

Allt det här lär du dig i vår stora PhotoLine-skola

Nu börjar Komputer för allas PhotoLine-skola. Det är en kurs för den som vill lära sig allt om grafik och skaffa sig kunskap om de verktyg som man använder sig av i ett grafikprogram.

PhotoLine, som ligger på K-CD:n, står sig väl i jämförelse med dyra program som Adobe Photoshop och Corel PHOTO-PAINT, men om du hellre vill använda något annat program går det bra. Principerna i grafikprogrammen är nämligen desamma.

Skolan består av sex artiklar som publiceras i det här och de kommande fem numren av tidskriften. Tidigare artiklar och bilderna som vi använder oss av hittar du alltid på K-CD:n.

Följ med i alla avsnitten av PhotoLine-skolan:

1 2 3 4 5 6 Skaffa dig kunskaper om hur moderna grafikprogram är uppbyggda. Lär dig hur man skapar geometriska figurer och sätter in text i bilder. Trolla med färger, skuggor och bilder och lär dig att arbeta med olika lager. Lär dig slutligen hjälpfunktionen och hur du beskär, sätter ihop och sparar bilder.

1 2 3 4 5 6 Lär dig att arbeta med maskeringar, justera bilders kontrast och ljusinställningar samt använda trollstaven.

1 2 3 4 5 6 Lär dig att lägga filter på dina bilder och se hur en bild kan förbättras med till exempel en slöja eller en relieffekt. Lär dig även att förbättra skärpan och lägga filter på delar av bilden.

1 2 3 4 5 6 Lär dig allt om manipulering av text och 3D-effekter med skuggor och filtereffekter, så att ditt arbete inte bara ser bra ut, utan nästan ser ut som om det har varit ett proffs i farten.

1 2 3 4 5 6 Lär dig avancerad bildbehandling och använd alla de kunskaper som du har fått i de fyra första lektionerna. Gör ett spännande collage av flera bilder, olika sorters text, filtereffekter och lager.

1 2 3 4 5 6 Lär dig att göra en bild med animationer som du kan använda på din webbplats. Se vilka slags filter som används på Internet. Lär dig även hur genvägsknapparna och specialfunktionerna används.

Lär dig allt om grafik

Om du nöjer dig med bilderna som fotoaffären framkallar åt dig går du miste om massor med möjligheter. Med PhotoLine kan du göra som du vill med dina fotografier genom att lägga på effekter som ger precis rätt stämning åt dem.

På den här och följande sidor börjar lektionerna i PhotoLine, som ligger på *Komputer för allas K-CD*. När programmet startar ser du en tom skärm med ett antal paletter, en menyrad, en verktygslåda och flera andra funktioner som du måste bekanta dig med innan du kan sätta i gång. Vi kommer att leda dig hela vägen genom PhotoLine-skolan så att du aldrig behöver sitta som ett frågetecken. När du väl har tagit dig igenom samtliga sex kapitel lovar vi att du har fått alla de grundläggande kunskaper som en grafiker behöver i sitt arbete.

Med programmets effekter och filter kan du skapa bilder som väcker uppmärksamhet. Hur bra de blir är självklart en övningssak. Vi föreslår att du börjar med att använda våra exempel och sedan leker vidare på egen hand – för en lek är ju precis vad det skall vara. Ju mer tid du lägger ner på det, desto mer kommer du att tycka om att arbeta i programmet.

I denna första del av kursen kommer du huvudsakligen att få en genomgång av dina nya verktyg. Du behöver emellertid inte lära dig dem utantill; titta lite på vad det finns för möjligheter och kom ihåg att du alltid kan gå tillbaka till den här sidan om du skulle glömma bort vad funktionerna kallas eller vad man använder redskapen till.

Mycket nöje.

Här ser du din nya arbetsplats i PhotoLine. Den innehåller en omfattande verktygslåda som utgörs av penslar, färger, linjaler och andra viktiga verktyg.

- Förstöringsglas** – zooma in med vänster musknapp och ut med höger
- Hand** – flytta omkring bilden på skärmen
- Pensel** – och penna
- Markering** – markerar arbetsytan
- Sprayburk** – måla så att det ser ut som om du spraymålar
- Övertoning** – gör färgövertoningar
- Stämpel** – sätter in identiska objekt
- Pensel – till filtereffekter**
- Finger** – används när man vill göra utjämningar
- Luminscenspensel** – gör så att bilden blir ljusare
- Flyttningsverktyg** – flytta en bild på ett aktivt lager
- Cirkel och ellips** – markerar runda former i bilden
- Radergummi** – suddar ut något
- Trollstav** – för automatisk markering
- Pipett** – tar färgprover från bilden
- Färgpyts** – fyller en yta helt och hållet med en färg
- Text** – skriv in en text i ett fält
- Kloningsverktyg** – kopiera något
- Vattenfärger** – lättar upp bilden
- Luminscenspensel** – får bilden att bli mörkare

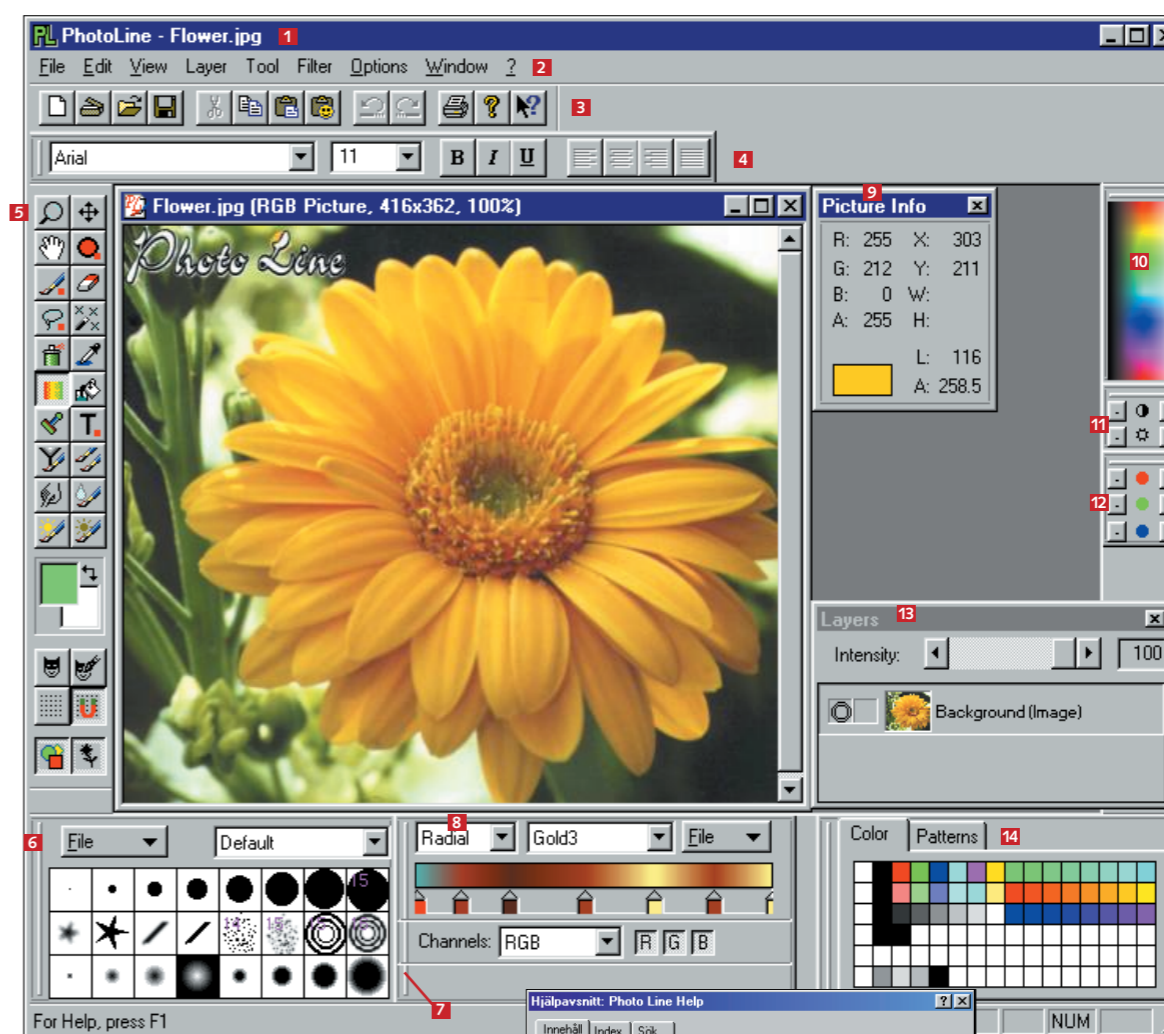
En röd fyrkant intill ett verktyg visar att det finns fler verktyg

Maskeringsfunktionerna

Visa eller göm stödramer

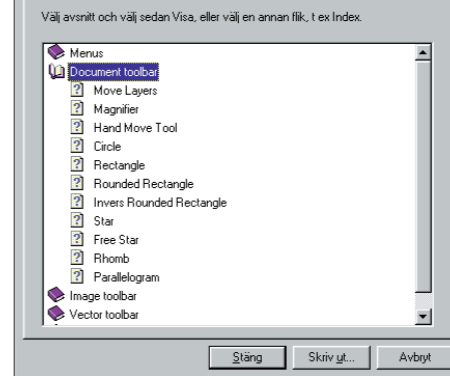
Markering på och av, visa och göm Maskering

Förgrunds- och bakgrundsfärger – klicka på dubbel-pilen så byter förgrunds- och bakgrundsfärgerna plats.



Under View (Visa) i menyraden kan du välja vad som skall visas på skärmen. Om du klickar på något av alternativen sätter du på eller stänger av dem.

En pilknapp visar att något ligger dolt. Klicka på pilknappen för att öppna en meny. Välj något i menyn och fortsätt arbeta. Se efter vad de andra pilknapparna döljer för hemligheter.



Hjälp
Klicka på ? i menyraden eller tryck på tangenten F1 för att aktivera Hjälp. Det finns massor med hjälp att få här. Du kan välja mellan innehåll och index. Du kan även söka på ett visst ord.

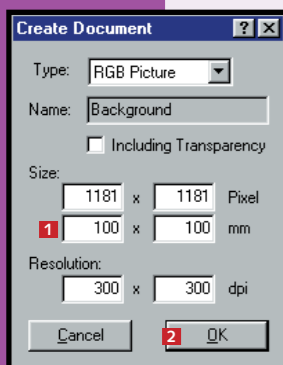
- 1** Titelrad
- 2** Menyrad med rullgardinsmenyer
- 3** Verktygsfält
- 4** Formateringsfält
- 5** Verktygslåda
- 6** Penselpalette
- 7** Det lodräta strecket visar att du kan flytta paletten dit du vill genom att klicka på strecket och hålla nere musknappen. Placera sedan paletten någon annanstans på skärmen
- 8** Visar paletten för det valda verktyget med valda inställningar – här har paletten Färgövertoning valts
- 9** Bildinformation för det ställe i bilden där markören är placerad
- 10** Klicka någonstans med Pipetten och gör färgen till Förgrundsfärg
- 11** Ändra kontrasten och ljusstyrkan genom att klicka på + eller -
- 12** Ändra färgerna i bilden genom att klicka på + eller -
- 13** Paletten Lager
- 14** Färgpaletten, på vilken man väljer mellan färger och mönster


Hämta bilderna till programmet
Innan du sätter i gång med PhotoLine skall du hämta in bilderna som fungerar som undervisningsmaterial. De ligger på K-CD:n under knappen "K-program", där du skall klicka på "Bilder till PhotoLine" för att hämta bilderna.



1 Gör en röd fyrkant med skugga och håll

I den här övningen skall du göra en röd fyrkant med skugga och håll. Det är en övning som lär dig hur du använder verktygen när du hanterar färger och geometriska figurer.



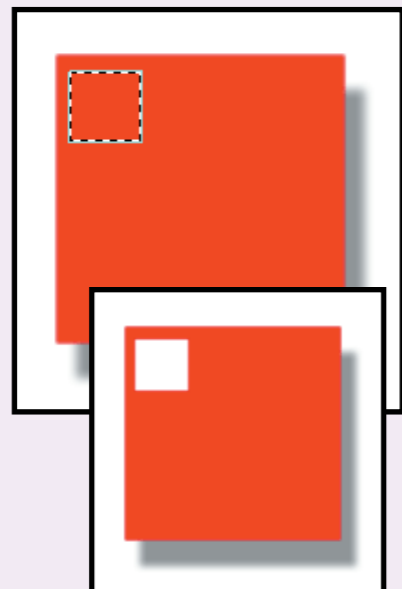
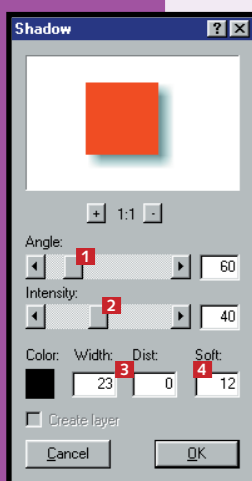
1 Först skall du ta fram en bild. Det gör du genom att klicka på ikonen  och ange en storlek för bilden. Här har vi valt 100 x 100 millimeter **1**. Klicka på OK **2**.

2 På det vita pappersarket skall vi nu göra en röd fyrkant. För detta behöver du verktyget Markeringsram, som du hittar om du aktiverar musmarkören ett par sekunder på lasson. Välj fyrkanten i den meny som du får upp, klicka någonstans i bilden och dra en ram medan du håller nere musknappen. Håll samtidigt nere Alt-tangenten, så att figuren blir kvadratisk.

3 Nu återstår att göra fyrkanten röd. Klicka på den röda färgen i Färgpaletten och därefter på Färgpytsen och sedan på fyrkanten, så att den fylls med röd färg.



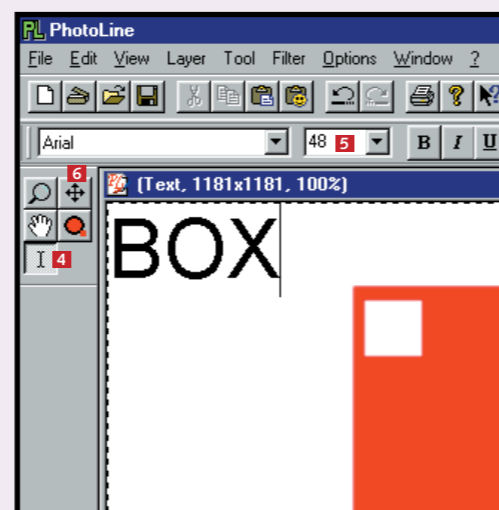
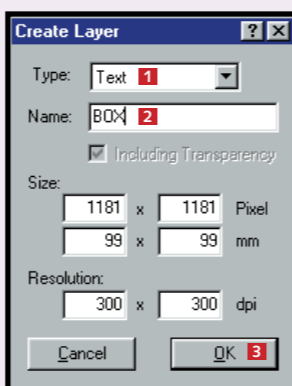
4 Nu skall du skugga fyrkanten. Klicka på menyn Filter. Välj Special Tools och Shadow. Då får du upp en dialogruta där du kan välja vinkel **1** och intensitet **2**. Vinkeln bestämmer varifrån ljuset faller och intensiteten avgör skuggans täthet. Längst ner kan du i Width och Dist **3** ange avståndet från fyrkanten till skuggan. Soft **4** gör så att skuggan blir mjuk i kanten. Vi ställde in värdena som du ser ovan till vänster. Klicka därefter på OK.



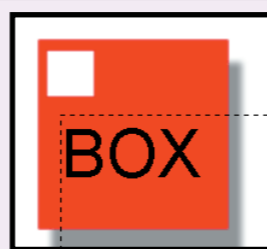
2 Användning av texter i programmet

Nästan oavsett vad du arbetar med är det bra att kunna lägga in text i bilderna. Dessa kan du placera ovanpå dina bilder. Det är praktiskt att lägga texten i fristående "lager" ovanpå bilderna. Det fungerar på samma sätt som om du hade tryckt texten på en genomskinlig plastfilm och lagt den ovanpå bilden. På så sätt kan du leka hur mycket du vill med texten utan att förstöra bilderna undertill.

1 Välj New Layer under Layer i menyraden. Nu öppnas fönstret till höger. Välj Text **1**. Du kan även ge textlagret ett namn, exempelvis genom att skriva "BOX" i fältet Name **2**. Klicka OK **3**. Din verktygslåda har nu anpassats för texter, vilket innebär att du kan skriva. Som du ser är verktyget Text aktivt **4**, och då blinkar en markör i övre vänstra hörnet av bilden. Skriv "BOX". Om du tycker att texten är för liten kan du ändra dess storlek **5**.

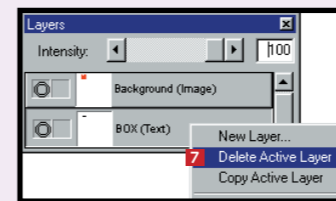


2 Nu skall du bara placera texten ovanpå din röda fyrkant. Då skall du klicka på Flyttningsverktyget **6**. Sedan kan du dra ner texten över fyrkanten med musen.

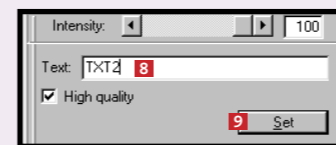


3 Färgövertoningar ger snygga teckningar

3 Längre fram i vår kurs kommer vi att gå närmare in på hur man arbetar med lager. För att få en överblick över sina lager är det bra att använda den funktion som gör att alla lagren visas. Den får du fram genom att gå in i menyn View och markera rubriken Layer. Sedan kan du växla till det lager som du vill arbeta med genom att klicka på det. I det här fallet skall vi dock radera textlagret. Därför skall du klicka med höger musknapp på lagret RUTA och välja Delete Active Layer **7**.



4 Du kan även sätta in text direkt i teckningen utan att använda dig av lager, men då kan du inte gå in och ändra i texten. Om du vill använda dig av den här metoden klickar du på ikonen Text i verktygslådan. I textpaletten skriver du "TXT2" **8** och klickar på Set **9**. Texten sätts nu in i bilden och kan flyttas runt. Fäst texten genom att klicka någonstans i bilden utanför "TXT2"-fältet.

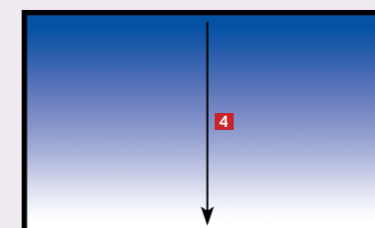


Det finns tre sätt att göra färgövertoningar i PhotoLine. Dem kan du använda dig av för att göra mönster, texter och mycket annat. Här får du en presentation av dem.

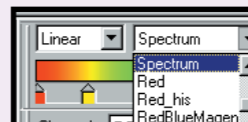
1 Börja med att göra en ny bild på 60 x 30 millimeter. Gör på samma sätt som i den första övningen. Klicka sedan på ikonen för Färgövertoningar. Klicka på View i menyraden om paletten till höger inte syns på skärmen och se till att fältet Tools Settings är markerat. Nu bör fönstret för färgövertoningar, som du ser nedan, synas på skärmen.



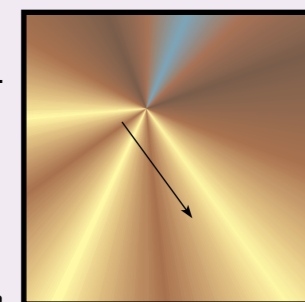
2 Vi börjar med att göra en linjär färgövertoning **1**, som programmet föreslår. Eftersom det skall vara en övertoning från vitt till blått väljer du Blue **2**. När du har gjort det kan du dra de små markörerna fram och tillbaka **3**. På så sätt anger du hur hård övertoningen från vitt till blått skall vara. Om markörerna står nära varann blir övertoningen hård. Klicka på verktyget Färgövertoning. För att testa övertoningen drar du bara ett streck i figuren för att visa riktningen för den **4**. Långa streck ger mjuka övertoningar och korta streck hårda.



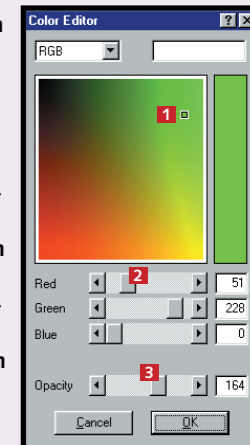
3 Innan vi fortsätter tycker vi att du bör testa några av de många snygga färgövertoningar som finns inbyggda i programmet. Prova dig fram och hitta några färger som du tycker om.



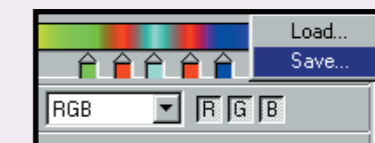
4 Nu räknar vi med att du har hittat en övertoning som du tycker om. Den kan användas för att göra en mängd olika saker. Prova först "Circle" som ger väldigt snygga effekter. När du flyttar pilen i bilden bildas ett centrum vid pilspetsen. På samma vis kan du göra en färgövertoning som programmet kallar "Radial". Det fungerar på så sätt att färgerna kommer från det centrum som du skapar med hjälp av pilen. Den första färgen "strålar" ut i den riktning som du drar strecket. Den sista "strålar" i motsatt riktning.



5 Nu kan det ju tänkas att du inte är nöjd med programmets färgval. Om så är fallet kan du dubbelklicka på markörerna så att fönstret till höger dyker upp. Sedan kan du ersätta färgen som markören styr genom att klicka någonstans i det stora färgfältet **1**. En fyrkant visar var du har klickat och färgen visas till höger. Du kan även dra i panelerna märkta Red, Green och Blue **2** och själv blanda färgen genom att välja ett värde mellan 0 och 255. Färgstyrkan väljer du i Opacity **3**. Saknas det en fyrkant för färgövertoningen klickar du där du vill ha den; om det finns en fyrkant för mycket drar du bara ut den till höger tills den försvinner. Färgövertoningen kan innehålla precis så många färger som du vill.



6 Om du fastnar för en övertoning kan du spara den i programmet under dina egna färginställningar. Det gör du genom att välja Save. Då kan du alltid få fram din övertoning igen. Standardblandningarna i rullgardinsmenyn förändras inte av att du sparar färginställningar. De är alltid likadana.



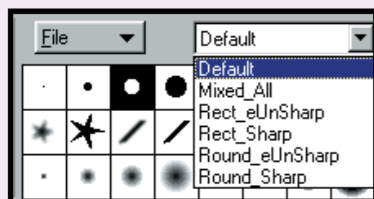
4 Penslar och festliga mönster

Precis som när man målar på en riktig duk är penslarna viktiga redskap när man målar med datorn. Med penslarna kan du dra streck, göra mönster och mycket annat. Möjligheterna är väldigt många, så det är bara att prova sig fram.

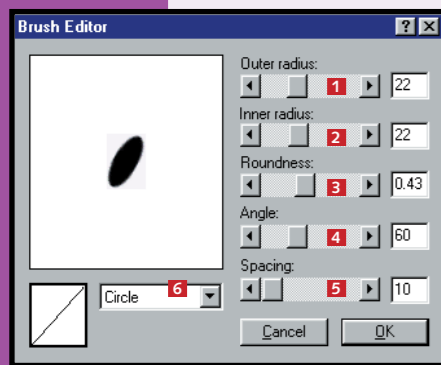
1 Det kan vara en bra idé att börja med att lära sig grundverktögen: penseln **1**, kritan **2** blyertspennan **3**. Håll nere musknappen på penseln, så dyker de två andra valmöjligheterna upp. När du har valt ett verktyg kan du börja måla och känna efter hur bra de olika verktygens färger täcker. Om du vill byta färg klickar du på någon av färgerna i paletten längst ner i bilden.



2 För att kunna utnyttja alla penslarna skall du använda dig av skärmbilden nedan. Om den inte syns skall du markera Brush List i menyn View. Sedan kan du arbeta med en mängd olika penslar.

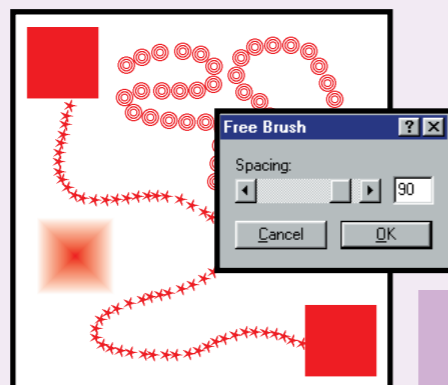


Dubbelklicka på någon av dem, så får du upp en mängd inställningar. När du byter till en ny sort kommer det upp en översikt över de olika penslarna.

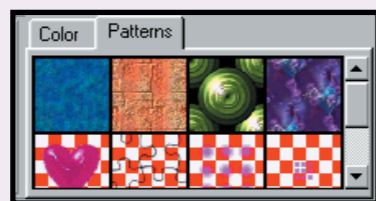


1 Pensels bredd.
2 Pensels täckförmåga.
3 Pensels rundhet. Värdet 1 innebär att den är helt rund.
4 Pensels vinkel.
5 Mängden färg på penseln.
6 Rund eller fyrkantig pensel.

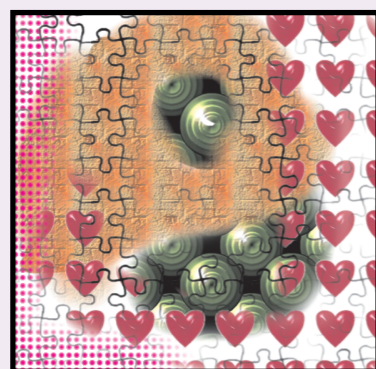
Välj bland värdena ovan och skriv PhotoLine med penseln som du har valt. Sedan kan du prova några andra inställningar.



3 Färghandlaren har inga penslar med stjärnformiga borst – men det har PhotoLine. Dubbelklicka på stjärnan i penselöversikten och välj 90 i Spacing. Då kan du få en del riktigt roliga effekter när du målar. Klicka på ett mönster och välj vilken pensel du vill måla med. Prova de olika inställningarna tills du har bekantat dig med dem.



4 Färgen i PhotoLines burkar kan mycket väl vara rutig eller ha något annat mönster, och den kan strykas på med en pensel precis som vanlig färg. Du hittar mönstren i färgpaletten under fliken Patterns. Sedan kan du måla med något av de förprogrammerade mönstren. Du väljer pensel och storlek som vanligt, men i stället för en färg väljer du ett mönster. Prova dig fram, så kommer det nog att se ut ungefär så här till slut.

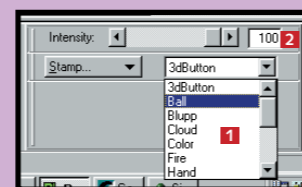


5 Om du vill fylla bakgrunden med ett mönster eller en färg går även det bra. Klicka på mönstret eller färgen och därefter på Färgpytsen. När du sedan klickar på bilden fylls den av mönstret.

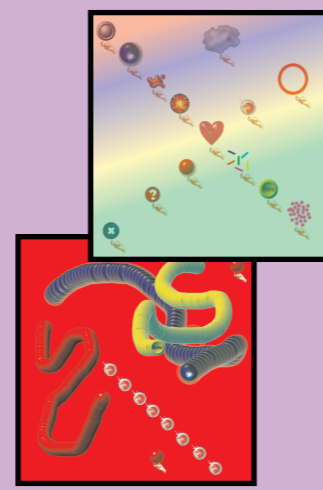
Stämpeleffekter

Man kan göra många figurer med Stämpelverktöget. Det används för att sätta in en mängd likadana figurer i bilden. Verktöget kan emellertid även användas för att göra skuggor och liknande.

För att använda stämpeleffekterna skall du först klicka på Stämpelverktöget. Om nedanstående ruta inte kommer upp skall du markera Tool Settings i View-menyn. Sedan kan du välja mellan flera figurer **1**.



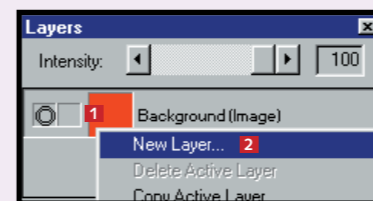
I teckningarna nedan har intensiteten **2** fått värdet 100. Om man sätter värdet lägre får stämpelarna en svagare färg. Klicka en gång för att stämpla bilden. Om du håller nere musknappen kan du göra långa ormar av figurer – det ger roliga effekter. Vill du leka mer med ormarna kan du placera dem i olika lager. Det får du lära dig om du läser vidare.



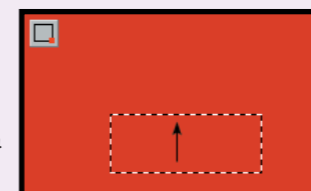
5 Arbeta i olika lager

Yrkesgrafiker arbetar ofta med genomskinliga plastfilmer, så att de kan lägga delar av bilderna i olika lager, som de sedan kan flytta omkring. Den här tekniken kan du även använda i PhotoLine. Du kan till exempel göra så att den bakersta filmen föreställer ett landskap. Ovanpå lägger du en film med djur och överst en film med text. På så sätt kan grafikern ta bort och lägga till djur, förändra landskapet eller gå in och ändra i texten utan att påverka resten av bilden. Det skapar en stor flexibilitet när man vill förändra sin bild.

1 Börja med att göra en ny 60 x 60 millimeter stor bild. Färglägg bakgrunden i rött på samma sätt som du fick lära dig under penslar (punkt 4:5). Om Layers-paletten inte syns markerar du den i View-menyn. Lägg därefter in ett nytt lager genom att högerklicka på Background **1** och välja New Layer **2**. I dialogrutan som kommer fram väljer du sedan ett lager av typen RGB Picture, som du kan döpa till exempelvis "Fyrkant".

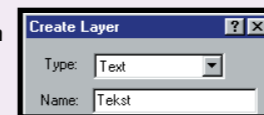


2 Dra nu ut en fyrkant mitt i bilden med hjälp av markeringsramen **3**. Kom ihåg att Flyttningsverktöget kan användas för att flytta markeringen till bildens mitt.



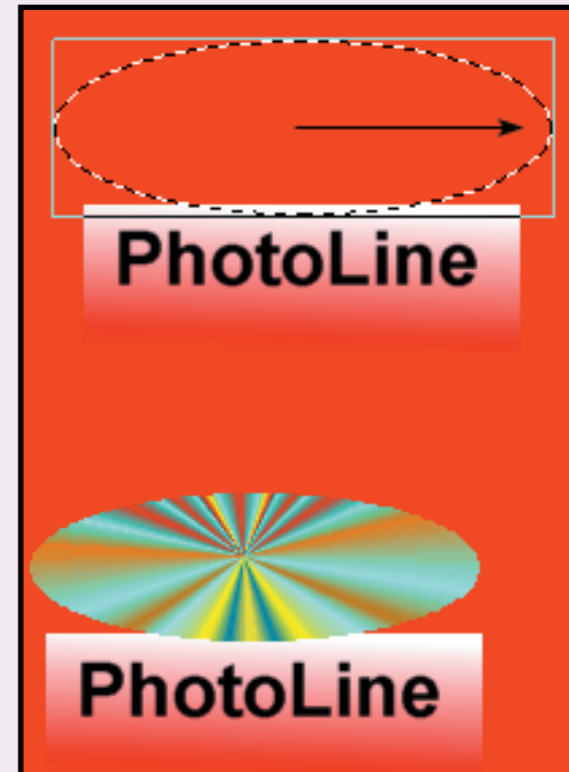
3 Välj verktyget Färgövertoning och skapa en röd lineär övertoning enligt anvisningarna på tidigare sidor. Dra övertoningen nedifrån och upp som vi visade dig. Då får du en övertoning från rött till vitt.

4 Nu skall du sätta in text på samma sätt som du lärde dig i avsnittet "Användning av texter i programmet" på föregående sidor. Texten skall stå i ett nytt lager av typen "Text". Döp lagret till "Text". Sedan skriver du texten "PhotoLine" och drar den på plats ovanför din ruta.



5 Nu skall du skapa en cirkel i ett nytt lager. Kom ihåg att typen inte skall vara "Text", utan "RGB". Döp lagret till "Cirkel". Håll sedan musknappen på markeringsmenyn och välj cirkel.

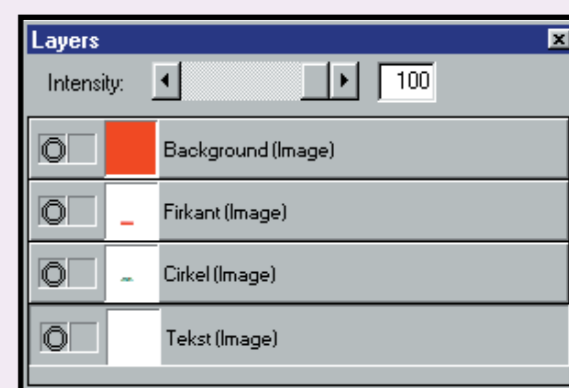
6 Nu återstår bara att rita en mönstrad cirkel. Det gör du enkelt genom att dra den så att den ligger ungefär som på bilden till höger. Sedan gör du en radial övertoning enligt instruktionerna i lektionen om övertoningar. Dra färgövertoningen från centrum och ut till sidorna.



7 Nu skall du lägga en skugga under cirkeln. Klicka först på lagret Cirkel. Klicka sedan på Filter i menyraden och Shadow under Special Tools. Då kommer det upp en ruta där du kan ange hur skuggan skall se ut. Testa de olika värdena tills du hittar exakt den skugga du vill ha. Om du inte blir helt nöjd med resultatet kan du ångra dig genom att trycka på Ångra-knappen och sedan lägga på en ny skugga.



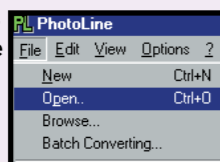
8 Spara nu ditt arbete, så att du kan gå tillbaka till den gamla versionen om något skulle gå snett. När du har gjort det kan du experimentera med att flytta om bildens lager. Prova dig fram och se vad som händer. Du flyttar ett lager längre ner i "filmhögen" genom att flytta upp det i listan, eller tvärt om. Öva dig på det här tills du behärskar tekniken. Det är viktigt att vara insatt i det här med lagren om man vill kunna vara kreativ och förändra sina bilder.



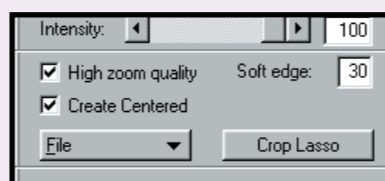
6 Beskärning och mjuka kanter

En stor fördel med att jobba med grafik i PhotoLine är att man kan beskära bilderna och göra snygga kanter.

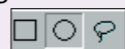
1 I början av kursen installerade du ett antal olika bilder som låg under K-programmen på K-CD:n. Nu skall du använda en av dessa bilder, den som heter "Dog.bmp" och ligger på hårddisken i katalogen "C:\Dokument\PhotoLine". Öppna bilden.



3 För att skära bort området kring hunden använder du verktyget till höger. Markera Tool Settings i View-menyn om det inte syns på skärmen. Ställ in allt som på bilden här intill och klicka sedan på Crop Lasso. Då klipper du ut hunden på ett sätt som gör att kanterna blir snygga. Kanternas mjukhet kan du justera i fältet Soft edge. Prova dig fram. Du kan alltid hämta en ny kopia av hunden om du sparar dina ändringar under ett annat namn.



2 Nu skall du göra en snygg beskärning i PhotoLine. Det gör du genom att välja en rund markeringsram. Om den inte syns i verktygsraden håller du nere musknappen på markeringsverktyget och byter verktyg. Försök sedan att dra en ellips kring hunden. Om du gör fel tar du bort markeringen genom att hålla nere "Ctrl" och trycka "D". Prova igen. Om du bara vill flytta markeringsfältet gör du det genom att hålla nere Shift- och Ctrl-tangenten samtidigt som du drar i markeringsfältet med musen.



7 Sätt samman två bilder

Du kan få riktigt roliga effekter genom att sätta samman två olika bilder. I det här fallet skall du kopiera in ett nytt huvud på en bild av de amerikanska presidenterna på Mount Rushmore.

1 Börja med att öppna bilderna Valley.bmp och Art.bmp. De ligger i "C:\Dokument\PhotoLine". Anpassa storleken på bilderna så att du kan ha dem bredvid varandra. Välj markeringsverktyget på samma sätt som i den tidigare övningen där vi valde en cirkel. Sedan anger du i paletten till Markeringsverktyget att Soft edge skall stå på 60. Gör en markering runt huvudet och högerklicka.

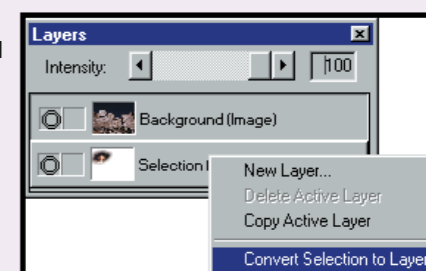
2 Klicka nu på det markerade fältet och håll nere musknappen medan du drar över huvudet till den andra bilden.



3 Nu skall du bara placera bilden på rätt ställe, så att det ser ut som på bilden längst upp till höger.



4 När du drar över en bild till en annan bild skapas det en Selection eller markering i paletten Layers, vilket du ser ett exempel på här. Om paletten inte syns måste du markera den i View-menyn. För att försäkra dig om att markeringen sparas som ett särskilt lager som du kan välja att ta bort skall du högerklicka på lagret Selection och välja Convert Selection to Layer. Gör alltid det innan du arbetar vidare med bilden.



8 Spara dina dokument i rätt format

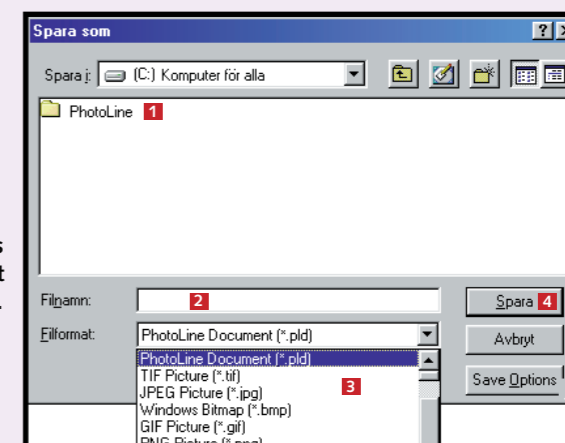
När man arbetar med PhotoLine kan man hämta in 48 olika filtyper och format. När man sparar finns det inte riktigt lika många format att välja på och du kommer förmodligen bara att ha nytta av ett fåtal av dem. Så här sparar du en bild.

1 När du skall spara går du in i Save i Filmenyn. Då får du upp dialogrutan "Spara som". Därefter klickar du dig fram till den mapp som du vill att dina dokument skall ligga i **1**.

2 Ge filen ett namn **2**

3 Du kan spara i flera olika format **3**. Under den här kursen är PhotoLine Document det bästa formatet, för då sparas alla dina lager för sig i ett format som är anpassat för programmet. Längre fram tar vi upp vad man har de andra formaten till.

4 Klicka på Spara **4**, så sparas din bild.



PRÖVA SJÄLV

På K-CD:n hittar du både programmet PhotoLine och de bilder som du kommer att arbeta med under kursen. Klicka på den gula knappen.



Det här har du lärt dig

Nu har du klarat av första delen av PhotoLine-skolan. Därmed har du tagit ett första steg in i grafikens fantastiska värld.

Du har lärt dig hur ett modernt grafikprogram fungerar och har fått lära dig att kreativt tänkande är den viktigaste tillgången när man trollerar med text, färg och bild.

Du har lärt dig att:

- Skapa en bild i PhotoLine.
- Göra fyrkanter.
- Lägga skuggor på objekt.
- Sätta in text på två olika sätt.
- Göra snygga färgövertoningar.
- Måla med penslar.
- Måla med mönster.
- Arbeta med lager.
- Hämta en bild från en cd-rom-skiva.
- Beskära bilder.
- Sätta samman bilder.
- Spara bilder.

Var du inte med från början?

Läs första delen av PhotoLine-skolan på K-CD:n under knappen "Guider".

Detta kunde du läsa om i tidigare lektioner:

1 2 3 4 5 6 Grundläggande kunskaper om programmet.

Hur man skapar geometriska figurer, beskär bilder och sätter in text och bild i olika lager. Trolle med färger och skuggor och testa hjälpfunktionen.

Detta kan du läsa om i kommande lektioner

1 2 3 4 5 6 Lär dig att lägga filter på bilder och se hur man förbättrar dem med t.ex. en slöja eller en relieffekt.

Lär dig öka skärpan och lägga filter på delar av bilden.

1 2 3 4 5 6 Manipulera texter och gör 3D-effekter med skuggor och massor av andra filtereffekter.

Lär dig att utforma bokstäverna så att de passar att använda i flera olika sammanhang.

1 2 3 4 5 6 Lär dig avancerad bildbehandling och använd dig av kunskaperna som du har förvärvat i skolans fyra första delar.

Gör ett collage av flera bilder och olika sorters texter.

1 2 3 4 5 6 Skapa en animerad bild som du kan använda på din webbplats och läs om de många filtyper som finns på nätet.

Lär dig programmets genvägsknappar och specialfunktioner.

Så använder du masker

Masker avgränsar de delar av bilden som man vill justera, ändra färg på eller ta bort.

I den här del av PhotoLine-skolan får du lära dig att använda programmets "trollstav" som du kan använda för att göra en s.k. mask. Då markeras ett område

som du sedan kan arbeta med. Kanske vill du att himlen skall vara blå i stället för grå. Med ett enkelt klick kan du då markera allt grått och byta färg.

1 Hämta övningsbilderna

Innan du sätter i gång skall du hämta in de bilder som vi kommer att använda i undervisningen. Dessa ligger under knappen "K-program". Klicka

på "Bilder till PhotoLine". Då installeras bilderna på din hårddisk på följande plats: "C:\Dokument \PhotoLine".

2 Justera ljuset och kontrasten

En ljusjustering kan uträtta mirakel. Här räddar vi en överexponerad bild. Den här tekniken kan användas på ett maskerat område.

Du flyttar bilderna genom att klicka på "Namnlisten", hålla nere mustangenten och dra bilden dit du vill ha den. Detta kallas att "dra och släppa". Du kan även förändra bildens storlek genom att ta tag i det nedre högra hörnet av bilden och dra i det. Flytta bilderna tills du ser båda två samtidigt. Då kan du jämföra kopian med originalet medan du justerar ljusstyrkan och kontrasten.

Hämta först bilden "ship.bmp". Den ligger under "C:\Dokument\PhotoLine" och föreställer en segelbåt.

Du skall göra en dubblett av bilden, så att du sedan kan jämföra med originalet när du justerar bildens skuggor och dagrar. Tryck på "Edit" och välj "Duplicate". Därmed får du en dubblett.

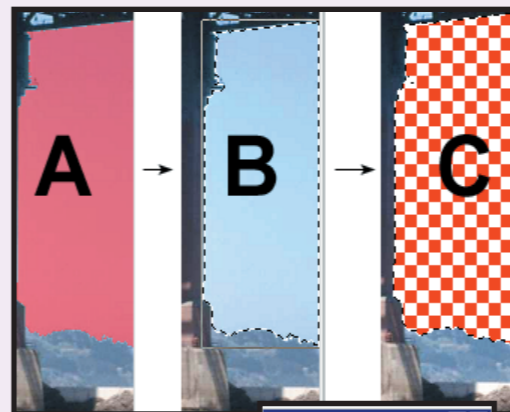
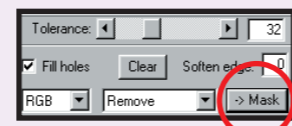
Om du nu bara ser en bild kan det bero på att den ena bilden döljer den andra. Minimera då bildens storlek genom att klicka på ikonerna i mitten. Men om du ser båda bilderna behöver du inte göra någonting alls.



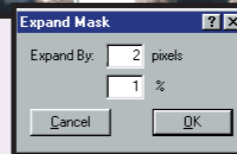
3 Gör en mask

Nu skall du lägga en mask på en viss del av bilden, närmare bestämt himlen under bron till höger. Klicka på verktyget "Trollstav".

Välj inställningarna nedan och klicka under bron, så att du får en röd mask. Klicka sedan på "Mask" i maskpaletten, så att du får "B".



Vi vill emellertid att masken går ända ut till kanten. Klicka på "Tool" i "Menyraden". Välj "Mask" och sedan "Expand". Sätt "Expand By" till två pixlar och klicka "OK".



4 Fyll ut med färger och mönster

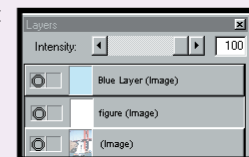
I den första delen av PhotoLine-skolan fick du lära dig att arbeta i lager. Det skall du även göra här. Det är mycket smidigt att arbeta i lager, eftersom det blir så lätt att justera bilderna.

Högerklicka på det nya lagret som du gjorde i den senaste övningen och välj "Layer Info". Då kan du döpa lagret. Vi kallar det för "Blue Layer".

Klicka nu på båt fotografiet i lagerpaletten. Klicka på den blå färgen med pipetten. Då visar du för programmet att du vill jobba med just den nyansen.

Klicka nu på "Blue Layer" i "Layers". Klicka på "Färgpytsen" och sedan på bilden. Då fylls lagret med blått. Eftersom lagret ligger underst syns färgen bara genom hålet.

Högerklicka på "Blue Layer" och skapa lagret "Figure Layer". Det nya lagret placeras då precis bakom ditt "Blue Layer".



Om du behöver färgpaletten finns den under "View" i "Namnlisten". Markera "Color List" och klicka sedan på "Patterns". Välj "Färgpyts" och markera hjärtmönstret. Fyll "Figure Layer" med hjärtan genom att klicka på det.



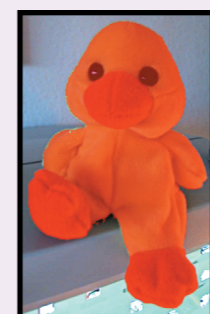
5 Frilägg ankan med en mask

Ofta ligger det föremål i bildens bakgrund som man inte vill ha med. Då är det bra att kunna frilägga motivet och på så sätt få bort bakgrunden. I det här exemplet skall vi frilägga en liten lek-saksanka.

Hämta bilden "duckling.bmp" i ditt bildarkiv och klicka på "Trollstav". Trollstaven arbetar utifrån en färgtoleransskala och används för att markera områden med likartad färg. Ju större färgtolerans du har, desto fler nyanser tar trollstaven med. Du kan även ställa in hur mycket som skall tas med i kanterna av

markeringen i "Soften edge". Slutligen kan man ange om man vill att hålen mellan fälten skall markeras i "Fill Holes". Här skall du sätta "Tolerance" på 32 och "Soften Edge" på 7.

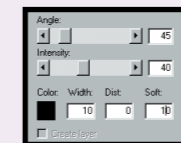
Klicka nu på ankans näbb. Då markeras det mesta av ankan. Om du inte fick med allting kan du hålla nere "Shift"-tangenten och klicka på den del som saknas. Har du markerat för mycket kan du i stället hålla nere "Ctrl"-tangenten samtidigt som du klickar på det röda som ligger utanför ankan. När man arbetar med bilder som



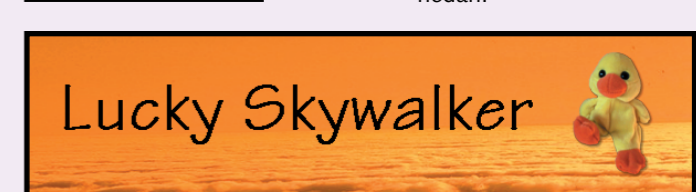
Klicka på "Mask" när du har markerat ankan som du vill.

Klicka på "Tool" i menyraden. Välj "Mask" och "Mask to alpha". Då blir bakgrunden genomskinlig, och så friläggs ankan.

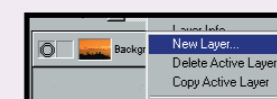
Klicka på "Filter" och välj "Special Tools". Här väljer du "Shadow". Ge "Angle" (Vinkel) värdet 43, "Intensity" 40, "Width" 10 och "Soft" 10. På så vis lägger du in en lätt skugga.



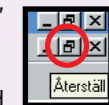
Nu skall du förminska bilden lite. Klicka på "Tool" och välj "Scale Picture" under "Image". Sätt sedan X och Y på 25 %.



Nu skall du lägga in text. Det gör du genom att högerklicka på bilden i "Layers"-paletten och välja "New Layer". Välj typen "Text" och döpa lagret till "Lucky". Sedan kan du skriva direkt på skärmen. Om du har markerat "Font" under "View" kan du välja mellan olika typsnitt och storlekar. När du har skrivit texten drar du den dit du vill med flyttningsverktyget.



Öppna nu bilden "sun.bmp" i ditt bildarkiv och förminska den, så att du får plats med både den och ankan på skärmen. Klicka sedan på "Flyttningsverktyget". Dra i ankan och placera den i bilden som nedan.



Detta har du lärt dig
1. Att justera bildens ljus
2. Att göra en mask
3. Att arbeta med hål i lager
4. Att frilägga en figur