klicka sedan OK.



- Slutligen väljer du **Skriv ut** under **Arkiv** för att skriva ut bilden. Följande dialogruta dyker upp och ger dig bl.a. möjlighet att välja hur många kopior du vill skriva ut. När du gjort dina val klickar du OK.



- Om utskriften inte blev som du tänkt dig, gå igenom processen igen och fundera vilka inställningar som behöver ändras för att få det resultat du önskar.

[Tillbaka till Innehåll](#)

