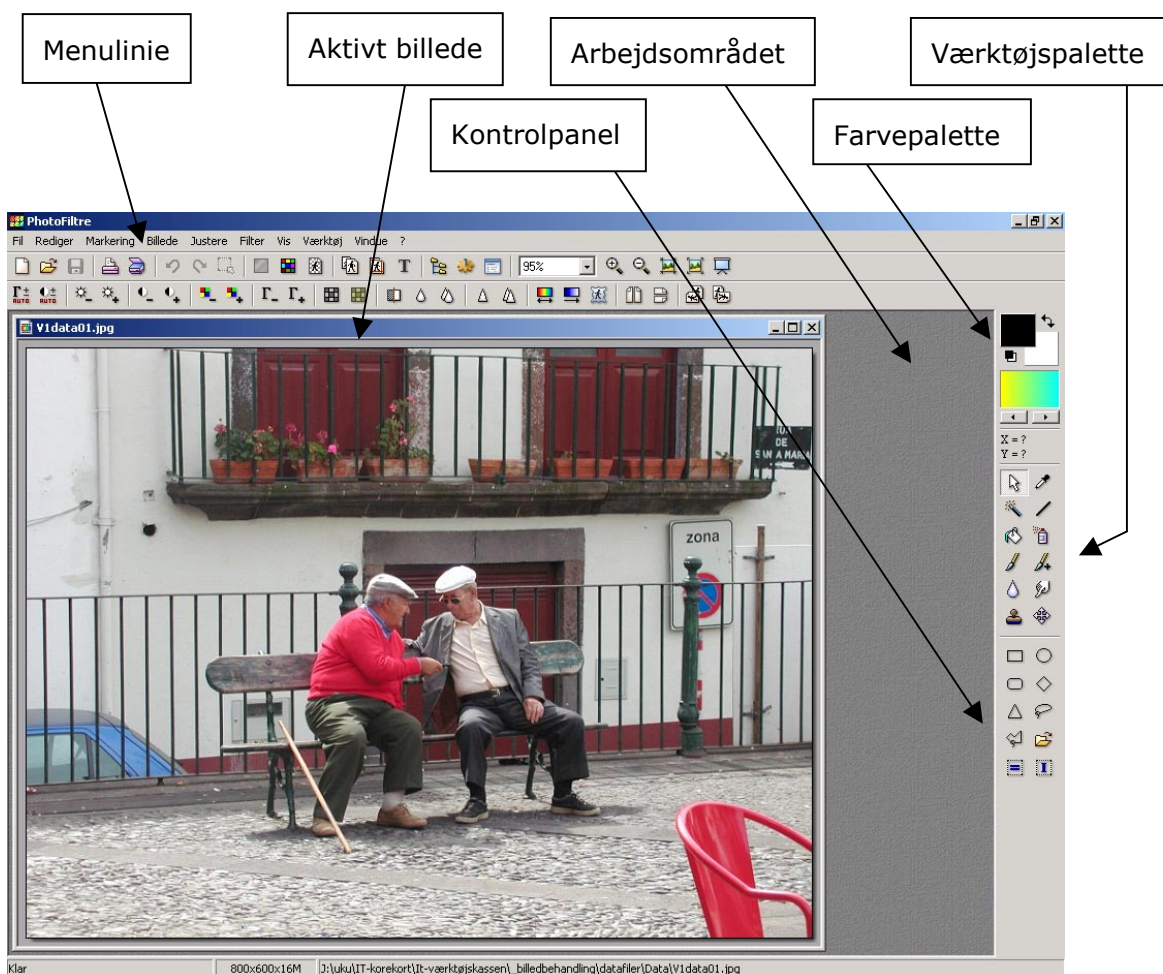
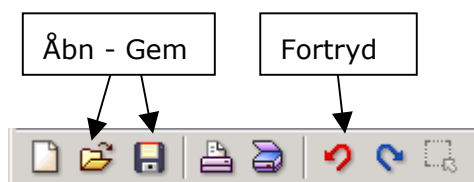


Tastevejledning – PhotoFiltre 6

Brugerfladen



Under menulinen findes Værktøjslinien, der indeholder de hyppigst benyttede funktioner og mulighed for at aktivere paletten med værktøjer.



Fortryd er vel nok den funktion du kommer til at bruge mest! Billedbehandling er altid eksperimenterende – du må forsøge dig frem indtil resultatet er tilfredsstillende.

Værktøjspaletten

Markering

- lasso og figurer til markering



Tryllestav



Malerbøtte

- farvelæg områder



Pensel

- mal med rund eller firkantet pensel



Gøre uklar (Blur)

- "blød" billedet op



Klonstempet

- kopiér og mal med det kopierede



Pipette

- "sug" farve op

Linie

- tegn linier

Spray

- spray farven på

Avanceret pensel

- mal med specielle pensler

Udjævne

- gnid i billedet

Bevæge billedet

- træk i billedet

Værktøjspaletten (ovenfor) indeholder værktøjer til markering, maling, tegning og retouchering af dine billeder. Du vælger dit værktøj ved at klikke på det og samtidigt kan du i kontrolpaletten se værktøjets indstillingsmuligheder.

Kontrolpaletten skifter indhold alt efter hvilket værktøj du har valgt.

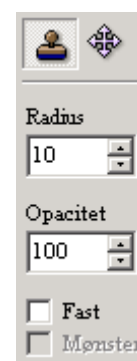
Kontrolpaletten

Kontrolpaletten til at indstille værktøjerne er i PhotoFiltre placeret under værktøjerne i værktøjspaletten. Til højre er vist klonværktøjets kontrolpalette.

Billedets størrelse

Det er ikke enkelt at bestemme et digitalt billedes størrelse. Det vi ser på skærmen i billedbehandlings-programmet er nemlig ikke det vi får ud af printeren.

Størrelsen på et digitalt billede angives som regel i pixels, dvs. billedpunkter. Billedets kvalitet og størrelse afhænger først og fremmest af antallet af pixels i billedet. Dette kaldes billedets opløsning og måles i ppi = pixels per inch. Andre steder ser du måske betegnelsen dpi (fx i scannersoftware). Det skal oftest forstås på samme måde – en angivelse af antallet af billedpunkter pr. tomme.





Det giver således ingen umiddelbar mening at angive billedes størrelse i cm eller inches. Det er kun vigtigt når vi er ved at printe billedet ud.

Hvor stort billedet ser ud på skærmen bestemmes af skærmens indstillinger. Alle skærme er indstillet til at vise et billede i bestemte pixeldimensioner, typisk 800x600 pixels eller 1024x768 pixels. Det er så det maximale antal billedpunkter, der er plads til i ét skærbillede.

Skærmen viser derfor maksimalt en opløsning på 72-100 ppi (prøv selv at måle din skærms bredde og divider op i antallet af pixels). Billeder, der kun skal bruges på skærm, behøver ikke højere opløsning.

I skærmopløsning på 800 x 600 vil et billede med bredden 400 pixels fylde halvdelen af skærmen, mens samme billede med en skærmopløsning på 1024 x 768 kun vil fylde lidt over 1/3 af skærbilledet.

Man kan sige at billedet har "to liv". Hvis det skal bruges til skærmpræsentation (hjemmeside, multimedie eller lignende), så er det skærmens indstillinger der bestemmer hvordan billedet skal behandles. Hvis billedet derimod skal printes eller trykkes, så stilles der andre krav.

Uanset hvad billedet skal bruges til, så skal det justeres så det passer til skærmbrug eller til print. Det skal du bruge et godt billedbehandlingsprogram til.

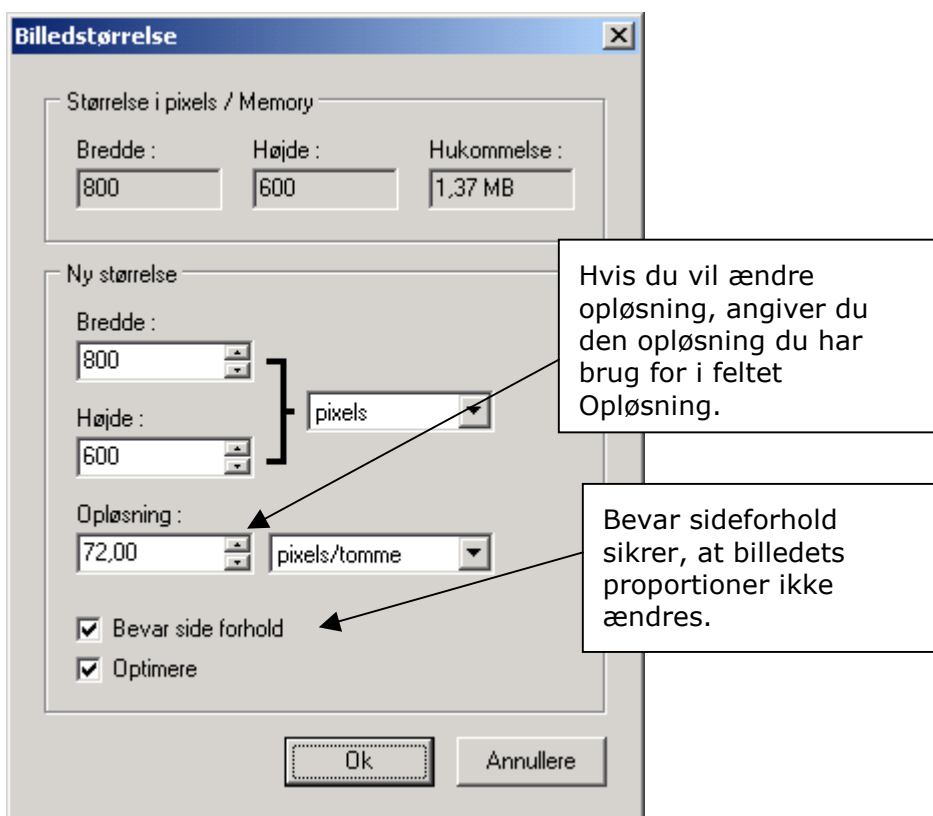
Billeder til skærm - Billedstørrelse

Billeder til skærmbrug skal tilpasses i størrelse, dvs. i pixeldimensioner. Et billede fra et digitalt kamera kan fx være 2000x1600 pixels. Det kan ikke vises på skærmen, da den kun har plads til fx 800 eller 1024 pixels i bredden (se tidligere).

Hvis du vil ændre størrelsen på billedet gør du således:

- Vælg Billede|Billedstørrelse
- I dialogboksen, der kommer frem, angiver du fx bredden i pixels – programmet udregner

automatisk den korrekte højde, når du har sat flueben ved Bevar sideforhold.



Hvis du vil ændre opløsning, angiver du den opløsning du har brug for i feltet Opløsning.

Bevar sideforhold sikrer, at billedets proportioner ikke ændres.

Du har her brug for at kende din skærms opløsning. Når du overvejer, hvor stort billedet skal være, skal du spørge dig selv: Hvor stor en del af skærmen ønsker jeg billedet skal fylde? Hvis det skal ses på en skærm, der viser 800x600 billedpunkter, og du ønsker, det skal fylde et halvt skærbillede, så skal billedet være 400 pixels i bredden.

Alt efter skærmens størrelse og indstilling, skal billeder til skærmbrug have en opløsning på 72-100 ppi.

Billeder til print - Billedstørrelse

Når billeder skal printes, stilles der større krav til opløsning og antallet af billedpunkter.

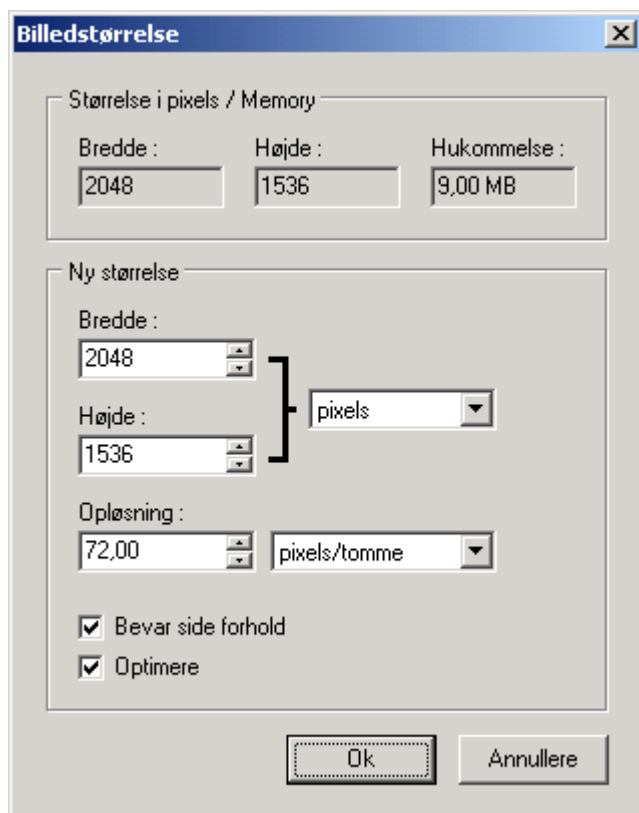
Hvor store krav afhænger af hvilken kvalitet vi ønsker. Printer vi på almindeligt kopipapir, så kommer billedets detaljer og nuancer ikke til deres ret i samme grad, som hvis vi vælger det gode fotopapir.

Generelt kan man sige at billeder, der printes, skal have en opløsning på 150-300 ppi (dpi) – afhængigt af det papir vi printer på.

I et digitalt kamera lagres billeder oftest i 72 ppi. Det er altså ikke tilstrækkeligt til et godt print. Hvis billedet

indeholder et stort antal pixels, så er der her en opgave for billedbehandlingsprogrammet. Vi bruger Billede|Billedstørrelse-kommandoen.

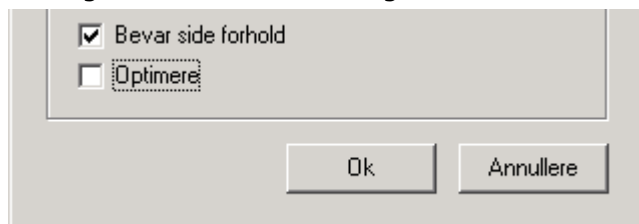
- Åbn et billede gemt i 72 dpi, fx V1Data11.jpg.
- Vælg Billede|Billedstørrelse.



Som det kan ses på illustrationen, så har mit billede dimensionerne 2048x1536 pixels (ca. 3 mill pixels). Hvis det udprintes i 72 ppi, så bliver dets størrelse ca. 72x54 cm.

Et godt print kræver højere opløsning, så vi har brug for at øge billedets opløsning til 300 ppi.

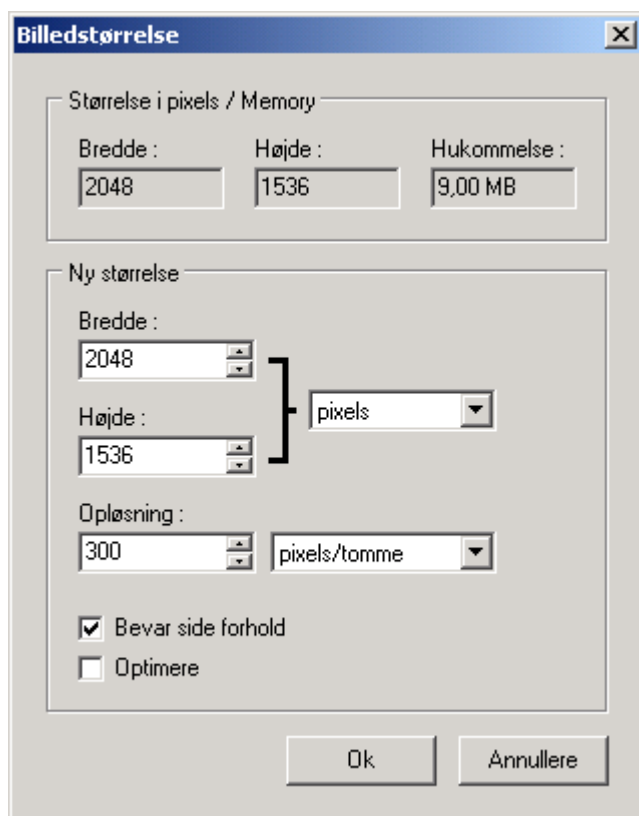
Inden vi gør det skal vi angive, at vi kun ønsker at arbejde med det antal pixels som allerede findes i billedet. Vi ønsker ikke at programmet "kunstigt" skal forsøge at indsætte flere pixels i billedet. Vi risikerer nemlig at det fører til en ringere billedkvalitet.



- Fravælg Optimere nederst i vinduet.

Nu er vi klar til at ændre billedets opløsning

- Slet 72 i boksen Opløsning og skriv i stedet 300.



Billedformater

Billeder kan gemmes som forskellige filtyper - fx som Foto.jpg eller Foto.bmp. Filtypen kaldes også for billedets format.

Der findes mange forskellige billedformater - med mange forskellige egenskaber. Nogle billedformater komprimerer billedfilen, så den fylder mindre når den gemmes. Samtidigt forsvinder information fra billedfilen, og billedets kvalitet forringes. Andre formater adskiller sig ved at gemme få eller mange farver.

PhotoFiltre kan åbne og gemme i de almindeligt brugte formater. Det er ikke alle billedformater, du får brug for at kende. Du kan klare dig med nedenstående 4 gængse formater.

Tommefingerreglen er, at tif og bmp anvendes til billeder, der skal printes, og til billeder, som du endnu ikke ved, hvordan skal anvendes, og derfor ønsker at

gemme i et format, der ikke forringer dit råmateriale (billedfilen).

Gif og jpg anvendes til billeder på nettet – gif som hovedregel til tegninger/grafik og jpg til fotos. Begge formater fører til "forringet billedkvalitet".

.tif- Tagged Image File

Gemmer i 24 bit - 16 mill. farver. Kan komprimeres. Anvendes når der skal gemmes i høj kvalitet.

.bmp - Windows Bitmap

Windows' eget billedformat - en slags Standard-format. Gemmer ukomprimeret i 24 bit - 16 mill. farver. Høj kvalitet.

Anvendes når der skal gemmes i høj kvalitet.

.jpg - Joint Photographers Group

Gemmer 24 bit - 16 mill. farver. Filerne kan komprimeres meget og fylder derved meget lidt! Det sker ved at slette detaljer i billedets farver som ikke opfattes af det menneskelige øje. Anvendes til fotos på nettet.

.gif - CompuServe

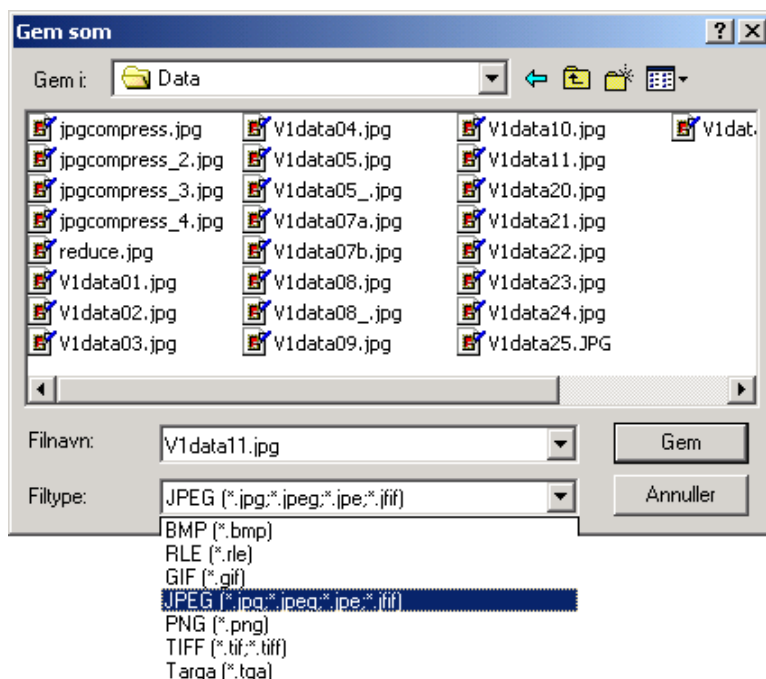
Gemmer i max 256 farver. Kan gemmes med transparent baggrund. På nettet kan billederne vises interlaced (de vises gradvist på websiden og ikke først, når hele billedet er hentet). Animationer gemmes i GIF. Anvendes på nettet til tegninger med få farver.

Gem som

Når du vælger at gemme et billede i et bestemt format gør du således:

- Vælg Fil|Gem som....
- Navngiv filen – I eksemplet nedenfor: Billede.
- Åbn dialogboxen Filtype.
- Vælg filtypen, du ønsker at anvende.
- Klik på Gem.

Billedet er nu gemt i det format (den filtype), du har valgt.



Billeder på www

Der stilles særlige krav til billeder der skal anvendes på nettet. Her gælder først og fremmest et krav om at billeder (og andre elementer) vises hurtigt når man åbner en ny side. Billedfilen skal altså fylde mindst muligt.

Fotografiske billeder er normalt "tunge". Mange billedpunkter og mange farver betyder at billedfilen skal gemme mange informationer og kommer til at fylde fra flere hundrede kilobytes til adskillige tusinde. Men hvis billedet skal vises hurtigt på nettet, skal det helst fylde under 50 Kb.

Fotografier, der skal vises på en webside, skal derfor næsten altid en tur igennem billedbehandlingsprogrammet. Først og fremmest skal de tilpasses i størrelse, så de kun indeholder det nødvendige antal billedpunkter (såkaldte pixels - se tidligere), og dernæst skal de komprimeres.

Et eks.: Dette billede er taget i god kvalitet med et digitalt kamera.



Billedets størrelse er 2048x1536 pixels (se i Billede|Billedstørrelse) – altså ca. 3. mill. billedpunkter. Billedet er gemt i jpg, og i Stifinder kan du se, at billedfilen fylder ca. 2 Mb. Det samme kan du se i Fil|Egenskaber. På skærmen vil billedet fylde 2 skærmbilleder i bredden, og billedfilens størrelse gør, at det vil vare adskillige minutter inden billedet dukker op på din hjemmeside.

Giv billedet den ønskede størrelse – fx til ½ skærmbillede (det er et stort billede på en webside!):

- Vælg Billede|Billedstørrelse.
- Vælg pixels i området Størrelse i pixels og skriv fx 500 i feltet Bredde (bemærk, at højden automatisk tilpasses, når Bevar sideforhold er slået til).
- Vælg OK.

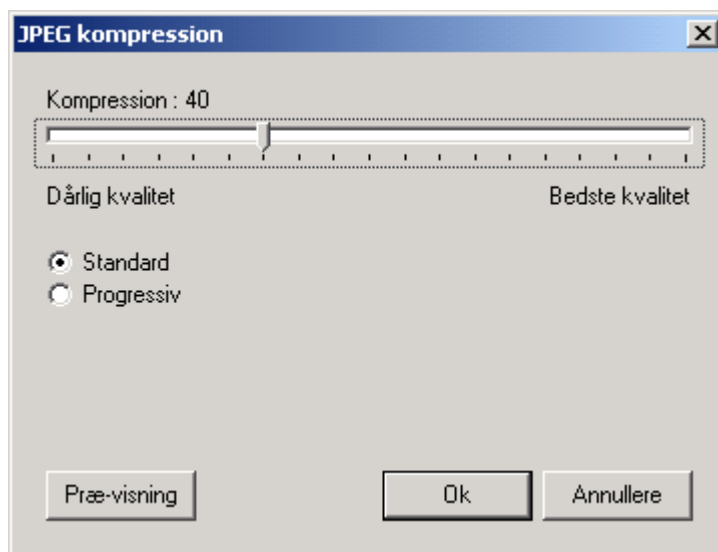
Stram afslutningsvis billedet op ved at øge skarpheden.

- Vælg Filter|Skarp|Skarp.

Billeder der "downsizes", dvs. formindskes i pixeldimensioner, har ofte brug for denne effekt.

Vi er nu klar til at gemme billedet. Til fotos på nettet vælger vi jpg-formatet, fordi dette format kan komprimere billedfilen. Der fjernes informationer fra billedet, men oftest uden at det kan ses på skærmen.

- Vælg Fil|Gem som...
- Navngiv billedet og vælg jpg som filtype.
- Klik på knappen Gem i Gem som-vinduet



I den dialog, der nu kommer frem, kan du indstille, hvor meget billedet skal komprimeres. Det er forskelligt fra billede til billede, men en indstilling op til 40 (høj grad af komprimering og lav kvalitet) kan typisk ikke spores i billedet, når man ser det på en skærm.

Et kig i Stifinder afslører, at billedfilen nu fylder 40 Kb og er klar til brug på din website.

Billeder fra internettet er optimeret til at vises på en skærm og anvendes bedst som sådan.

Som du kan se af ovenstående indeholder de oftest få billedpunkter og har været igennem en komprimering. Hvis du forsøger at printe dem, resulterer denne behandling i små billeder og dårlig kvalitet.

Skærmdump

Du kan få brug for at gemme et skærmbillede eller dele deraf. Det kaldes at tage et skærmdump.

I tastevejledningerne er der brugt skærmdumps til at illustrere funktionerne i programmerne.

Skærmdump af hele skærmen

Find det skærmbillede du skal bruge og følg følgende fremgangsmåde:

- Tast PrtSc (PrintScreen – tasten er placeret ved siden af F12)

Der er nu gemt en kopi af skærmbilledet i Windows' udklipsholder.

Skærmdump af det aktive vindue

Du kan også tage et skærmdump af det aktive vindue selvom det ikke fylder hele skærmen. Det kan fx være

hensigtsmæssigt, hvis du skal bruge et skærmdump af en dialogboks.

Her tager du skærmdump på følgende måde:

- Hold tasten Alt Gr nede.
- Tast Prt Sc.

Et billede af det aktive vindue er gemt i Windows udklipsholder.

Skærmdumpene kan nu fra udklipsholderen indsættes i billedbehandlings-programmet eller i andre programmer.

Hvis du har et billede med store områder, der har samme farve (det har skærmdumps ofte), bør du vælge gif-formatet. Er der fotos med mange farvenuancer på siden, er jpg-formatet det bedste.

Billederne kan nu indsættes i tekstbehandling eller bruges på websider ved at indsætte billedfilerne.

Billedet kan også indsættes i tekstbehandling direkte fra udklipsholderen. Du placerer markøren, hvor du vil indsætte billedet og indsætter billedet (Ctrl + v).


Obs: Vær opmærksom på, at du kan beskære skærmbilledet, hvis du kun skal bruge et udsnit. Se senere i denne tastevejledning.

Beskære et billede – Crop/beskære-værktøjet

En af de svære ting ved at fotografere er at komme tæt på motivet. Ofte får man unødigt meget baggrund med så motivet bliver væk. Her er beskæreværktøjet "Crop" meget nyttigt.

Når du bruger Crop/beskære-værktøjet, markerer du først det område i billedet, der skal bevares. Området udenfor markeringen slettes.

Gør fx således:

- Åbn billedet
- Vælg markeringsværktøjet. 
- Markér nu det område, du vil beholde i billedet, ved at holde venstre museknap nede og træk. Den form, du har valgt i markeringsværktøjets kontrolpalette vises (f.eks. et rektangel).
- Når formen omslutter det område, du vil beholde, skal du slippe museknappen.

Du kan nu i kontrolpaletten ændre din markering til en anden form. Du kan flytte den ved at trække med venstre musetast.

Rektangulære markeringers størrelse kan du ændre ved at trække i deres kanter.

- Klik på en af rektanglets sider (vent til markøren ændres) og træk for at ændre størrelse.

Lav derfor andre former om til rektangler, ændr størrelsen og omdan igen til den ønskede form. Eller højreklik på markeringen og vælg Manul indstilling... i menuen, der kommer frem.

- Klik inden i markeringen, hold venstre museknap nede og flyt markeringen.
- Brug Ctrl + d for at fjerne markeringen og begynde forfra.
- Du beskærer billedet ved at gå i Billede|Crop/ beskære.



Rotere, vende og spejle

Hvis billedet vender "forkert", er der måder at klare det på.

I menuen Billede på Menulinien får vi mulighed for at vende, spejle og rotere billedet.

I Billede|Rotere kan du dreje et billede på højkant eller lægge det ned.



Vælg fx Billede|Rotere|Drej 90° med uret.

Måske får billedet en bedre balance, hvis det spejlvendes - vælg Billede|Spejlvende vandret. Der er stor forskel på om personerne ser ud af et billede eller ind i det.



Funktionen Spejlvende lodret spejler på samme måde billedet - blot vertikalt.

Billedforbedring – ret på lys og farver

Ikke alle billeder er perfekte – slet ikke dem jeg tager! Så jeg er glad for at mit billedbehandlingsprogram kan hjælpe med at rette op på mine mindre heldige forsøg

med kameraet. Og det uden at jeg behøver at læse en fotografisk håndbog først.

I PhotoFiltre findes værktøjerne i menuen Justere.

Den gyldne vej til bedre billeder:

1. Indstil farvebalancen – Justere|Farvebalance.

2. Indstil kontrast – Justere|Lys/Kontrast.

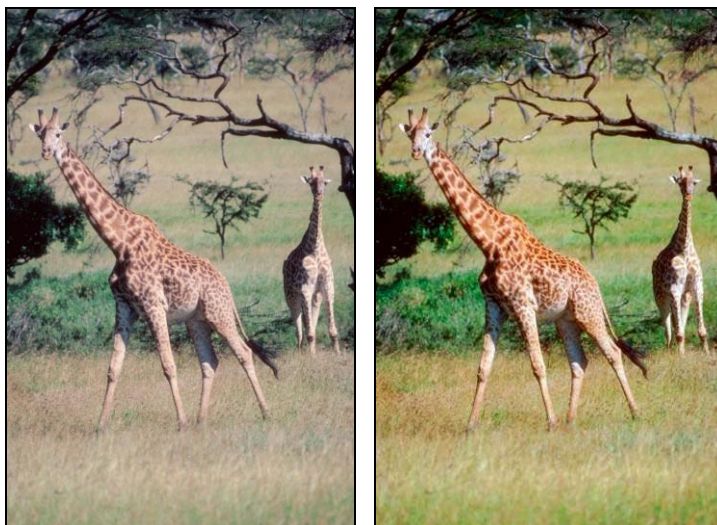
3. Indstil farvemætning – Justere|Farvetone/Farvemætning.

I særlige tilfælde kan det dog være nødvendigt at begynde med at indstille lys- og kontrastforhold, for at du overhovedet kan bedømme de ændringer du foretager.

Værktøjer anvendes ved at træffe valg. Du præsenteres for en række mulige ændringer, men må selv vurdere og vælge den ændring du ønsker.

Her følger en enkel vejledning til at korrigere farvebalance, lys, kontrast og farvetone i de fleste fotografier. Du behøver ikke køre hele listen eller alle trin igennem hver gang, men ofte forbedrer den ene eller anden korrigerende billedet.

Se her et eksempel på før og efter:



Billedet til venstre "grumset" og livløst – det mangler kontrast og varme i farverne.

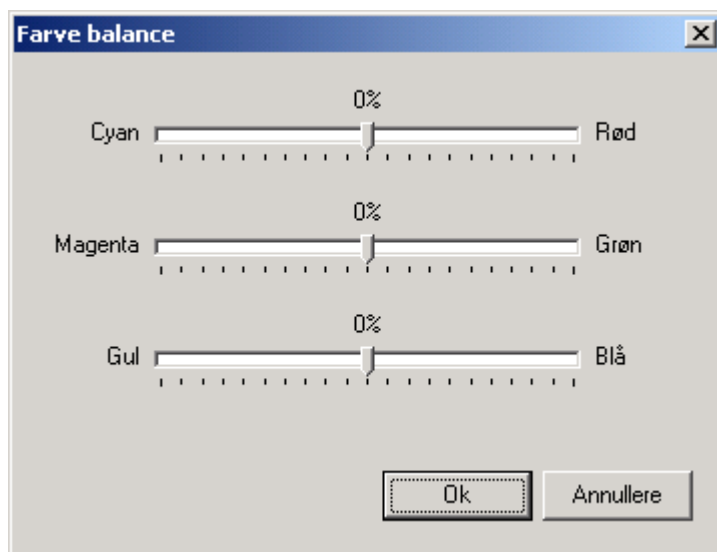
Det er faktisk enklere at rette end det måske lyder.

Farvebalance

- Åbn billedet Giraffer.

Vi begynder med Farvebalance.

- Vælg Justere|Farvebalance.



For at tilføre billedet mere "varme" kan du øge mængden af rødt ved at trække skyderen mod højre. Prøv evt. også at justere på skyderen for grøn og blå for at opnå de effekter, du ønsker.

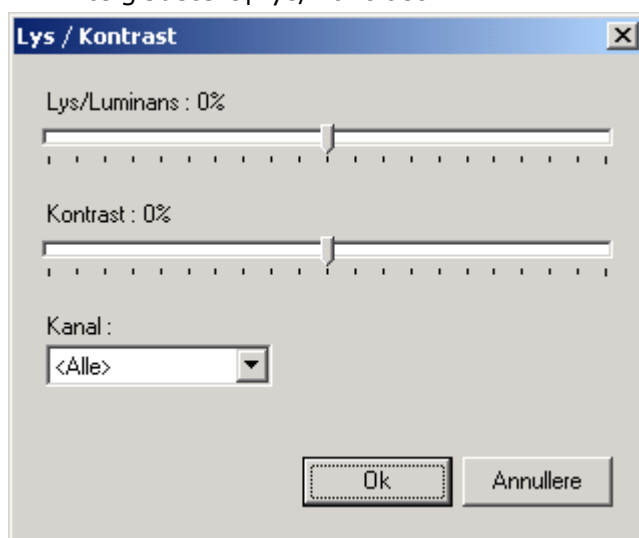
Effekterne af dine valg vises straks i billedet. Først når du klikker OK, ændres billedet. Hvis du ikke ønsker at ændre billedet: Annullere.

Eksperimentér – husk at du altid kan fortryde dine ændringer. Spekuler ikke over de tekniske betegnelser i vinduet.

Kontrastforbedring

Næste trin er at forbedre kontraster og fremhæve detaljer.

- Vælg Justere|Lys/Kontrast



Her kan du regulere lys i billedet og sidst arbejde med kontrast. Prøv funktionen af og træf dine valg.

Farvemætning

Til sidst reguleres farvemætningen.

- Vælg Justere|Farvetone/Farvemætning



Hold dig for øje, at du vil øge farvemætningen i billedet - få mere glød og varme i billedet.

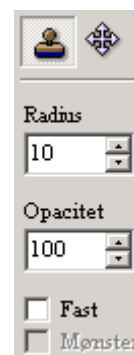
Eksperimentér med mulighederne.

Afprøv også værktøjerne på billedet V1data05.

Klonværktøjet og retouchering

Klonværktøjet kloner, dvs. kopierer, de pixels som penslen føres henover. Klonværktøjet er særdeles anvendelig til at foretage små eller store "rettelser" i billedet, men kan også bruges til at kopiere dele af et billede over i et andet billede. Se mere om værktøjet nederst på siden.

- Åbn billedet V1Data21 -
- I himmelbaggrunden ses forskellige fejl i billedet - et hår og et par støvkorn, som har siddet på linsen. Zoom tæt på med forstørrelses-glasset.
- Vælg Klonværktøjet og vælg en tæt pensel i kontrolpaletten (høj opacity).
- Indstil i kontrolpaletten også størrelse på klonværktøjet: Radius fx = 5.
- Tryk Ctrl-tasten ned og klik med venstre musetast på himlen nær ved det du vil "fjerne". På den mål vælger du det kildeområde, der skal klones/ kopieres/males med.



- Mal med venstre musetast (hold nede) hen over det område du vil fjerne, så du dækker det med en kopi af kildeområdet.
- Gentag processen (højreklik - mal med venstre) hele tiden mens du arbejder, så du altid kloner fra det område der passer bedst i det nye område.
- Fjern på lignende måde den generende luftledning nederst i billedet.
- Afslut med at gemme billedet. Det skal bruges i næste øvelse.

Mere om Klonværktøjet

Klonværktøjet kan anvendes på 2 måder. Enten maler penselen Fast eller ikke-fast. Det vælger du i kontrolpanelet.

I ikke-fast-metoden flytter kildeområdet med, når du flytter penslen. Hvis man slipper musen og trykker den ned igen, så vil penslen fortsætte med at kopiere fra det kildeområde, hvor man slap musen.

I Fast-metoden flytter kildeområdet ikke med, når du flytter penslen. Hvis man slipper musen og trykker den ned igen, så vil penslen starte fra det oprindeligt valgte kildeområde.

Når man har vænnet sig til det, så giver Fast den største fleksibilitet, men den kan også være skyld i de største frustrationer.

Retouchering 2

Når du med klonværktøjet skal lave rettelser i større områder eller områder med en særlig struktur - en græsplæne, flisegang, eller lignende - så er det svært at male uden at det kan ses. Penslen maler efterhånden selv et mønster som afslører dine manipulationer.

Her bruges med fordel en anden teknik. Du laver en kopi af et område og lægger det ind over det, du vil fjerne.

Et eksempel:

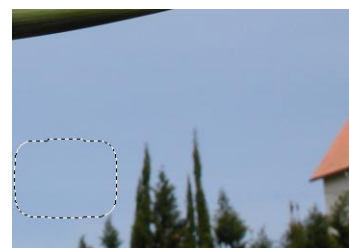
- Åbn billedet fra forrige øvelse.

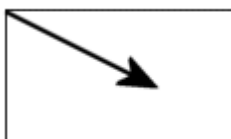
Grantræer og hus nederst i billedet fjernes på denne måde:

- Vælg Markerings-værktøjet.
- I kontrolpanelet vælges rektanglet.



Du kan evt ændre gennemsigtigheden i selectionen (højreklik på selectionen, vælg Marker og udfyld og indstil gennemsigtighed for fyld og konturstreg ved at trække i skyderen Udtone).





I billedet markerer du et rektangulært område i nærheden af granerne ved at holde venstre musetast nede og trække - så der skabes et rektangel med stiptet omrids.

- Kopier området - Rediger|Kopier (Ctrl + C).
- Sæt området ind igen - Rediger|Indsæt (Ctrl + V).

Du har nu en kopi "i hånden" som du kan "trække" på plads, så den dækker lidt af træerne.

- Vælg en placering ved at trække med venstremusen og slip igen, så området placeres i billedet.

Fortsæt på denne måde. Du behøver ikke kopiere igen for kopien ligger stadig i Udklipsholderen.

- Sæt området ind igen - Rediger|Indsæt (Ctrl + V).

Når nuancerne ikke længere passer med det område, som der kopieres ind i, så find et nyt område, tag en kopi af det og brug det til at dække graner, hus, m.m.

Arbejd på samme måde med grenene øverst i billedet.

Tip!

Hvis du bruger højre musetast på en selektion, får du adgang til en menu med mange muligheder for at bearbejde den (dreje, ændre form, give fyld...).

Du kan også se på mulighederne i menuen Markering.

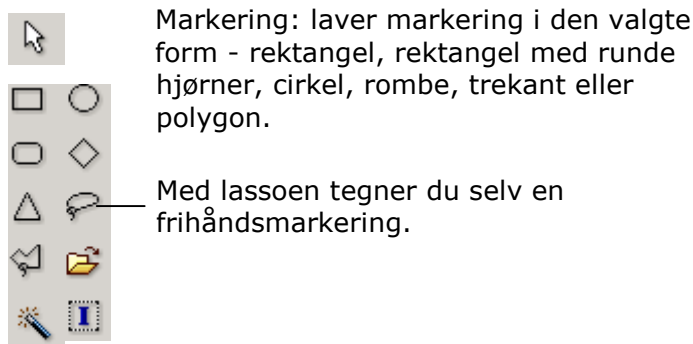
Manipulation og collage

I dette afsnit vil gennemgås værktøjer til markering og fritskrabning.

Du kan manipulere med billedet på mange måder. Du kan forbedre billedet ved at ændre lys, farver, retouchering, m.m., eller du kan ændre billedet fx med klonværktøjet.

Vi kan også skabe helt nye billeder ved at sammensætte forskellige dele fra mange billeder til et nyt billede.

Til dette skal vi bruge markeringsværktøjerne, som findes i værktøjspaletten til højre. PhotoFiltre har 2 forskellige markeringsværktøjer: selektionsværktøjet og tryllestaven. Hvert værktøj har sine egne indstillingsmuligheder i kontrolpanelet under værktøjspaletten.



Tryllestaven (Magic Wand): markerer automatisk områder efter de valg, du træffer i kontrolpanelet mht. tolerance, og om den skal vælge område efter farve.

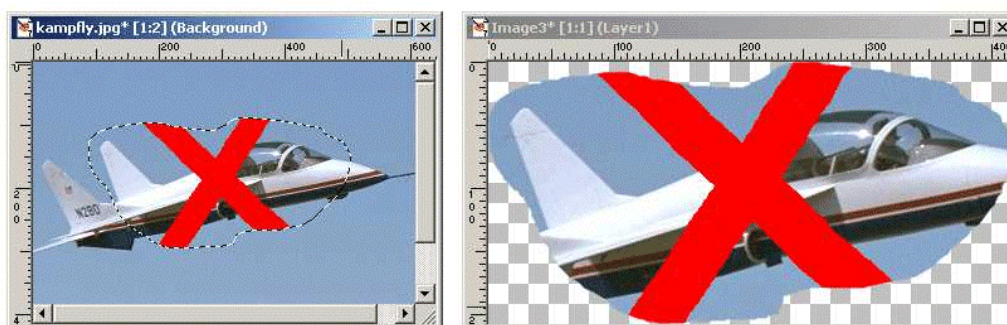


Desuden findes en række funktioner i menuen Markering.

Hvad er en markering?

Når du laver en markering, så udpeger du et område i et billede, som du vil arbejde med. Når et område er markeret kan du kun arbejde i og med dette område. Du kan fx kun male i området - ikke udenfor. Hvis du vælger funktionen Rediger|Kopier, så får du kun en kopi af det område du har udpeget med din markering.

Markeringen ses som en bevægelse af sorte og hvide streger langs kanten af det markerede - på engelsk en "marquee" eller populært: "moving ants" ("myresti").



Tryllestaven (Magic Wand)

Tryllestaven er det enkleste og hurtigste markeringsværktøj. Med lidt snilde kan den bruges i mange situationer. Det lærer du mere om senere.

Tryllestaven kan først og fremmest anvendes til at markere områder med en rimelig ensartethed. Den virker nemlig på den måde at den markerer billedpunkter, der er ens. De behøver dog ikke være 100% ens, for tryllestaven kan indstilles til at arbejde med en vis tolerance, dvs. at den også markerer områder, der afviger i en eller anden grad fra det billedpunkt, du klikker på.

Men lad os gå til opgaven og se, hvordan tryllestaven virker. Du skal bruge billederne V1data22.jpg og V1data23.jpg. Du skal lære, hvordan vi får klippet kampflyet ud af billedet og indsat i det andet billede, så det ser ud som om det altid har været der.

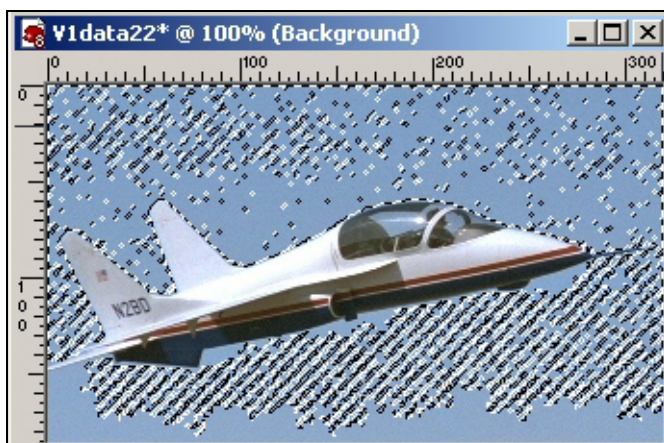
- Åbn billedet V1data22.jpg.

Vi kan ikke "fange" flyet med Tryllestaven, dertil er farver, m.m. for forskellige. Men himmelen i baggrunden er næsten ensartet. Den kan vi markere, og det kan vi bruge til at markere kampflyet med et lille trick, der vender markeringen: Markering|Invertere. Derom senere.

- Beskær billedet

Inden du bruger Tryllestaven, skal du beskære billedet. Nederst i billedet er der nogle skyer, som gør baggrunden en smule uensartet. For at gøre arbejdet med Tryllestaven lettere, beskærer du billedet, så disse skyformationer ikke er med (se Beskære et billede – Crop/beskære-værktøjet side 12).

- Vælg Tryllestaven og indstil i kontrolpanelet Tolerance=10.
- Med Tryllestaven klikker du nu én gang et sted på himmelen i billedet med kampflyet. Måske ser dit billede således ud:



"Snevejret" i billedet fortæller, at en del af baggrunden ikke er markeret.

- Gå i Markering|Skjul markering (eller brug tastekombinationen Ctrl + d), så markeringen forsvinder.
- Justér Tryllestavens tolerance i kontrolpaletten - fx til værdien 20.
- Klik igen på himmelbaggrunden. Prøv evt. forskellige steder i baggrunden.

Nu har du formentligt en fin markering af himmelen - se billedet herunder.



Denne markering skal du nu "vende vrangen ud på", så du i stedet for himmelbaggrunden har en markering af flyet.

- Vælg Markering|Invertere.

Nu er flyet markeret, og du kan kopiere og indsætte det i et andet billede.



- Vælg Rediger|Kopier.
- Åbn billedet V1data23.jpg.
- Vælg Rediger|Indsæt.
- Flyt med musen flyet hen, hvor du synes, det passer. Gå i Markering|Vis Markering
- Gå derefter i Markering|Skjul markering.


Lassoen - tegn omridset

Hvis billedet indeholder mange detaljer kan det være svært at "fange" elementer med tryllestaven, som beskrevet ovenfor. Så må vi selv i gang med at markere elementer eller områder, som vi gerne vil "klippe ud" og arbejde videre med.

Til dette bruger vi her polygon-værktøjet.



Du skal markere pigen i billedet og placere hende på en anden baggrund - nemlig i billedet med 2 telefonbokse - V1data25.

- Åbn billedet V1data24 - Kinesisk pige.
- Vælg polygon-værktøjet.
- Zoom med forstørrelsesglasset ind på pigen. 
- Begynd nu markeringen af pigen. Find et sted på overgangen mellem pigen og baggrunden og klik. Hvis du er i tvivl om, hvor overgangen er nøjagtigt, er det bedre at tage lidt for meget med end for lidt.
- Find et nyt punkt på overgangen og klik igen. Bliv ved på den måde, indtil du er



kommet hele vejen rundt.

Pigen har lagt armen rundt om drengen, men du fortsætter blot op langs brystet, så armen ikke kommer med.

Jo tættere du lægger punkterne, jo mere detaljeret kan du lave din markering.

- Hvis du ikke kan se pigen i hel figur, kan du med musen benytte scrollbaren til højre og under billedet, når det bliver nødvendigt.
- Afslut markeringen med at klikke i det punkt, hvor du startede.
- Kopiér markeringen med Rediger|Kopier.
- Sæt i farvepaletten baggrundsfarven til hvid.
- Lav nu et nyt billede med Rediger|Indsæt som nyt billede (hvid bliver baggrundsfarve).

Finpudsning

Nogle steder er der for meget med, fordi jeg har været i tvivl om, hvor kanten var, da jeg lavede markeringen. Det skal finpudses.

Du skal nu sikkert også til at finpudse lidt.

Du skal altså arbejde lidt med det nye billede.

I mit tilfælde er der stadig for meget med omkring pigens næse.

- Gå til det nye billede, som du netop har sendt markeringen af pigen til.

Brug forstørrelsesglasset flittigt til nedenstående arbejde i det nye billede.



Du kan komme tæt på det, du arbejder med, og du kan arbejde med et mindre område ad gangen.

Det overflødige omkring næsen fjernes. Du arbejder med lassoen nu.

- Tegn med lassoen ude fra den hvide baggrund helt ind til pigens næse.
- Luk markeringen ved at tegne hele vejen rundt til det punkt, hvor du startede markeringen.
- Slet det overflødige med Rediger|Slet.

På samme måde klipper du de andre områder væk, som ikke skal med.

Begynd udenfor pigen, hold venstremusetast ned og tegn ind langs den kant, som du ønsker markeringen skal følge. Slut tilbage,



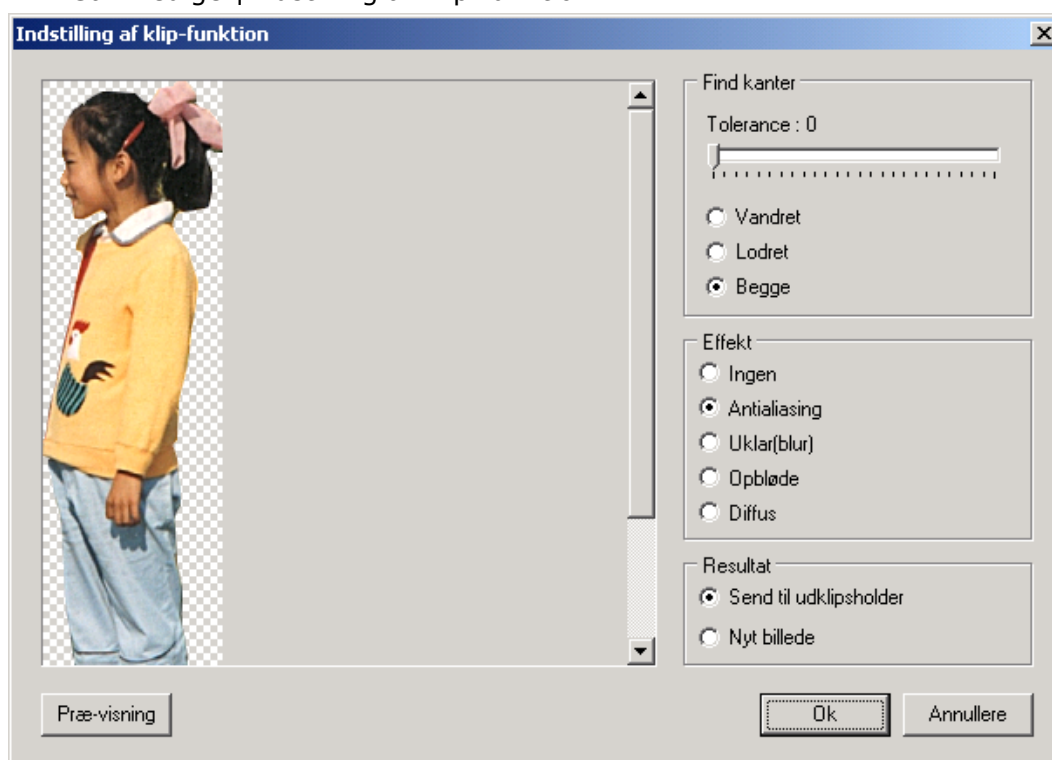
hvor du begyndte og slip venstre musetast.

Sådan kan du i ro og mag bevæge dig rundt langs pigen og foretage dine sidste rettelser.

Kopiering

Når justeringen er færdig skal pigen kopieres for derefter at blive indsat i billedet med 2 telefonbokse - V1data25.

- Markér billedets ensfarvede baggrund med tryllestaven.
- Gå i Markering|Invertere (nu er pigen markeret).
- Gå i Rediger|Indstilling af klip-funktion...



- Indstil i Find kanter Tolerance til 0 og retning til Begge.
- Vælg effekten Antialiasering (der laves en blød overgang til baggrunden).
- Kontrollér resultatet med Præ-visning.
- Hvis du er tilfreds, sender du resultatet til udclipsholderen.

Indsætte

Nu skal pigen sættes ind i billedet med telefonboksene.

- Åbn billedet V1data25 og sørg for, at det er aktivt.
- Vælg Rediger|Indsæt.

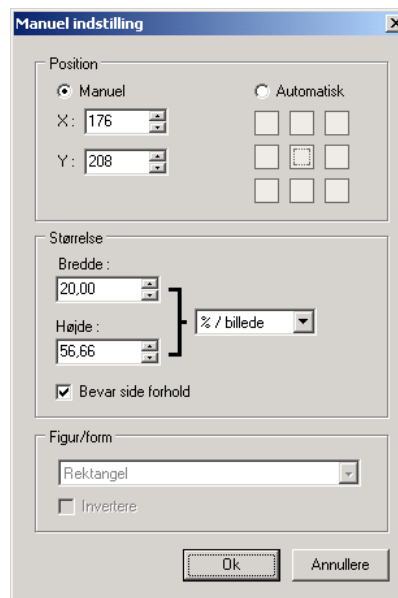
- Udsnittet af pigen placeres nu automatisk i billedet med telefonboksene. Flyt med musen pigen hen, hvor du vil placere hende.

Pigen er i øjeblikket for stor til det nye billede. Proportionerne passer ikke sammen. Men det er der råd for.

- Klik med højre mus i den boks med en "myresti" omkring, som pigen "flyder" indeni.
- Vælg Manuel indstilling... .
- Indstil størrelsen til en passende procentdel og hak af ved Bevar sideforhold.

Til sidst kan du evt. kopiere endnu en pige ind i billedet og spejle hende. Så har du 2 piger der står og taler sammen foran telefonboksene.

Afslut med at fjerne markeringen omkring pigen: Markering|Vis markering efterfulgt af Markering|Skjul markering. Pigen er nu blevet en del af billedet, og hun kan ikke længere flyttes, spejles osv.



Effekter

De fleste billedbehandlingsprogrammer har indbygget forskellige effekter og filtre.

Med dem har man mulighed for at tilføje adskillige specielle effekter og filtre til sit billede. Det kan være lys- eller farveændringer eller forskellige "kunstneriske" effekter, der får billedet til at ændre karakter.

Alle effekter findes i menuen Filter (se billedet).

At anvende effekter og filtre er et område for eksperimenter. Mulighederne er uendelige. Der er utallige forskellige filtre - flere kan findes på nettet - og det enkelte filter har mange indstillingsmuligheder.

Effekter på et billede

- Åben et billede.
- Klik på Filter i menulinien.
- Vælg et filter.
- Foretag dine indstillinger i vinduet.
- Vælg OK.



Original



Hvirvler



Radial uklar



Kraftigere relief