



Vi lär dig teknikerna bakom den nya Photohoptrenden där bilder fylls med spännande illustrationer.

TEXT **ELIN ÅHLANDER OCH MATTIAS KARLSSON**

Foto + Illustration = Sant

Ett nytt digitalt mode har synts mycket de senaste två åren. Illustrationer som till synes växer ut från ditt motiv, snirklar sig runt och försvinner igen. Teknikerna är inte nya, men det känns ändå som ett resultat av att Adobes kreativa svit, med program som Illustrator, Flash och Photoshop växer ihop mer för varje ny utgåva.

I månadens guide ska vi visa dig hur du tar ett foto och spetsar det med illustrationer med hjälp av illustrationer från nätet och Photoshop. Vi ska även visa hur enkelt du kan leka dig fram genom att förändra dina former med ljus och med färgverktygen.

För att skapa en illustration likt den som vi gjort behöver du behärska fyra nyckeltekniker i Photoshop:

Klistra in eller placera

Det finns två sätt att få in ett objekt i din bild. Du kan kopiera det från en annan bild, antingen i Photoshop eller i ett annat Adobeprogram som Illustrator. Du kan även montera det (*eng: place*) genom att hämta in filen direkt från disken. Det är den sistnämnda metoden vi ska visa.

Omforma och flytta

Få illustrationer passar perfekt. Objektet kan behöva skalas, roteras och vändas. Photoshop har en hel omforma-meny som även innehåller effekter som perspektiv och tånj (*eng: warp*). Flyttaverktyget hjälper dig att flytta runt och kopiera om du vill ha flera av samma.

Blandningslägen och genomskinlighet

Varje lager kommer med ett blandningsläge som bestämmer hur lagret interagerar med lagren under. Blandningsläget styr helt enkelt hur två lager blandas med varandra. Först ligger lagret bara ovanpå och täcker över allt, med ett läge så har lagrens färger och ljus smält ihop till en enda bild.

Färg och ljus på lager

Rent praktiskt är det inga problem att bara ändra färg och ljus på ett objekt. Den vanliga justeringsmenyn ordnar detta. Samtidigt är ju det vi skapar en väldigt laborativ process, du vill kanske ändra mängder av gånger. Då är det enklare att arbeta med justeringslager och så kallade urklippslager.

KÄLLOR

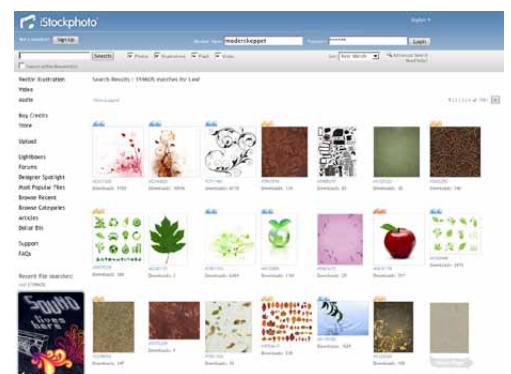
Det finns flera olika sätt att hitta lämpliga illustrationer. Den skickliga ritar dem själv, i exempelvis programmet Illustrator. Du kan även rita och skissa på vitt papper som du med hjälp av en skanner eller noggrann fotografering lyfter över till datorn.

Om du i stället vill gå på jakt på nätet så finns två tydliga vägar. Gratis eller till en kostnad (oftast runt 20-40 kronor styck). Betalmetoden ger oftast större urval. Här är tre alternativ:

Istockphoto.com

En smidig sajt med illustrationer från 2 till 5 dollar. Stort utbud och klar upphovsrätt som gör att du kan skapa kommersiella alster utan att oroa dig.

Se även liknande: StockXpert.com, Vectorstock.com eller SuperStock.com



vecteezy.com

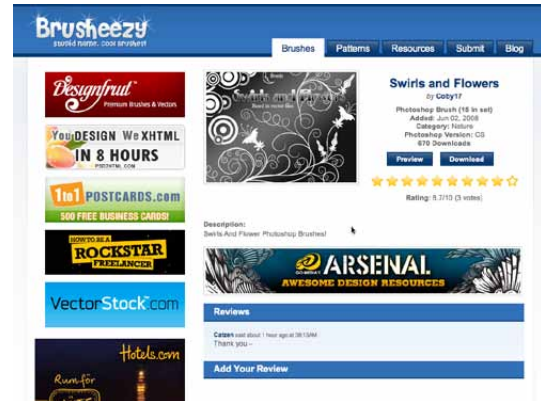
Gratis illustrationer. Inte lika mäktigt som iStockphoto men gratis är alltid en bra start under den första läroperioden.

Se även: dryicons.com



brusheezy.com

Ett alternativt sätt att få fram effekterna är att ladda ner Photoshop-penslar i stilen du är ute efter. Det finns många paket med tuffa penslar.



VÅR BILD

Nu över till vår bild och teknikernas användning. Du kommer åt källbilden på moderskeppet.se/laddaner

Bilden är förstås ett resultat av en lång

process. Lager har kommit och gått, objekt har flyttats runt och bytt färg otaliga gånger. Det som du nu kommer att se är en guide där vi går pang på slutresultatet.

För den här bilden har vi valt att skapa

en del av fotot i färg och sedan låta illustrationerna växa ut från den delen. Totalt är 27 objekt tillagda men de är valda utifrån sju stycken.



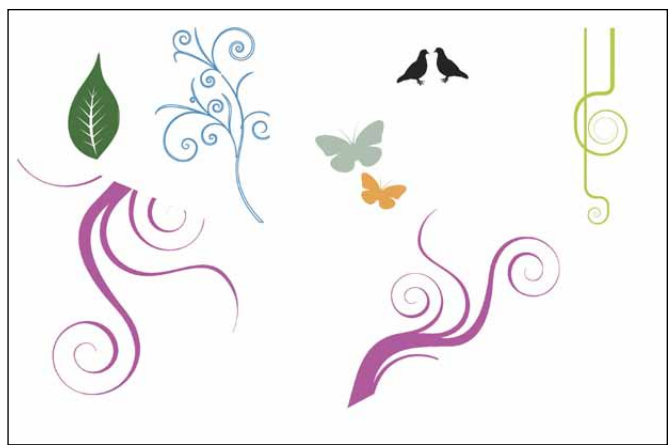
Originalet



Slutresultatet



Illustrationsdelen



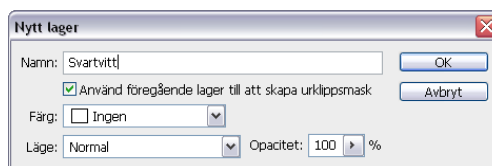
De sju objekten vi använt

GÖR BILDEN SVARTVIT, EN DETALJ I FÄRG

Första steget är att skapa den svartvita bilden. För det använder vi Övertöningskarta som är vår favorit med sin snabbhet och högkontrastiga resultat. Genom att lägga den som ett justeringslager kan masken användas för att behålla en detalj i färg.

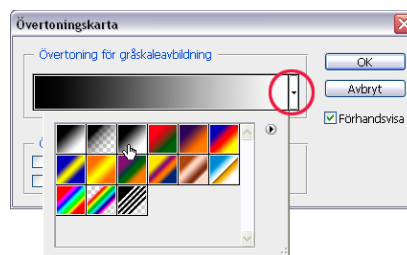
1. Skapa en övertöningskarta

Skapa en ny Övertöningskarta med *Lager>Nytt justeringslager>Övertöningskarta* (layer>new adjustmentlayer>gradient map). Eftersom detta blir en rörig process med många lager så döps lagret genom att skriva «Svartvitt». Tryck OK.



2. Välj svartvitt

Om bilden inte blir svartvit automatiskt trycker du på nedåtpilen och väljer den övertoning som går från svart till vitt. Detta ger en kontrastrik svartvit bild som passar de flesta foton. Tryck OK. Ett nytt lager är skapat.



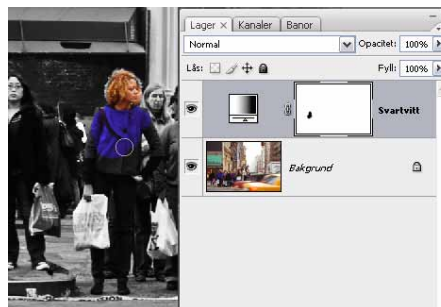
3. Ta fram penseln

Till justeringslagret kom en lagermask, den låter dig begränsa justeringen till vissa områden. Allt du målar med svart pensel blir o-justerat. Ta *Penseln* (brush tool). Välj svart som förgrundsfärg. Sätt en storlek som är lite mindre än tjejens huvud och se till att både Opacitet och Fyll är satt till 100%.



4. Måla fram tjejen

Måla nu, med den svarta penseln, över tjejen. Den färgade bilden kommer fram där du målar. Hamnar du utanför byter du bara till vit färg och målar tillbaka det svartvita. Ändra penselns storlek och hårdhet om det blir för pilligt att måla alla ytor.

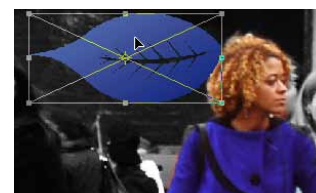


KLISTRAS IN ILLUSTRATION

Nu ska vi visa hur du får in din första illustration. Objektet, ett löv, är i filformatet EPS, ett vanligt format för illustrationer. Läs mer i rutan «Om objektgrafik». Genom att ta in det i bilden via monteraverktyget behålls kvaliteten.

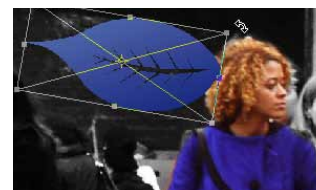
1. Montera

Se till att du vet var din illustration är sparad. Välj *Arkiv>Montera* (file>place). Leta upp filen och tryck OK. Objektet hamnar nu i bilden. Flytta det dit du vill ha det och skala till lämplig storlek. Tryck «Enter» så att objektet bekräftas och får ett eget lager.



2. Omforma

Den första skalningen håller ofta inte hela vägen. Alltid är det något som ska ändras. Välj *Flyttaverktyget* (move tool) och flytta lövet till vänster om huvudet på tjejen i bilden. Välj *Redigera>Omforma>Rotera* (edit>transform>rotate) och vrid upp det lite. Bekräfta genom att trycka «Enter». Under samma meny har du andra omformningar du kan använda dig av, som Skala och Perspektiv.



3. Skapa en kopia

Många gånger vill du ha två eller flera illustrationer från samma objekt. Välj *Lager>Duplicera lager* (layer>duplicate layer). Döp det smart och tryck OK. Det nya lagret hamnar rätt ovanför det förra så vid första anblicken har inget hänt. Ta tag i objektet med *Flyttaverktyget* och dra det åt sidan så ser du att du har två. Överlappa lövet lite med det tidigare.



BYT FÄRG OCH FÖRÄNDRA LJUS

Sällan kommer objekt precis med den färg och ljus som du eftersträvar. Då får du ändra på det. Vi ska visa ett sätt som ger dig stor möjlighet att experimentera och ändra. Det skapar dock många lager och det är viktigt att du håller kollen på dina lager, gärna genom att döpa dem klokt.

1. Montera

Först ska vi byta färg. Ställ dig på lagret som du vill byta färg på. Välj med *Lager>Nytt justeringslager>Nyans/Mättnad* (layer>new adjustmentlayer>hue/saturation).

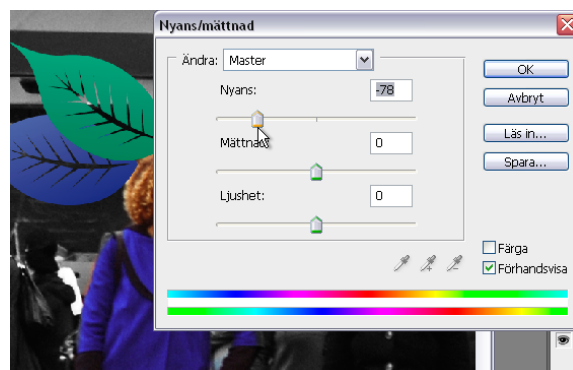
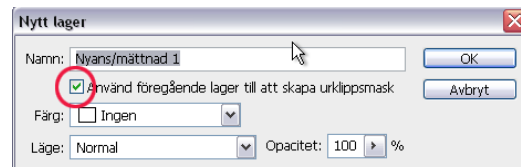
Viktigt här är att du kryssar i «Använd föregående lager till att skapa urklippsmask» (use previous layer to create a clipping mask). Tryck OK. Notera att lagret hoppar in och får en pil som pekar på lagret under.

Genom att göra det kommer din justering bara att påverka lagret du började på, inte alla lager samtidigt. Om du av någon anledning glömmet detta kan du ändå åter skapa effekten med *Lager>Skapa urklippsmask* (layer>create clipping mask)

2. Förändra färgen

Här är det enkelt. *Nyans* (hue) byter helt färg på objektet. *Mättnad* (saturation) förändrar färgtrycket. Högre och det blir mer grällt, lägre och du får en nertonad färg. Med hjälp av *Ljushet* (lightness) kan du även skapa mörkare eller ljusare färger.

Om objektet är ofärgat, i gråskala, så kan du kryssa i *Färga* (colorize). Då färgas lagret i en färg och du kan på samma sätt vrida på *Nyans* och *Mättnad*.



ÄNDRA BLANDNINGSLÄGET

Det finns två sätt att få lagren att smälta in mer i bakgrunden och i varandra: *Opacitet* och *Blandningsläget*. *Opacitet* är enkel genomskinlighet, dra ner den och bakgrunden skiner genom.

Blandningsläget är en mer avancerad form av blandning. Det styr helt enkelt hur två lager blandas med varandra.

Varje läge är en formel som avgör hur objekten slås ihop. Effekten kan kännas lite obegriplig för nybörjare men misströsta inte, de är till för att testa sig fram med. Det finns 22 blandningslägen i sju grupper.

De fyra lägen som börjar med *Mörkare* ger alla ett mörkare resultat, i ökande kraftighet. Multiplicera är det

mest använda bland dem.

Lägen som börjar med *Ljusare* ger ljusa resultat. *Raster* är mest använt och det ger en mjuk ljusning som effekt.

Täcka över är först i kontrastgruppen. De ger både ljus och mörker beroende på vad som blandas. *Täcka över*, och dess mildare variant *Mjukt ljus*, ger snygga blandningar.

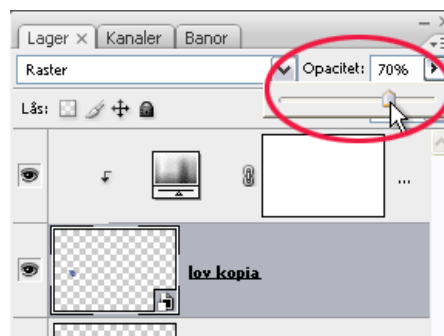
1. Byt läge

Ställ dig i det översta lövets lager. Sätt blandningsläget till *Raster* (screen). Blandningsläget ändras i lagerfönstrets rullgardinsmeny som börjar med *Normal*. Effekten blir ett halvt genomskinligt löv som även blir ljusare i processen.



2. Sänk opaciteten

Pröva nu att sänka opaciteten för lagret till 70%. Även det reglaget finns i lagerfönstret. Vissa blandningslägen passar med lägre opacitet medan andra kräver max. Det kan göra att du får dra en hel del i det reglaget när du byter lägen.



SLUTTANKAR OCH EN BILD TILL

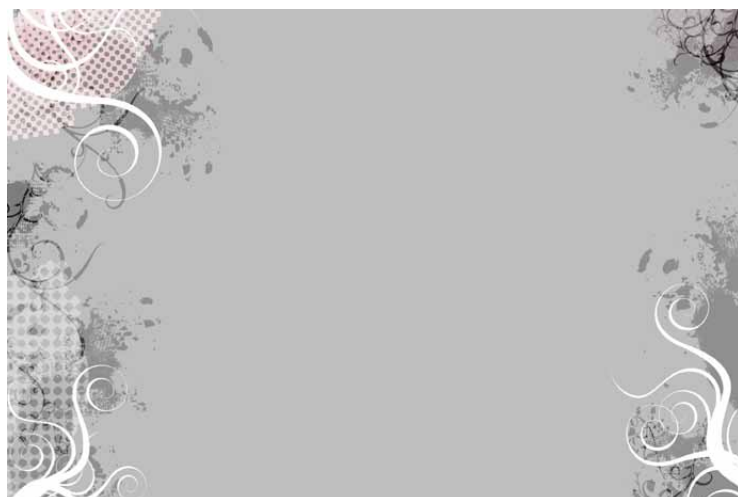
Det var början på vår bild. Du kan nu bara fortsätta med att montera illustrationer, förändra dem i storlek och färg samt smälta in dem i dina foton. Allt eftersom du blir skickligare kommer du att få en känsla för att välja rätt illustrationer och snabbt hitta rätt blandningsläge.

Men, som tur är, blir det aldrig en automatisk process. Den ena bilden kommer aldrig att bli den andra lik och små val i början av skapandet kan ge stora utslag i slutet. Här är ett exempel på en annan bild vi skapade när vi letade bra exempel till den här artikeln. Lycka till!

Om Mattias & Elin
Mattias och Elin driver Sveriges största kurs i bildbehandling på Högskolan i Jönköping. Du ser fler av deras guider på moderskeppet.se



Originalt



Slutresultatet

Om objektgrafik

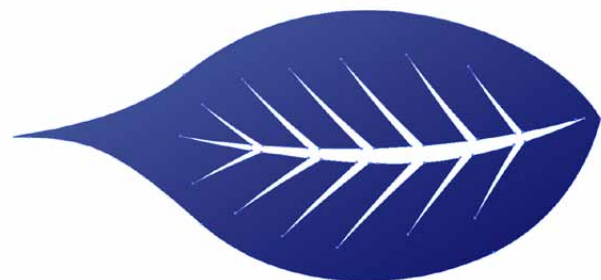
Till skillnad från foton som består av pixlar består av objektgrafik, eller vektorgrafik som det också kallas, av punkter, linjer, cirklar och dylikt.

Objektgrafiken är beskriven matematiskt, vilket gör att grafiken kan förminsкас och förstoras hur mycket som helst utan att den blir suddig.

För att skapa objektgrafik används oftast programmet Adobe Illustrator, men det går även att skapa enklare objektgrafik direkt i Photoshop.

Det finns även ett gratisprogram som heter Inkscape som går att använda. inkscape.org

När du monterar en fil som är i objektgrafik in i Photoshop behålls dess egenskaper som gör att du kan skala och förändra utan att tappa kvalitet. Men, vissa ändringar i Photoshop kräver att du gör om den till vanlig pixelgrafik, så kallad rastering. Photoshop frågar dig om du försöker göra förändringen.



Hämta en illustration ur en annan

Illustrationer kommer ofta som stora komplexa modeller. Är du bara intresserad av en liten del behöver du Illustrator (eller gratisprogrammet Inkscape).

I programmet öppnar du illustrationen och raderar de bitar du inte behöver. Det är inte så svårt. Hemligheten är att objekten oftast är fastlåsta i varandra och du behöver Avgruppera (ungroup) dem först.

I Illustrator klickar du bara på ditt objekt och trycker «Shift+Ctrl+G». Efter det kan du klicka på varje enskild bit och radera den med «Delete». Spara sedan om under nytt namn.



ALLA BLANDNINGSLÄGEN

NORMAL

LAGRET LÄGGER SIG OVANPÅ

Mörkergrupp

Resultatet blir mörkare ju mörkare pixlarna är i de båda lagren.

Mörka ner	Darken	Jämför lagren och väljer ut den mörkaste pixeln i varje punkt och visar den.
Multiplitera	Multiply	Mörkar ner hela bilden. Perfekt för att låta en illustration lägga sig som en mörk yta.
Efterbel Färg	Color Burn	Mörkar ner det som är mörkt ännu mer och ökar därmed kontrasten samtidigt.
Linjär efterbel	Linear Burn	Gör alla mörka pixlar totalt svarta. Svåränvänd.

Ljusgrupp

Resultatet blir ljusare ju ljusare pixlarna är i de båda lagren.

Ljusare	Lighten	Motsats till Mörkare. Jämför lagren och väljer ut den ljusaste pixeln i varje punkt och visar den.
Raster	Screen	Tvärtom från Multiplitera. Perfekt för att låta en illustration fräta ut fotot under.
Färgskugga	Color Dodge	Ljusar upp allt som är ljusare än 50 % vilket ger en rejält ökad kontrast.
Linjär skugga	Linear Dodge	Gör alla ljusa pixlar kritvita, lämnar det andra orört.

Kontrastgrupp

Använd dessa för att öka kontrasten.

Täcka över	Overlay	Multiplicerar mörka färger och sätter raster i ljusa. Mörkare blir mörkare, ljusa blir ljusare. En ökad kontrast på ett snyggt sätt.
Mjukt ljus	Soft Light	Som en mjukare variant på Täcka över.
Skarpt ljus	Hard Light	En riktigt hård variant av Täcka över. Ger jättekontraster.
Klart ljus	Vivid Light	Förstärker de mörka och ljusa pixlarna genom att lägga Efterbel Färg på ljusa delar och Färgskugga på mörka. Hög kontrast som resultat.
Linjärt ljus	Linear Light	Samma som ovan men med Linjär efterbel och Linjär skugga i stället.
Strålljus	Pin Light	Gör ingenting om lagret ovan är ljusare än bakgrunden. Mörkar ner om det är mörkare.
Hård blandning	Hard Mix	Extremt. Gör ljusa delar vita och mörka delar svarta.

Jämförgrupp

Egentligen en grupp endast för analysbehov.

Differens	Difference	Jämför pixlar, om de är lika blir de svarta. Används för att se om två lager är lika, exempelvis för att se var ett panorama överlappar.
Uteslutning	Exclusion	Fungerar ungefär likadant som Differens men med lite lägre kontrast.

Bildkomponenter

Tar en komponent och för den nedåt. De tre översta ger ingen effekt om illustrationen är svart, vit eller grå.

Nyans	Hue	För färgnyansen nedåt.
Mättnad	Saturation	För färgmättnaden nedåt. Ofta knäppt resultat.
Färg	Color	Vanligtvis använd för att färga det undre fotot i en ton.
Luminiscens	Luminosity	För ljuset nedåt men behåller färgen.