

Moderskeppet.se

Anteckningsmaterial till kursen **Skönhetsretuschering**

Med **Anders Jensen**

Se fler kurser på [Moderskeppet.se/dvd](https://moderskeppet.se/dvd)

Om texthäftet

Vi har två tankar med det här häftet:

- Kom-ihåg och anteckningsstöd
- Svenska översättningar

Det ska alltså hjälpa dig att minnas vad som gjorts i de olika övningarna. Så du inte behöver spola riktigt så mycket fram och tillbaka. Med lite stödtexter blir allt mycket lättare. Vi har lämnat materialet rätt så luftigt så att du själv kan fylla på med små stödanteckningar efter behov.

Häftet är dock inte färdiga skriftliga guider, det märker du direkt. Så materialet fungerar inte särskilt bra för sig.

Lycka till med ditt Photoshoppande!

Viktigt för dig som har en tidigare version än CS4

Kursen är inspelad i Photoshop CS4, även om de flesta tekniker fungerar även i äldre Photoshopversioner.

Om du inte hittar ett verktyg, filter eller funktion så beror det förmodligen på att du har en för gammal version.

De nyheter i CS4 som är mest synliga i den här kursen är de nya panelerna för justeringar och masker. Det handlar mest om gränssnitt, i grunden finns samma funktioner i CS3.

Har du CS3 klarar du dig alltså utmärkt eftersom du då har alla funktioner som används i kursen. Men det finns ett litet undantag som används väldigt ofta, nämligen **Feather** (ludd) i maskpanelen.

Feather (ludd) används upprepade gånger för att mjuka upp konturerna i en lagermask.

Så mjukar du upp masken i tidigare versioner:

- Varje gång Feather i maskpanelen används i övningarna ser du till att lagermasken är markerad och går till **Filter > Blur > Gaussian Blur** (filter > oskärpa > gaussisk oskärpa) istället.
- Dra i reglaget för att mjuka upp masken.

Nackdelen med den här metoden är att det inte blir lika odestruktivt. Du kan inte på ett enkelt sätt gå tillbaka och ändra mjukheten vid ett senare tillfälle.

Det går också att i viss mån använda feather-reglaget under **Refine Edge** (förfina kant) men de övriga inställningarna förstör ofta resultatet.

Information om övningsbilder

Kursens övningsbilder är medskickade på DVDn. De är för din personliga övning och får inte användas för andra ändamål.

I vissa fall är inte upplösningen densamma som den som användes i filmerna. Det gör att vissa inställningar som är upplösningsberoende blir annorlunda om du exakt vill efterhärma det som görs i övningarna.

I de fall upplösning skiljer sig så är den medskickade bilden mindre. Detta för att skydda fotografens verk. Ibland behöver du alltså ta i lite mindre med olika filter och inställningar än vad som görs i filmerna.

Det kan tyckas irriterande, men är också nyttigt eftersom den här kursen vill lära ut grundtekniker där du själv ska lära dig att känna av hur mycket som krävs i olika sammanhang.

Titta alltså mer på vad som händer med bilden i filmerna och mindre på den exakta inställningen som görs. En gaussisk oskärpa med radie 4 kan vara detsamma som en gaussisk oskärpa radie 3 när du använder den medskickade övningsbilden.

Kortkommandon

I kursen används en del kortkommandon för att snabba upp vissa processer. Här får du dem samlade och samtidigt information om hur samma sak kan åstadkommas med menykommandon om du föredrar det.

"Ctrl+I"

- Inverterar. Används framförallt för att få svarta lagermasker. Finns också under **Image > Adjustments > Invert** (bild > justeringar > invertera)

"Ctrl+J"

- Lägger innehållet i en markering på ett eget lager. Är detsamma som att kopiera och klistra in, dvs **Edit > Copy** (redigera > kopiera) följt av **Edit > Paste** (redigera > klistra in)

"Ctrl+T"

- Hoppas in i **Free Transform** (omforma fritt). Kan också nås via **Edit > Free Transform** (redigera > omforma fritt)

För dig med Macintosh

Kursen är inspelad på en Macintosh-dator, men Photoshop som program fungerar i princip identiskt i Mac OS och Windows.

I kursen anges däremot kortkommandon och liknande som de fungerar på en PC. Men skillnaderna är små och det är lätt att översätta allting till Mac.

Så skiljer sig Mac och PC

Modifieringsknapparna, Ctrl och Alt, är annorlunda.

Ctrl = Äpplet

Med håll ner "Control" så menas "Ctrl" på ett Windowstangentbord. På Mac finns en visserligen en Ctrl-knapp men det är inte den som menas.

Motsvarande knapp är istället Apple-tangenten, kringlan. Kallas ibland Command eller Cmd.

Alt = Option eller Alt

Med håll ner "Alt" så menas "Alt" på ett Windowstangentbord. På Mac är det Optiontangenten. På nyare Mac-datorer är den numera märkt "Alt".

Högerklicka finns inte

Många menyer kommer man åt med ett "högerklick". Förslagsvis med en mus med två knappar. Har du en Macintosh-mus med bara en knapp så finns lite alternativ:

- Håll ner "Ctrl" och musklicka.
- Håll ner musknappen extra länge
- Köp en ny mus med två knappar

Introduktion

Välkommen till den här kursen i skönhetsretuscheri! Framför dig har du flera timmar med video där du får lära dig alla möjliga tekniker.

00. Mål och upplägg

I kursen får du lära dig grundtekniker som gör att du klarar av alla situationer.

Målet med kursen är att ge dig en verktygslåda full av flexibla grundtekniker. På så sätt blir du bättre rustad för att jobba med dina egna bilder.

I övningarna utförs enstaka åtgärder på varje bild. I praktiken kombinerar du förstås många olika delar för att få ett kraftfullt slutresultat. Vad som passar för just din bild är en avvägning du gör på egen hand.

01. Vad är skönhetsretuscheri?

Olika bilder kräver olika åtgärder. Hur långt du vill gå bestämmer du helt själv.

Begreppet skönhetsretuscheri rymmer väldigt mycket - allt ifrån försiktig uppsnygning av släktporträtt till långtgående glamourretusch.

Det går inte riktigt att prata om rätt och fel när det gäller olika åtgärder. Hur långt du ska gå kan du bara avgöra själv.

Fokus i kursen kommer hela tiden att ligga på flexibla tekniker. På så sätt kan du använda samma grundmetod, oavsett hur försiktig eller extrem retusch du eftersträvar.

Vissa bildbehandlingsåtgärder som man ofta använder på porträttbilder faller utanför kursen. Det inkluderar till exempel råjusteringar, övergripande färgkorrigeringar och skärpa.

Grundläggande funktioner

Det finns grundläggande Photoshopfunktioner som hela tiden återkommer när man skönhetsretuscherar. Det här avsnittet tar upp och förklarar de grundbegrepp du bör känna till för att kunna följa med i kursens övningar.

02. Om justeringslager

Justeringslager ger en flexibilitet som du inte kan klara dig utan.

Istället för att utföra justeringar direkt på bilden bör du så fort det är möjligt välja ett justeringslager istället. Det ger dig mer flexibilitet eftersom du när som helst kan gå tillbaka och ändra inställningarna. Dessutom kan du använda opacitet, blandningslägen och lagermask för att hitta rätt avvägning för olika effekter.

Justeringslager skapar du via **Layer > New Adjustment Layer** (lager > nytt justeringslager) eller från justeringspanelen som kom i Photoshop CS4. Det går också att använda knappen som ser ut som en halvmåne längst ned i lagerpanelen.

Från och med version CS4 sker justeringslagrens inställningar från justeringspanelen i högerkant. I tidigare Photoshop-versioner får du upp en ruta mitt på skärmen.

03. Om kurvor

Kurvor är inte alls så svårt som det låter.

Curves (kurvor) är ett sätt att jobba med ljus och kontrast. Det är också möjligt att justera färg.

Kurvfönstret visar ingående och utgående toner. Genom att dra ett tänkt streck från skalan i nederkant, upp till kurvan och sedan ut till skalan i vänsterkant ser du hur en viss ton kommer att förändras.

I den här kursen används kurvor i första hand för att ljusa upp eller mörka ned bilder. Det åstadkommer du genom att dra kurvan snett uppåt vänster (ljusa upp) eller snett nedåt höger (mörka ned). Vi kommer inte att behöva göra någon komplicerad kurvform.

04. Om lagermasker

Med lagermasker begränsar du lätt din effekt till de rätta områdena.

En lagermask är en svartvit bild som anger hur mycket av en effekt eller ett lager som ska ”släppas igenom”.

- Svart färg döljer
- Vit färg släpper igenom
- Grånyanser släpper delvis igenom

När du skapar ett justeringslager får du en tillhörande lagermask på köpet. Annars kan du lägga till en manuellt via knappen **Add Layer Mask** (lägg till lagermask) längst ned i lagerpanelen.

I kursen inverterar vi ofta lagermasken för att få den helt svart och på så sätt dölja allting. Sedan målar vi fram effekten i de rätta partierna med en vit pensel.

I CS4s maskpanel kom ett nytt reglage **Feather** (ludd) för att mjuka konturerna i en lagermask. I äldre versioner används istället **Filter > Blur > Gaussian Blur** (filter > oskärpa > gaussisk oskärpa) direkt på masken.

Läs mer under avsnittet ”**Viktigt för dig som har en tidigare Photoshopversion än CS4**” ovan.

05. Om blandningslägen

Blandningsläget avgör hur saker och ting ska blandas i Photoshop.

Blandningsläget avgör hur ett lager eller en justering ska samverka med det som finns under.

Blandningslägen finns både kopplade till lager, justeringslager och vissa verktyg.

Det viktigaste blandningsläget för en skönhetsretuschör är **Soft Light** (mjukt ljus)

06. Om opacitet

Opacitet finns på flera ställen och hjälper dig att tona ned effekter lagom mycket.

Opacitet är ett oerhört viktigt koncept för skönhetsretuschören. Väldigt ofta behöver effekter tonas ned och det gör vi genom att sänka opaciteten för det aktuella lagret eller justeringslagret.

Det finns också möjlighet att välja opacitet för olika verktyg. Det använder vi också väldigt ofta för att kunna bygga upp effekter stegvis.

Grundläggande verktyg

Vissa verktyg är väldigt grundläggande när man skönhetsretuscherar. I det här avsnittet görs en grundlig genomgång av vart och ett av dem.

07. Om Klonstämpeln

Klonstämpeln kopierar pixlar från en plats till en annan.

Clone Stamp (klonstämpeln) är det enklaste lagningsverktyget.

För att ta ett avtryck: Håll ner ”Alt” och klicka i bilden.

Använd en mjuk pensel för att undvika skarvar.

Klonstämpeln är ofta det bästa verktyget när man ska laga i konturrika områden. Men det kan vara svårt att matcha ljus och färg när man klonar. Ofta är något av de andra lagningsverktygen ett bättre alternativ.

Genom att välja **Sample All Layers** (använd alla lager) är det möjligt att klona till ett tomt lager vilket nästan alltid är att föredra.

08. Om Healing brush

Healing brush är smartare än klonstämpeln. Photoshop hjälper dig att dölja alla skarvar.

Healing brush (lagningspenseln) fungerar precis som klonstämpeln. Skillnaden är att Photoshop försöker se till att lagningen matchar bättre.

För att ta ett avtryck: Håll ner ”Alt” och klicka i bilden.

När man använder healing brush behöver man bara ta hänsyn till textur. Ljus och färg löser sig oftast automatiskt.

När man jobbar med healing brush är en hård pensel att föredra eftersom Photoshop själv tänker ut hur lagningen ska smälta in.

Healing brush får problem i närheten av kontrastrika konturer.

Genom att välja **Sample All Layers** (använd alla lager) är det möjligt att laga till ett tomt lager vilket nästan alltid är att föredra.

09. Om Spot healing brush

Med spot healing brush lämnar du över allt ansvar till Photoshop.

Spot Healing Brush (punktlagningsverktyget) är en förenkling av **Healing Brush** (lagningspenseln). Här behöver man inte ens ta något avtryck. Tryck bara på det som ska avlägsnas så sköter Photoshop resten.

Spot healing brush fungerar bäst för att ta bort mindre brister i stora områden som i övrigt är relativt oförstörda.

När man jobbar med Spot healing brush är hårda penslar att föredra.

Ibland gissar Photoshop fel. Då får man använda något annat lagningsverktyg.

Spot healing brush får problem i närheten av kontrastrika konturer.

Genom att välja **Sample All Layers** (använd alla lager) är det möjligt att laga till ett tomt lager vilket nästan alltid är att föredra.

10. Om Patch tool

Patch tool jobbar med markeringar och ger dig bra överblick.

Patch Tool (laga-verktyget) använder markeringar istället för penslar.

I alternativfältet kan man välja mellan **Source** (källa) och **Destination** (mål).

Source

- Gör en markering kring det som ska avlägsnas, klick-dra ut markeringen till ett felfritt område och släpp.

Destination

- Gör en markering kring ett felfritt område, klick dra ut markeringen över det som ska avlägsnas och släpp.

Patch tool kan vara väldigt praktiskt för att ta bort större element och brister.

Det är *inte* möjligt att laga till ett tomt lager vilket är en brist hos verktyget.

Hud

Hudretusch är kanske det viktigaste området inom skönhetsretuscheringen. Här läggs grunden för alla andra åtgärder. Mycket av arbetet består av att städa upp och tona ned saker. Därutöver finns en del specialeffekter att ta till.

11. Städa upp 1

Med *spot healing brush* avlägsnar du snabbt och enkelt utslag och andra skönhetsfläckar.

Utöver skönhetsfläckar kan den här tekniken användas för att åtgärda andra brister som damm i kameran.

- Skapa ett nytt tomt lager
- Välj **Spot Healing Brush** (punktlagningspenseln)
- Se till att rutan **Sample All Layers** (använd alla lager) är ikryssad i alternativfältet
- Gå över bilden och dutta bort alla småbrister
- Använd **Healing Brush** (lagningspenseln) i de fall **Spot Healing Brush** (punktlagningspenseln) misslyckas

12. Städa upp 2

Använd *patch-verktyget* när du vill avlägsna stora saker. *Finputs* skarvarna med *healing brush*.

Nackdelen med **Patch Tool** (laga-verktyget) är att det inte går att laga till ett eget lager. Det gör den mindre flexibel än de andra lagningsverktygen.

- Gör en lagerkopia av bilden
- Välj **Patch Tool** (laga-verktyget) och se till att **Source** (källa) är ikryssat i alternativfältet
- Gör en markering kring det som ska avlägsnas
- Klicka och dra ut markeringen till ett område som inte innehåller några brister och släpp
- Välj **Select > Deselect** (markera > avmarkera)
- Städa upp eventuella skarvar med **Healing Brush** (lagningspenseln)

13. Städa upp 3

Genom att vara lite finurlig med lagningsverktygen kan du slippa onödigt jobb.

Här används exakt samma teknik som i föregående övning.

Finessen med den här övningen är att markeringen som görs verkligen ser till att bara inkludera det som ska avlägsnas. Genom att minimera inblandningen av andra element undviks många problem som annars kan uppstå.

14. Städa upp 4

Klonstämpeln är din bästa vän när de andra lagningsverktygen misslyckas.

I områden rika på konturer får lagningsverktygen problem. För att avlägsna saker i sådana partier är klonstämpeln ofta det bästa alternativet. Men om det finns tillräckligt mycket "rena" partier kan det vara ännu enklare att klippa och klistra.

- Gör en grov markering av ett område utan brister
- Tryck "Ctrl+J" för att få markeringens innehåll på ett eget lager
- Flytta biten tills den täcker det som ska avlägsnas
- Lägg till en lagermask och avlägsna överflödiga områden med en svart pensel. Anpassa penselns hårdhet efter konturens karaktär
- Välj sedan en väldigt mjuk, svart pensel för att avlägsna eventuella skarvar
- Använd **Healing Brush** (lagningspenseln) för att fixa till skarvarna ytterligare

15. Ögonpåsar

När du avlägsnar påsar under ögonen med healing brush gäller det att inte ta i för mycket.

Om påsarna tas bort helt och hållet försvinner realismen och formen under ögat. Återhållsamhet är ett nyckelord.

- Skapa ett nytt tomt lager
- Välj **Healing Brush** (lagningspenseln). Se till att **Sample All Layers** (använd alla lager) är ikryssat i alternativfältet
- Använd en ganska stor och hyfsat hård pensel för att laga bort ögonpåsar
- Finjustera för att avlägsna alla skarvar
- Sänk lageropaciteten till 40-70% för att få fram lite av den ursprungliga strukturen

16. Rynkor

Rynkor är ofta en del av ansiktets karaktär. Därför vill du i regel bara göra en försiktig nedtoning.

Det går också att använda **Healing Brush** (lagningspenseln) för att avlägsna rynkor. Det kan dock vara svårt att hitta "rena" områden i tillräcklig utsträckning.

- Skapa ett nytt tomt lager
- Välj **Clone Stamp** (klonstämpeln) och kryssa ur **Aligned** (justera) i alternativfältet
- Sänk klonstämpelns opacitet till 10-30%
- Klona från ett "rent" område och täck över rynkorna som ska tonas ned
- Tona ev. ned hela effekten genom att sänka lageropaciteten
- Byt blandningsläge till **Lighten** (ljusare) för att släppa fram originalets högdagrar

17. Reflexer

Reflexer i huden kan du enkelt tona ned med ett hudfärgat lager.

Ett bra sätt att avlägsna reflexer är att manuellt klona med låg opacitet. Den här tekniken tar istället hand om alla reflexer på en gång.

- Skapa ett nytt tomt lager
- Välj pipetten och ställ in **5*5 average** (5*5 medel) i alternativfältet. Plocka sedan upp en representativ hudton i bilden
- Välj **Edit > Fill** (redigera > fyll). Välj **Foreground Color** (förgrundsfärg) i rullistan
- Kryssa bort synligheten för lagret
- Välj **Select > Color Range** (markera > färgområde). Använd pipetten för att plocka upp reflexernas färg. Använd **Fuzziness** (överstrålning) för att få med alla reflexer, men helst inget annat
- Kryssa på synligheten för hudtonslagret och lägg till en lagermask
- Måla med svart pensel för att ta bort områden som inte ska påverkas
- Mjuka upp masken med **Feather** (ludd) i maskpanelen för att få allting att flyta ihop på ett bra sätt
- Om ton inte stämmer: Välj en svart pensel med opacitet 5-15%. Måla bort lite av hudtonen med upprepade drag tills det ser bättre ut

18. Flammighet

Genom att vara lite systematisk kan du med god kontroll jämna ut hudtoner med hjälp av kurvor.

Identifiera först området som ska justeras och alltså avviker från den rätta hudtonen

- Välj **Select > Color Range** (markera > färgområde). Använd pipetten för att plocka upp den felaktiga hudtonen. Justera sedan **Fuzziness** (överstrålning) för att få med hela området som behöver justeras
- Skapa ett justeringslager för kurvor som därmed automatiskt får markeringen som lagermask
- Välj **Color Sampler Tool** (färgprov) och ställ in **5*5 average** (5*5 medel) i alternativfältet
- Sätt ut två färgprov i bilden - en i ett område med korrekt hudton och en i området med avvikande hudton
- Titta i info-fönstret och identifiera den kanal där RGB-värdet avviker mest
- Håll ner ”Ctrl”. Gå ut i bilden och klicka på området med avvikande hudton för att sätta en punkt på kurvan
- Använd piltangenterna och tryck upp eller ned tills RGB-värdena stämmer så bra överens som möjligt
- Upprepa om nödvändigt för fler färgkanaler tills färgerna överensstämmer
- Mjuka upp kurvlagrets mask med **Feather** (ludd) i maskpanelen

19. Hudutjämning 1

Filtret för ytoskärpa ger dig en perfekt utgångspunkt för att måla fram lagom mycket hudutjämning.

Hudutjämning kan vara ett svårt kapitel eftersom det lätt blir plastigt. En sak som man ska komma ihåg är att syftet med att jämna ut huden inte är att släta ut alla porer i första hand. Viktigare är att åstadkomma jämna hudtoner. Strukturen kan sedan återföras med andra tekniker (se övningen Hudtextur)

- Gör en lagerkopia av bilden
- Välj **Filter > Blur > Surface Blur** (filter > oskärpa > ytoskärpa)
- Dra i de två reglagen **Radius** (radie) och **Threshold** (tröskelvärde) för att hitta ett läge där huden jämnas ut väldigt kraftigt utan att stora konturer också blir mjuka.
- Lägg till en lagermask och invertera den med "Ctrl+I"
- Välj en mjuk, vit pensel och ställ ned opaciteten till 20-40%. Måla sedan fram hudutjämningen i rätt partier. Gå över flera gånger pensel för att ta fram ännu mer utjämning där det behövs
- Tona ev. ned hela effekten i slutet genom att sänka lageropaciteten

20. Hudutjämning 2

När inte ytoskärpa fungerar kan du klona upprepade gånger med låg opacitet.

Den här tekniken används framförallt när hudstrukturen är så skarp att andra metoder misslyckas. Den är lite mer tidskrävande än filterbaserade metoder.

- Skapa ett nytt tomt lager
- Välj klonstämpeln och ställ in 0 hårdhet och opacitet 20-30%. Se också till att **Sample All Layers** (använd alla lager) är ikryssat i alternativfältet
- Ta ett avtryck, flytta markören något och måla fram lite kloning. Upprepa många, många gånger tills huden är lagom mjuk. Se hela tiden till att hämta avtryck precis intill så färg och toner stämmer väl överens
- Tona ev. ned hela effekten i slutändan genom att sänka lageropaciteten

21. Hudtextur

Genom att återföra hudtextur blir din hudutjämning inte lika plastig.

Använd den här tekniken för att kompensera för de negativa effekterna av hudutjämning. Har ingen utjämning gjorts är den här tekniken i regel överflödigt

- Gör en lagerkopia av bilden som den såg ut innan hudutjämningen utfördes
- Gå till **Filter > Other > High Pass** (filter > annat > högpas)
- Ställ in en radie som gör att konturer och textur bara anas i den gråa massan
- Gå till **Filter > Noise > Add Noise** (filter > brus > lägg till brus). Se till att rutan **Monochromatic** (monokrom) är ikryssad. Lägg sedan till lagom mycket brus så att bilden konturer fortfarande är synliga
- Använd **Filter > Blur > Blur** (filter > oskärpa > oskärpa) för att ”gröta till” det vassa bruset. Upprepa vid behov
- Sätt lagrets blandningsläge till **Overlay** (täcka över)
- Lägg till en lagermask och invertera med ”Ctrl+I”
- Välj en mjuk, vit pensel och sätt opaciteten till 20-40%. Måla sedan fram den nya texturen i de rätta områdena

Ögon

Ögonen är ett riktigt smörgåsbord för skönhetsretuschören. Eftersom ögonen ofta är det blicken fäster på när man studerar ett porträtt finns goda möjligheter att åstadkomma förbättringar. Med en lyckad ögonretusch har man kommit en bra bit på väg. Mer tekniker kommer under makeup-avsnittet

22. Ljusa upp ögonvitor

Ögonvitor kan du ofta ljusa upp med ett enkelt Screen-lager.

Man kan ljusa upp ögonvitor på många sätt. Ett alternativ till att använda justeringslager är att utnyttja blandningsläget **Screen** (raster).

- Gör en lagerkopia av bilden
- Sätt kopians blandningsläge till **Screen** (raster)
- Lägg till en lagermask och invertera med "Ctrl+I"
- Måla fram uppljusningen med en vit pensel och mjuka upp masken med **Feather** (ludd) i maskpanelen
- Tona ev. ned effekten genom att sänka lageropaciteten

23. Ljusa upp iris

Att ljusa upp iris med kurvor är ett bra sätt att lyfta fram ögonen.

Oavsett vilken typ av retusch du sysslar med är det ofta en bra idé att ljusa upp iris för att lyfta fram ögonen.

- Lägg till ett justeringslager för kurvor
- Dra kurvan rejält snett uppåt vänster för att ljusa upp bilden
- Invertera kurvlagrets mask med "Ctrl+I" och måla fram uppljusningen i iris med en vit pensel
- Tona eventuellt ned uppljusningen genom att justera kurvan eller minska lageropaciteten

24. Lägga till iriskontur

Med en mörk kontur kring iris framhäver du ögats form.

Det viktiga i den här tekniken är att ytterkanten av konturen blir skarp och innerkanten mjuk. Det fixar du med en markering.

- Lägg till ett justeringslager för kurvor
- Dra kurvan rejält snett nedåt höger för att mörka ned
- Invertera kurvlagrets mask med "Ctrl+I"
- Gör en markering kring iris och måla med en stor, mjuk, vit pensel en bit utanför markeringen för att måla fram nedmörkningen
- Mjuka eventuellt upp masken med hjälp av **Feather** (ludd) i maskpanelen och tona ned med lageropacitet

25. Öka skärpan i ögonen

En selektiv högpas-skärpning av ögonen lyfter fram strukturen.

Skärpa på hela bilden ingår inte i kursen, men att selektivt skärpa ögonen är en vanlig åtgärd inom skönhetsretuschering. Tekniken är främst tillämpbar på närbilder av ansikten. Med högpas-skärpning blir det enklare att tona ned skärpan i efterhand.

- Gör en lagerkopia av bilden
- Gå till **Filter > Other > High Pass** (filter > annat > högpas)
- Välj en låg radie för högpasfiltret så att ögats struktur nätt och jämt är synlig
- Byt lagrets blandningsläge till **Linear Light** (linjärt ljus)
- Begränsa skärpan med en lagermask och tona ev. ned effekten med lageropacitet

26. Byt ögonfärg 1

Om betraktningsavståndet är långt kan du använda snabbmetoden för att byta ögonfärg.

Snabbmetoden tar inte hänsyn till ögonens mångfald vad gäller färg och ger inte ett särskilt realistiskt resultat. Tekniken passar dock bra så länge det inte handlar om närbilder.

- Lägg till ett justeringslager för **Hue/Saturation** (nyans/mättnad)
- Dra ev. upp **Saturation** (mättnad) för att förstärka befintlig färg
- Använd **Hue** (nyans) för att hitta rätt färg
- Begränsa effekten med justeringslagrets lagermask
- Sätt bladningsläget för justeringslagret till **Color** (färg)

Använd bara rutan **Colorize** (färga) om det inte finns tillräckligt med färg i originalögat.

27. Byt ögonfärg 2

Använd selective color om du verkligen vill behålla ögats mångfald och påverka olika toner var för sig.

Den här tekniken använder **Selective Color** (selektiv färgändring) som inte är ett särskilt enkelt verktyg. Men väldigt kraftfullt när det gäller riktigt finlir med färg.

- Lägg till ett justeringslager för **Selective Color** (selektiv färgändring)
- Välj ett färgområde som du tror att ögat innehåller och skruva på reglagen för att påverka ett litet antal nyanser i taget
- Begränsa effekten med justeringslagrets lagermask

Känner du till komplementfärgerna blir det enklare att hitta rätt när du skruvar på reglagen:

- Cyan - Röd
- Magenta - Grön
- Gul - Blå

28. Lägg till ögonreflex

Måla dit en ny reflex om du vill ha lite mer glimt i ögonen.

Den här enkla tekniken bör undvikas om du har närbilder eller eftersträvar total realism.

- Skapa ett nytt tomt lager
- Välj en oregelbunden pensel, till exempel kritpenseln i Photoshop's grundpenselbibliotek
- Måla dit den nya reflexen med vit färg
- Tona ned med lageropacitet

29. Fixa rödsprängda ögon

Rödsprängda ögon åtgärdar du lätt med ett justeringslager för nyans/mättnad.

- Lägg till ett justeringslager för **Hue/Saturation** (nyans/mättnad)
- Byt färgområde till **Reds** (röda)
- Dra ned **Saturation** (mättnad) och upp **Lightness** (ljushet) tills alla synliga blodkärl har försvunnit
- Begränsa effekten med justeringslagrets mask. Variera penselns opacitet beroende på område när effekten målas fram med vit färg
- Mjuk upp masken med **Feather** (ludd) i maskpanelen
- Tona ev. ned med hjälp av lageropacitet

30. Forma ögonbryn

Ofta räcker det med att klippa och klistra för att forma och plocka ögonbryn.

Ensamma hårstrån som växer avsides lagar du bort med **Healing Brush** (lagningspenseln). Formen fixar du sen genom att klippa och klistra.

Del 1

- Skapa ett nytt tomt lager
- Använd **Healing Brush** (lagningspenseln) för att avlägsna glesa hårstrån
- Tona ev. ned med lageropacitet

Del 2

- Gör en grov markering av ett tomt hudparti ovanför ögonbrynet
- Tryck "Ctrl+J" för att få markeringens innehåll på ett eget lager
- Flytta ned hudpartiet över ögonbrynet och använd en lagermask för att ta fram den nya formen. Välj en lagom hård pensel
- Gör likadant under ögonbrynet. Istället för att flytta hudbiten kan du välja **Edit > Transform > Free Transform** (redigera > omforma > omforma fritt). Håll sedan ner "Ctrl" och dra i de enskilda handtagen för att täcka över rätt delar av det gamla ögonbrynet

31. Fyll på ögonfransar

Med en specialdesignad pensel kan du snabbt fylla på antalet ögonfransar.

- Skapa ett nytt tomt lager
- Använd pipetten för att plocka upp ögonfransarnas naturliga färg
- Ställ in en penseldiameter som ungefär motsvarar basen på ögonfrans. Välj nästan maximal hårdhet
- Tryck "F5" för att öppna inställningarna för penseldynamik. Gå in under **Shape Dynamics** (formdynamik) och välj **Fade** (tona) i rullistan under rubriken **Size jitter** (storleksdarr). Skriv ett lämpligt pixelvärde med vägledning av förhandsgranskningen
- Måla dit de nya ögonfransarna. Variera penseldiameter och dynamikinställningar efter behov
- Duplicera lagret om du vill ha mer densitet i fransarna

Mun

Munretusch består framförallt av att göra leenden vitare. Här ingår också tekniker för att korrigera sneda tänder och göra läppar fylligare. Mer munretusch återkommer under makeup-avsnittet.

32. Vitare leende 1

Har du ont om tid kan du använda snabbmetoden för att göra tänderna vitare.

Att göra tänderna vitare behöver inte handla om att frånga verkligheten. Ibland framstår tänder extra gula på bild pga felaktig vitbalans och olyckliga skuggor.

- Gör en lagerkopia av bilden
- Välj verktyget **Sponge** (svamp) och ställ in **Desaturate** (tunna ut) i alternativfältet
- Gå snabbt över tänderna med en mjuk pensel
- Välj verktyget **Dodge** (skugga). Ställ in **Midtones** (mellantoner) och **Exposure** (exponering) 10-20%
- Gå snabbt över tänderna igen med en mjuk pensel
- Tona ev. ned med lageropacitet

33. Vitare leende 2

Med ett justeringslager får du bättre kontroll över din digitala tandborstning.

Den här metoden är mer flexibel och ger lite större noggrannhet. Den är därför att föredra när det gäller närbilder och liknande.

- Skapa ett justeringslager för **Hue/Saturation** (nyans/mättnad)
- Dra ned **Saturation** (mättnad) och upp **Lightness** (ljushet). Ta i riktigt mycket
- Sätt justeringslagrets blandningsläge till **Screen** (raster)
- Invertera justeringslagrets mask med "Ctrl+I" och måla fram effekten med en vit pensel
- Mjuka eventuellt upp masken en aning med **Feather** (ludd) i maskpanelen
- Tona ned effekten med lageropacitet

34. Fyll igen en glugg

Klipp ut och omforma för att fixa gluggar och sneda tänder.

Tänk på att du ofta förändrar den avporträtterade personens karaktär rejält när du ger dig på den här typen av åtgärder. Använd därför med måtta och fråga dig vilken publik din bild har.

- Gör en grov markering kring halva tanden som ska förstoras
- Tryck "Ctrl+J" för att få markeringens innehåll på ett eget lager
- Flytta tandbiten över gluggen och välj **Edit > Transform > Free Transform** (redigera > omforma > omforma fritt). Håll sedan ner "Ctrl" och dra i de enskilda handtagen för att få en bra form. Dra ned opaciteten tillfälligt för att se bättre
- Lägg till en lagermask och måla bort överflödiga områden med en svart pensel. Anpassa penselns hårdhet beroende på den aktuella konturens karaktär

35. Fylligare läppar

Fylligare läppar fixar du enkelt genom att jobba med ljus och skuggor.

Det här är en snabb teknik för att ge framförallt underläppen lite mer fyllighet. Kombinera med teknikerna under avsnittet "Kropp och Form" när du vill jobba med både över- och underläpp.

Effekten går att åstadkomma med justeringslager, men här används ett odestruktivt dodge- och burnlager.

- Välj **Layer > New > Layer** (lager > nytt > lager)
- Sätt blandningsläget direkt till **Overlay** (täcka över) och kryssa i rutan **Fill with Overlay-neutral color** (fyll med neutralfärg)
- Välj verktyget **Burn** (efterbelys) och ställ in **Midtones** (mellantoner) och **Exposure** (exponering) 10-20%
- Måla fram en skuggning under läppen med en mjuk pensel
- Gör samma inställningar för verktyget **Dodge** (skugga) och måla fram en uppljusning mitt på läppen
- Tona ev. ned effekten med lageropacitet eller genom att byta blandningsläge till **Soft Light** (mjukt ljus)

Hår

Hår är roligt att arbeta med, men svårt att frilägga. Ofta är håret en väldigt stor del av personen och något som nästan alltid är framträdande. Under det här avsnittet visas hur håret kan isoleras från omgivningen. Det är tidskrävande och kräver en del övning. Många av teknikerna kräver lyckligtvis inte någon friläggning.

36. Frilägg hår

Kanalmaskning är en komplicerad men kraftfull metod för att frilägga hår.

Att kunna frilägga komplicerade element är en väldigt bra färdighet. Inom skönhetsretusch behövs det framförallt när man arbetar med hår.

Kom ihåg att det krävs en del övning innan den här tekniken sitter.

- Byt till kanalfliken i lagerpanelen. Kopiera den kanal som har störst kontrast mellan det som ska friläggas och resten
- Tryck "Ctrl+I" för att invertera kanalen om nödvändigt
- Gå till **Image > Adjustments > Levels** (bild > justeringar > nivåer) och dra in det svarta och vita reglaget mot mitten för att öka kontrasten. Använd det grå reglaget för den sista avvägningen
- Måla med svart och vit pensel för att täcka större områden
- Använd sedan verktyget **Burn** (efterbelys) inställt på **Shadows** (skuggor) för att mörka ner mörkgråa områden i komplicerade partier
- Använd verktyget **Dodge** (skugga) inställt på **Highlights** (högdagrar) för att ljusa upp ljusgråa områden
- Håll ner "Ctrl" och klicka på kanalen för att skapa en markering
- Byt tillbaka till RGB-läge och återvänd till lagerfliken

37. Färga utväxt 1

Ljusa upp utväxten för att få ett mer enhetligt intryck hos blont, färgat hår.

Den här tekniken gäller ofärgat hår. I exemplet är utväxten mörkare än det övriga håret. Om fallet är det omvända är det naturligtvis bara att mörka ner istället för att ljusa upp med kurvan under punkt 2.

- Skapa ett justeringslager för kurvor
- Dra kurvan en bra bit snett uppåt vänster för att ljusa upp rejält
- Begränsa effekten med justeringslagrets mask. Använd en relativt hård pensel och mjuka sedan upp skarvorna med **Feather** (ludd) i maskpanelen
- Justera lagermasken vid behov och tona ned effekten genom att sänka lageropaciteten

38. Färga utväxt 2

*Justera utväxtens färg och ljus i ett enda steg med *soft light*.*

- Skapa ett nytt tomt lager och sätt blandningsläget till **Soft Light** (mjukt ljus)
- Använd pipetten för att plocka upp rätt hårfärg i bilden. Ta en extra ljus om utväxten ska ljusas upp och en extra mörk om utväxten ska mörkas ned
- Välj en mjuk pensel med opacitet 20-40% och måla över utväxten
- Använd **Filter > Blur > Gaussian Blur** (filter > oskärpa > gaussisk oskärpa) för att få allting att flyta ihop på ett bra sätt
- Vid behov: Gå till **Image > Adjustments > Hue/Saturation** (bild > justeringar > nyans/mättnad) och flytta **Hue** (nyans) för att justera färgen något
- Tona ev. ned effekten genom att sänka lageropaciteten

39. Byt hårfärg

Med en bra friläggning är det busenkelt att ändra hårfärg.

Här behövs en hårmask som till exempel skapas med hjälp av friläggningstekniken som förklaras i början av det här avsnittet om hår

- Skapa en markering av håret (till exempel med hjälp av kanalmaskning)
- Gå till **Layer > New Fill Layer > Solid Color** (lager > nytt fyllningslager > enfärgad).
- Sätt blandningsläget till **Soft Light** (mjukt ljus)
- Leta reda på en färg som passar
- Tona ev. ned effekten genom att sänka lageropaciteten

40. Lägg till slingor

Ett justeringslager för kurvor är ett bra redskap när du vill lägga till slingor.

Här används kurvor för att både förändra ljus och färg.

- Skapa ett justeringslager för kurvor
- Börja med att dra i huvudkurvan för att ljusa upp eller mörka ned beroende på önskemål
- Byt sedan till olika färgkanaler och justera kurvorna för att hitta rätt färg
- Invertera justeringslagrets mask genom att trycka "Ctrl+I" och måla fram slingorna med en vit pensel
- Mjuka om nödvändigt upp konturerna med **Feather** (ludd) i maskpanelen
- Justera ev. lagermasken och tona ned effekten med justeringslagrets opacitet
- Gå tillbaka till kurvlagret och justera de olika kurvorna för att testa andra färger

Känner du till komplementfärgerna blir det enklare att hitta rätt när du drar i de olika kurvorna:

- Röd - Cyan
- Grön - Magenta
- Blå - Gul

41. Lägg till mer lyster

Ge håret mer lyster med hjälp av ett burn/dodge-lager.

Här utnyttjas samma grundteknik som användes i övningen "Fylligare läppar" under avsnittet om mun.

- Välj **Layer > New > Layer** (lager > nytt > lager)
- Sätt blandningsläget direkt till **Overlay** (täcka över) och kryssa i rutan **Fill with Overlay-neutral color** (fyll med neutralfärg)
- Välj verktyget **Dodge** (skugga) och ställ in **Midtones** (mellantoner) och **Exposure** (exponering) 20-50%
- Måla fram lystereffekter i håret med en mjuk pensel

42. Avlägsna frissighet

Klona eller klipp och klistra för att få bort hårstrån som sticker ut.

Frissighet tonar man ofta ned när man skönhetsretuscherar. Det kan göras på flera olika sätt. Här visas två metoder. Alternativ 1 går fort och passar bra om bakgrunden är väldigt neutral. Alternativ 2 fungerar nästan alltid.

Alt 1

- Gör en grov markering av bakgrunden
- Tryck "Ctrl+J" för att få markeringens innehåll på ett eget lager
- Tryck "Ctrl+T" för att starta **Free Transform** (omforma fritt). Håll ner "Ctrl" och dra i de enskilda handtagen för att täcka över frissigheten. Ta i för mycket så att även en bit av håret täcks.

Alt 2

- Använd klonstämpeln och täck över frissigheten. Ta i ordentligt och strunta i att även det vanliga håret täcks

Avsluta både alternativen med följande:

- Lägg till en lagermask. Välj en lagom hård, svart pensel och måla bort bakgrunden så att den nya hårkonturen kommer fram. Sänk lageropaciteten tillfälligt för att se bättre

Dra inte upp opaciteten helt i slutet. Om frissigheten kan anas blir resultatet mer realistiskt

43. Fyll ut

Dra ut håret för att täcka över hål och ge ett extra välvårdat intryck.

Det viktigaste när man använder den här tekniken är att få till väldigt mjuka konturer så att inga skarvar uppstår.

- Gör en grov markering av ett hårparti som inte har några brister
- Klicka på **Refine Edge** (förfina kant) i alternativfältet och dra upp **Feather** (ludd) för att mjuka upp markeringens kanter
- Tryck "Ctrl+J" för att få markeringens innehåll på ett eget lager
- Tryck "Ctrl+T" för att starta **Free Transform** (omforma fritt). Håll ner "Ctrl" och dra i de enskilda handtagen för att dra ut håret och täcka ev. brister
- Lägg till en lagermask och måla bort överflödigt hår med en svart, mjuk pensel

44. Tona ned skäggstubb

Skapa en digital rakapparat för att minska mängden skäggstubb.

Den här tekniken fungerar bäst när skäggstubb bara ska tonas ned. Ska allting bort går det bra att gå vidare med vanlig lagning när nedtoningen väl har skett.

- Gör en grov markering av ett så stort parti som möjligt med "ren" hud
- Tryck "Ctrl+J" för att få markeringens innehåll på ett eget lager
- Tryck "Ctrl+T" för att starta **Free Transform** (omforma fritt). Ändra storlek och position för att täcka skäggstubben
- Sänk lageropaciteten till 40-70%
- Lägg till en lagermask och invertera med "Ctrl+I". Måla fram nedtoningen med en vit pensel - opacitet 20-40%
- Sätt blandningsläget till **Lighten** (ljusare) för att inte påverka mer än nödvändigt

Makeup

Makeup i Photoshop liknar mycket makeup i verkligheten. Det gäller att få till snygga avtoningar och stegvis bygga upp olika effekter. Här visas många grundtekniker. Vilken färg som passar för de olika effekterna avgör du själv.

45. Rouge

Med ett fyllnadslager får du en flexibel metod för att lägga på rouge.

Det viktigaste när man lägger man på rouge är att få till en bra avtoning. Med den här tekniken blir det lätt tack vare maskpanelens **Feather** (ludd).

- Gå till **Layer > New Fill Layer > Solid Color** (lager > nytt fyllningslager > enfärgad)
- Välj en ungefärlig färg
- Invertera fyllningslagrets mask med "Ctrl+I"
- Måla med en halvhård vit pensel i masken för att ta fram en färglinje på kindbenet
- Mjuka upp masken rejält med **Feather** (ludd) i maskpanelen tills färgen flyter ihop med huden runt omkring
- Om nödvändigt: Gå in på fyllningslagret och finjustera färgen. Prova också att byta blandningsläge till **Color** (färg)
- Tona ev. ned effekten genom att sänka fyllningslagrets opacitet

46. Läppstift

Använd nyans/mättnad och blandningslägen för att hitta olika läppstift.

Det är lätt att snabbt testa olika färger och varianter med den här tekniken.

- Skapa ett justeringslager för **Hue/Saturation** (nyans/mättnad)
- Justera **Hue** (nyans) och ställ in en väldigt avvikande färg, tex blå eller grön
- Invertera masken med "Ctrl+I" och måla fram effekten på läpparna med en vit pensel
- Gå tillbaka till justeringslagret och justera återigen **Hue** (nyans) för att hitta rätt färg
- Testa olika blandningslägen, tex **Multiply** (multiplicera), för att få olika läppstiftsvarianter
- Tona ev. ned effekten med justeringslagrets opacitet

47. Läppenna

Lägg på en digital läppenna om du vill förstora eller förtydliga läpparnas form.

Var återhållsam med läppennan så att det inte ser trashigt ut. Kom ihåg att matcha med rätt läppstift.

- Skapa ett justeringslager för kurvor
- Dra kurvan snett nedåt höger för att mörka ned
- Invertera kurvlagrets mask med "Ctrl+I" och måla fram nedmörkningen kring läpparna. För bättre kontroll: Håll ned "Shift" i klicka dig runt läpparna
- Byt ev. blandningsläge för kurvlagret till **Multipl** (multiplicera)
- Tona ned effekten genom att sänka opaciteten för kurvlagret
- För en naturligare kontur: Välj **Smudge** (smeta ut) och ställ in en oregelbunden penselform. Dra lätt i konturen med upprepade drag.
- Om det inte finns tid att manuellt smeta ut konturen fungerar det hyfsat att mjuka upp masken med **Feather** (ludd) istället
- Välj ev. en svart pensel med opacitet 20-60%. Måla sedan i masken för att tona ned effekten selektivt i vissa partier vid behov

Ögonskugga

Med ett nyans/mättnad-lager kan du måla fram ögonskugga precis som i verkligheten.

Den här tekniken är enkel. Det viktigaste för att få ett fint resultat är att välja rätt färg.

- Skapa ett justeringslager för **Hue/Saturation** (nyans/mättnad)
- Kryssa i rutan **Colorize** (färga), men endast om det finns lite färg i bilden
- Justera **Hue** (nyans) för att hitta en lämplig färg
- Invertera justeringslagrets mask med "Ctrl+I" och måla fram ögonskuggan med en vit pensel
- Mjuka upp masken med **Feather** (ludd) i maskpanelen
- Tona ev. ned effekten genom att sänka justeringslagrets opacitet
- Om nödvändigt: Gå in på justeringslagret igen och byt färg genom att återigen justera **Hue** (nyans)

48. Glittereffekt

Ett riktigt specialtricks för att få en glittrig effekt.

Det här är ett riktigt kul specialtricks som kommer till sin rätt när det handlar om riktiga glamourbilder.

Utgångspunkten i just det här exemplet är att det finns ett justeringslager för ögonskugga (se föregående övning)

- Skapa ett nytt tomt lager
- Välj **Edit > Fill** (redigera > fyll) och ställ in **Black** (svart) i rullistan
- Välj **Filter > Noise > Add Noise** (filter > brus > lägg till brus). Ta i rejält för att göra lagret riktigt brusigt
- Byt blandningsläge till **Color Dodge** (färgskugga)
- "Gröta till" bruset med **Filter > Blur > Gaussian Blur** (filter > oskärpa > gaussisk oskärpa)
- Välj **Layer > Create Clipping Mask** (lager > skapa urklippsmask). På så sätt tar glitterlagret över ögonskuggans lagermask
- Sprid ev. ut glittret med hjälp av **Image > Adjustments > Levels** (bild > justeringar > nivåer). Dra i de olika reglagen för att justera glittrets utseende

Med samma teknik är det lätt att åstadkomma ett glittrigt läppglans. Byt bara ut ögonskugga mot läppstift i exemplet ovan.

49. Eyeliner och kajal

Från samma utgångspunkt kan du lätt efterhärma både flytande eyeliner och trubbig kajalpenna.

- Skapa ett justeringslager för kurvor
- Dra kurvan snett nedåt höger för att mörka ned
- Invertera justeringslagrets mask med "Ctrl+I" och måla fram effekten i önskade partier med en vit pensel. Välj en hård pensel för att få utseendet hos flytande eyeliner
- Använd **Smudge** (smeta ut) direkt i masken för att få ett spetsigt utseende i ändarna
- För att få ett mer kajalliknande intryck suddas konturerna med **Smudge** (smeta ut) och en oregelbunden pensel
- Tona ev. ned effekten genom att sänka justeringslagrets opacitet

50. Mer mascara

Ett udda filter hjälper dig att lägga på mer mascara.

I Photoshops filtermeny finns flera guldkorn med användningsområden man kanske aldrig har tänkt på. Den här tekniken är ett exempel på det.

- Gå till **Filter > Artistic > Poster Edges** (filter > konstnärliga > kantlinje)
- Sätt **Edge Intensity** (konturens klarhet) till 0 och **Posterization** (färgreduktion) till 6. Använd sedan **Edge Thickness** (konturens tjocklek) för att fylla på med mascara
- Lägg till en lagermask och invertera med "Ctrl+I". Måla sedan fram effekten precis över ögonfransarna med en vit pensel
- Förstärk effekten genom att upprepa tekniken eller tona ned genom att sänka lageropaciteten

Resultatet kan se lite orealistiskt ut på nära håll, men på normalt betraktningssavstånd blir det nästan perfekt.

51. Förstärk färgerna

Färgmodellen Lab ger dig möjlighet att få fram riktigt vackra färger.

När färgmättnaden ökas i RGB-läge påverkas också ljuset. I Lab-läge är färg och ljus separerade vilket tillåter livligare färger

- Välj **Image > Mode > Lab Color** (bild > läge > lab-färg)
- Gå till **Image > Adjustments > Curves** (bild > justeringar > kurvor)
- Byt färgkanal till **a**. Håll ner "Alt" och klicka på kurvfönstret för att få ett finare rutnät
- Dra symmetriskt in kurvans ändpunkter mot mitten. Välj ungefär 2-4 steg om rutnätet är finmaskigt
- Byt färgkanal till **b** och gör exakt samma sak.
- Byt tillbaka till RGB-läge via **Image > Mode > RGB** (bild > läge > rgb)
- Lägg till en lagermask och invertera med "Ctrl+I"
- Välj en vit, mjuk pensel och måla fram färgerna. Sänk penselns opacitet till 30-60% för att ha möjlighet att måla fram lite färg i taget

Kropp och form

Oavsett vilket element man arbetar med ser tekniken likadan ut när det kommer till formförändringar. Här exemplifieras ett par olika tekniker för att ändra form på saker. Du går själv vidare och applicerar samma metoder på andra kroppsdelar.

52. Warp-funktionen

Med warp-funktionen kan du böja pixelområden med bra kontroll.

Det viktigaste när man använder **Warp** (tänj) för att ändra form på enskilda element är att man har väldigt mjuka konturer. Här åstadkoms det med hjälp av Photoshops snabbmaskläge

- Tryck "Q" för att växla till snabbmaskläge
- Måla med en svart och väldigt mjuk pensel över området som sedan ska formförändras
- Tryck "Q" igen för att återgå till normalläge
- Invertera markeringen via **Select > Invert** (markera > omvänd) och tryck sedan "Ctrl+J" för att få markeringens innehåll på ett eget lager
- Välj **Edit > Transform > Warp** (redigera > omforma > tänj)
- Dra i rutnätet för att hitta rätt form. Se till att alla konturer matcher sina omgivningar

53. Grunderna i Liquify

Med liquify-filtret kan du putta runt pixlar hur du vill.

Liquify (gör flytande) är nästan ett helt eget litet program med flera verktyg och inställningar. Startas via **Filter > Liquify** (filter > gör flytande)

Viktiga verktyg

- **Forward Warp Tool** (skeva framåt) puttar runt pixlar
- **Pucker Tool** (hopsnörning) förminskar saker
- **Bloat Tool** (utbuktning) förstorar saker
- **Push Left Tool** (skjut penseldrag till vänster) flyttar pixlar åt höger och vänster när penseln rör sig nedåt respektive uppåt
- **Freeze mask** (frysmask) skyddar pixlar så de inte påverkas
- **Reconstruct Tool** (rekonstruktion) används för att måla fram originalbilden igen

Viktiga inställningar

- **Size** (storlek) styr förstås penselstorleken
- **Density** (täthet) styr hur mycket av markören som används
- **Pressure** (tryck) avgör hur kraftig justeringen blir
- **Rate** (hastighet) styr hur snabbt saker och ting sker när musknappen trycks ned

Använd **Show Backdrop** (visa lagerfond) för att förhandsgranska resultatet.

54. Ändra ansiktsdrag

Push left tool är skönhetsretuschörens bästa vän.

Push Left Tool (skjut penseldrag till vänster) är väldigt praktiskt när man arbetar med formen på konturer eftersom det inte uppstår ojämnheter lika lätt.

I det här exemplet ändras ansiktsdrag, men samma teknik kan förstås användas oavsett vilka typer av konturer det handlar om. Andra användningsområden är tex smalare armar, mindre midja, mer muskler, etc

- Skapa en lagerkopia av bilden
- Gå till **Filter > Liquify** (filter > gör flytande)
- Välj **Push Left Tool** (skjut penseldrag till vänster) och välj ett lågt värde på **Pressure** (tryck), ungefär 1-4
- Dra upp eller ned långa konturerna för att putta ut eller in pixlar. Anpassa penselstorleken allteftersom

55. Bygg muskler

Med liquify kan du snabbt och enkelt göra stora förändringar av kroppsform.

Att förstora eller förminska saker är lätt med Liquify. I just det här exemplet används tekniken på muskler, men samma princip används för midja, byst, höfter, etc.

- Gör en lagerkopia av bilden
- Gå till **Filter > Liquify** (filter > gör flytande)

Del 1

- Välj **Bloat Tool** (utbuktning)
- Ställ ned **Rate** (hastighet) till 1-4 och **Density** (täthet) 50-90%
- Klicka försiktigt ett par gånger för att förstora aktuellt parti

Del 2

- Välj **Forward Warp Tool** (skeva framåt)
- Ställ ned **Pressure** (tryck) till 1-5
- Gå över upprepade gånger med penseln och putta försiktigt ut pixlar för att förändra konturer

Även bakgrunden påverkas med den här tekniken. När saker har förstörats kan det ofta avhjälpas med en lagermask. Har saker förminskats kan det också krävas kloning och/eller lagning

56. Storleksförändring

Förstora ögonen med bloat tool och kontrollera resultatet direkt.

Den här övningen innehåller inga nyheter. Ögonen förstoras på samma sätt som i föregående övning.

- Gör en lagerkopia av bilden
- Markera det aktuella området för att underlätta för datorn
- Gå till **Filter > Liquify** (filter > gör flytande)
- Välj **Bloat Tool** (utbuktning) och ställ ned **Rate** (hastighet) till 1-4 och **Density** (täthet) 50-90%
- Tryck ett par gånger för att förstora
- Ställ **Show Backdrop** (visa lagerfond) till 100% för att lätt växla mellan före och efter

Exakt samma teknik används för att förminska saker, med skillnaden att **Bloat Tool** (utbuktning) byts ut mot **Pucker Tool** (hopsnörning)

Ljus och skuggor

Mycket av kursen har redan använt skuggor och ljus för att åstadkomma olika effekter. Här kommer några ytterligare tekniker som kan komma väl till pass.

57. Ljusa upp områden

Kurvor och mjuka lagermasker gör din uppljusning perfekt.

Skapa ett justeringslager för kurvor

Dra kurvan snett uppåt vänster för att ljusa upp

Begränsa effekten med justeringslagrets mask

Mjuka upp masken rejält med hjälp av **Feather** (ludd) i maskpanelen

Tona ned effekten genom att justera kurvan eller sänka lageropaciteten

Vid behov: Måla med vit pensel i masken för att ljusa upp fler partier

58. Densitet

Dubbla kurvlagre ger dig möjlighet att både göra muskler mer definierade och ge huden mer lyster.

Mer densitet ger båda mer lyster och mer definition. Nyckelordet är dock återhållsamhet eftersom det lätt blir platsigt. I vissa specialfall kan man gå lite längre, till exempel om man vill ha hud med riktig bronskänsla.

Skapa två justeringslager för kurvor

Ljusa upp med en kurva och mörka ned med den andra

Invertera båda lagermaskerna genom att trycka "Ctrl+I"

Måla fram effekterna med en smal, hård, vit pensel

Mjuka sedan upp masken med hjälp av **Feather** (ludd) i maskpanelen

Finjustera om nödvändigt lagermaskerna med svart och/eller vit pensel

Tona ned effekterna med lageropacitet för att få ett realistiskt resultat

59. Lokal kontrast

Genom att höja den lokala kontrasten med ett högpaslager kan du framhäva ljuset.

Att öka den lokala kontrasten är grundteknik i Photoshop som passar nästan alla typer av bilder. Det går att åstadkomma på flera sätt, bland annat med hjälp av oskarp mask. Här används istället en metod som bygger på högpasfiltret.

Gör en lagerkopia av bilden

Gå till **Filter > Other > High Pass** (filter > annat > högpas)

Välj ett högt värde på **Radius** (radie) så att originalbilden tydligt skiner igenom den grå hinnan

Byt blandningsläge till **Soft Light** (mjukt ljus)

Pröva också andra blandningslägen. **Overlay** (täcka över) ger en lite starkare effekt. Se bara upp så att inte högdagrar fräter ut

Tona ned effekten genom att sänka lageropaciteten

60. Måla med ljus

Ett tomt soft light-lager ger dig väldigt många möjligheter.

Den här tekniken kan på många sätt ersätta alla andra tekniker som bygger på ett kurvlagert som ljusar upp eller mörkar ned. Resultatet är inte lika flexibelt men passar ofta dem som är duktiga på att teckna.

Skapa ett nytt tomt lager

Byt blandningsläge till **Soft Light** (mjukt ljus)

Välj en pensel och ställ in penselopaciteten på 10-30%

Måla med vit färg för att ljusa upp eller svart färg för att mörka ned

Gå till **Filter > Blur > Gaussian Blur** (filter > oskärpa > gaussisk oskärpa). Höj radien tills allting flyter ihop på ett bra sätt

Tona ev. ned med lageropacitet

Gör ofta nya lager så att den gaussiska oskärpan och lageropaciteten inte påverkar allting.

61. Digital solbränna

En digital solbränna fixar du lätt med ett enfärgat fyllnadslager satt till soft light.

Välj **Layer > New Fill Layer > Solid Color**

(lager > nytt fyllningslager > enfärgad)

Byt direkt blandningsläget till **Soft Light**

(mjukt ljus) och välj en brun färg

Invertera fyllningslagrets mask genom att trycka "Ctrl+I" och måla fram effekten med en vit pensel

Anpassa penselns opacitet allteftersom så solbrännan inte hamnar helt jämnt över kroppen. Viss variation, till exempel i ansikte och på underarmar, ökar realismen

Om nödvändigt: Dubbelklicka på fyllningslagret och välj en bättre färg

Tona slutligen ned effekten genom att sänka fyllningslagrets opacitet (vid behov)

Outro

Det var hela kursen. Kom ihåg att allting är grundtekniker. Det är först när du själv väljer ut dina favoriter och applicerar dem på samma bild som resultatet blir riktigt tydligt.

Fokus i alla övningar har hela tiden legat på flexibla metoder där du lätt kan hitta din egen nivå. Eftersom det finns så många olika grader av skönhetsretuschering måste du nämligen själv göra avvägningen hur långt du ska gå. Olika bilder kräver olika åtgärder.

Se den här kursen som ett smörgåsbord där du plockar olika metoder, beroende på uppgift.

Hoppas du har tyckt att innehållet har varit lärorik och underhållande.

Hej då! Vi ses nästa gång!