



PHOTOSHOP
mutkikas vanhus

Photoshop CS 4

Kuvankäsittelijän rukouksista muutamiin on vastattu

CS5, CS6 ja CC versioiden kommentteja pinkillä taustalla



Ennen kuvaa reunusti aina viiva. Nyt voi valita myös varjon tai oikeasti kuvan reunan sävyt taustan suhteen näyttävän **None** -vaihtoehdon.



CC-versiossa on uutena lisäksi Content Aware Fill

Tarvitaan neliön muotoinen kuva. Pitäisikö kuvassa henkilöiden olla kauempana vai lähempänä toisiaan? Välissä olevaa mailmaa skaalataan; ei juurikaan henkilöitä **Content Aware Scale**



CS6 ja CC versioissa **alt-cmd** hiiri pohjassa vasen-oikea veto muuttaa kokoa ja ylös-alas veto pehmyyttä

Siveltimen koko valitaan painamalla pohjaan **Ctrl-Alt** ja vedetään hiirellä vasemmalle tai oikealle. Windows pelkkä Alt. Siveltimen pehmeys valitaan painamalla kaikki kolme **Ctrl-Alt-Ompu** pohjaan ja veto vasen/oikea. Windows Shift-Alt.



Uusi **Masks** -paletti tuo tallettavan maskin jonka Featheria ja Densityä ja Edge -sijoitusta voidaan muuttaa loputtomasti jälkikäteen. Terävästä blurri ja huomenna takaisin teräväksi!

Mutta jumalille tyypilliseen tapaan Adobekin vaati meitä uskomaan ja rukoilemaan että sitten seuraavassa versiossa...

Valokuvaajan Photoshopin työjärjestys

Kaikki kohtuudella tehtävissä oleva tehdään RAW -vaiheessa ja kuva talletetaan Raw-Plugista loppuformaattiin TIF tai JPG siinä kaikki...

- **Bridge ja RAW -työskentely sivut 6 - 32**

Mutta jos tehdään pietteillä pidemmän kaavan mukaan niin kuva avataan joko suoraan tiedostojen hallinnasta tai RAW -plugista Photoshoppin ja...

- Tarkka rajaus ja mitoitus **Crop sivu 46** -työkalu
- Geometria ja rajauksen viimeistely kuntoon **Free Transform sivu 47** -optiot
- Roskat, kennopöly, finnit ja kuvaan unohtuneet tavarat pois **Spot Healing Brush sivu 53**
- Sävyt paikalleen 10 - 250 RGB -numeroiden välille **Curves sivu 68**
- Tarvittaessa **Shadow Highlights sivu 78** Smart Filter
- Värit tarvittaessa paikalleen **Hue Saturation sivu 70** ja joskus esimerkiksi **kanava-maskaus sivu 79**
- Paikalliset **säädöt maskeilla sivut 72 alkaen** samoilla työkaluilla ja usein vaalennus- ja/tai tummennus- **Brush ja Fade sivu 53**
- Sävykirkastus useimmiten vain osaan kuvaa **HighPass sivu 77** Smart filter ja maski
- Talletus työformaattiin Photoshop PSD ja/tai loppuformaattiin TIF tai JPG, joskus myös PDF tai DCS 2 **tiedostomuodot sivut 84 -96**
- Tarvittaessa uusi mitoitus, resoluutio ja **terävöitys käyttötarkoitukseen sivu 76**
- Esikatselu ja/tai kääntö CMYK tai Grayscale -muotoon **värinhallinta sivut 98 - 114**

Photoshop CS4 käyttöönotto

Kaikille **pakolliset** toimet - aivan likaa touhua mutta ei voi mitään

- Preferenssit on laitettava kuntoon
- Värihallinta on laitettava kuntoon
- Työpöytä-Workspace on laitettava kuntoon ja talletettava
- Tärkeimmät omat pikanäppäimet on lisättävä ja talletettava
- Quick-Mask pikamaskin oletustila on asetettava oikeaksi

Työkseen Photoshopia monipuolisesti käyttävä tekee lisäksi nämä toimet:

- Mahdolliset vaihtoehdot workspace -työpöydät graafiseen suunnitteluun, 3D tai Web -työhön
- Valikoiden värittäminen
- Omien actionien ja pikanäppäinten virittäminen

Miksi Photoshopin käyttöönottoon liittyy näin kohtuuttoman paljon aivan pakollisia toimia?

- Preferenssit ovat osin harrastelijamaisia, osin jopa teknisesti ongelmallisia, osin kansallistamattomia
- Värihallinta amerikkaisilla harrastelija-asetuksilla on oletuksena suorastaan tuhoisaa
- Työpöytä on harrastelijamainen ja epäkäytännöllinen. Tärkeää infoa on piilossa
- Osa alkuperäisistä pikanäppäimistä ei toimi lainkaan kansallisella näppäimistöllä ja englannin kielisellä ohjelmalla. Osa tärkeistä pikanäppäimistä vain puuttuu; odottaa seuraavaa versiota
- Pikamaski on historiallista syistä kirjapainojen "Ulano-kalvo" muodossa Photoshop versio 4 ajoilta
- Osa käyttöönottoa on tietysti myös uusien työtapojen omaksumista.

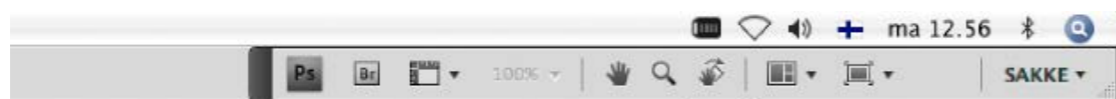
CS4 uudet ominaisuudet on näyttävästi lueteltu Adoben nettisivuilla. Tässä muutama pieni yksityiskohta, joita ei tule muualla tässä julkaisussa vastaan.

Ikkuna, paneeli ja moni muu asia joka mäcissä perinteisesti suureni tai pieneni ainoastaan oikeasta alanurkasta vetämällä toimii nyt vihdoinkin niin kuin se Windosissa on aina toiminut - vedä mistä vaan.

Paina Zoom (Ompu-välilyönti) ja pidä pohjassa sekunti, niin kuva zoomautuu automaattisesti - lopeta kun koko on sopiva. Melko turha pikkujekku ja vaatii OpenGL:n päällä - mutta myyvä optio.

Laita Preferenssien Print -resoluutioon oikea kuvaruutusi resoluutio - siitä seuraa että Print Size valikko tuottaa oikeasti kuvan ruudulle juuri printtautuvassa koossa. Tee vaikka tasan 21 senttiä leveä kuva ja katso sitä print size koossa - jos se on suurempi kuin A4 lyhyempi sivu vähennä print resoluutiota ja jos pienempi lisää kunnes koko on oikein - siis print preview painettuna!

Kun joku työkalu on valittuna paina toisen työkalun yksikirjaiminen pikavalintanappi pohjaan - käytä uutta työkalua tuo näppäin pohjassa - vapauta nappi ja kas palaat automaattisesti siihen työkaluun jossa olit. Erityisen hyvin tämä toimii esimerkiksi R (Rotate), S (Stamp) ja B (Blus) -työkaluilla joita tarvitaan hetkellisesti muiden työkalujen lisä-apuna. Toiminnan nimi on "Spring Loaded Keys"

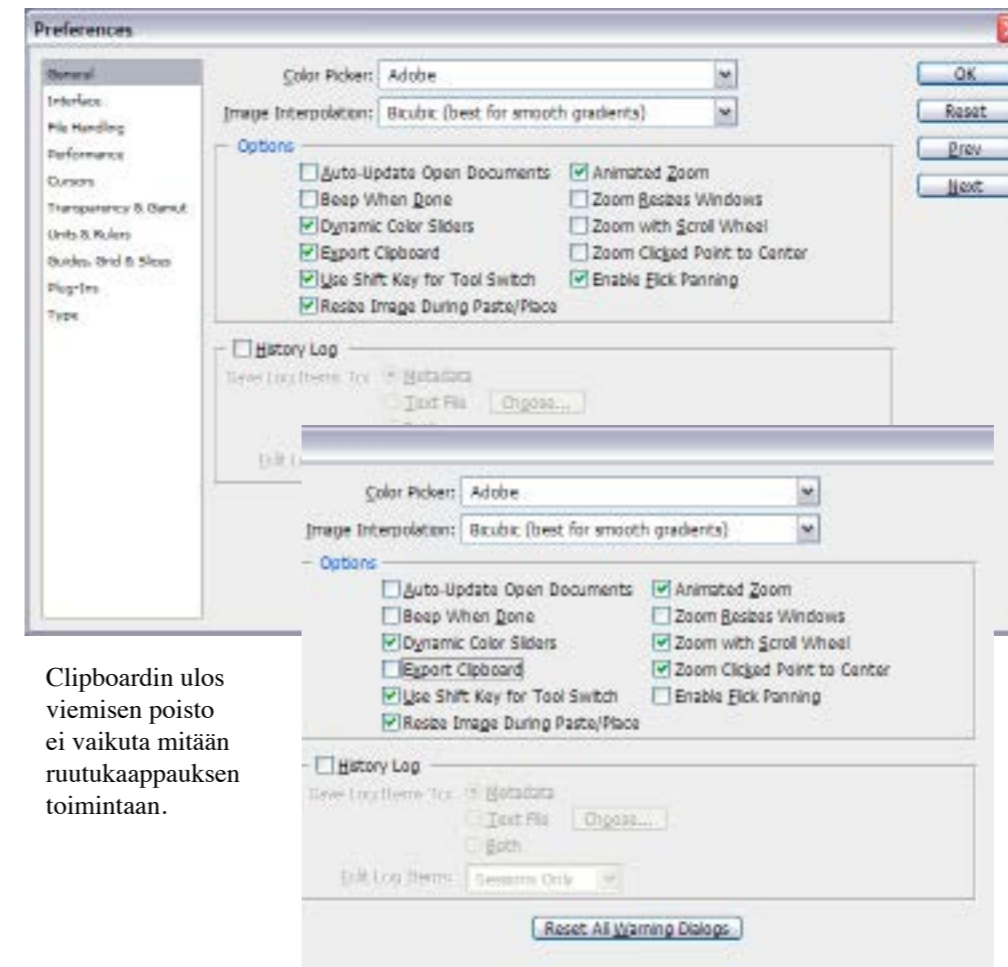


Käyttöliittymässä on monia hieman keskentekeisen tuntuksia mutta periaatteessa hyviä uudistuksia. Lightroom ja netin ilmainen photoshop.com ja antavat aavistaa mitä Photoshopin puolella kohta tuleman pitää.

CC -versioon menessä käyttöliittymän kosmetikka on perinpejaisesti muutettu eikä aina pelkästään hyvään suuntaan

* Jos Photoshopia varten ei ole ennestään tehty omaa Scratch -osiota myös sen tekeminen on viimeistään version vaihtamisen yhteydessä paikallaan. Jos olet tietokoneen suhteen uusavuton hanki joku aikuinen nörtti avuksesi osiointiin.

Preferences General



Clipboardin ulos viemisen poisto ei vaikuta mitään ruutukaappauksen toimintaan.

Image Interpolation on ongelma!

Tällä General -välilehdellä luuraa enimmäinen brutaali vika Photoshopissa. Image Interpolation tulee tavallisesti vastaan Image size valikossa olevana valintana. Mutta interpolation -valinta puuttuu kaikkialta työkaluista ja esimerkiksi Fit -image komennosta. Siksi varsinkin Actioneissa täytyy vaihtaa täältä tarpeellinen interpolatio päälle ja sitten muistaa vaihtaa se takaisin. **Ompu-K** -pikanäppäimellä pääset nopeasti tähän Preferenssiin vaihtamaan ja tarkastamaan Interpolatation.

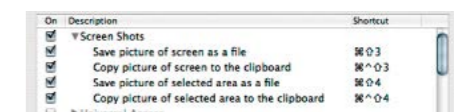
Pelottava juttu, jos jostain syystä joku vaihtaa tämän oletus-interpolatation asetukseen Smoother, Sharpen tai peräti Nearest Neighbour, ei muutos kerro itsestään mitään. Se vaikuttaa kuitenkin kaikkeen kuvan laskemiseen Fit, Scale, Transform jne. tilanteissa. Käytössä oleva interpolatation ilmaisin pitäisi olla aina näkyvässä samaan tapaan kuin infossa väriprofiili ja tiedoston koko. Monessa työkalussa ja valikossa pitäisi olla optio vaihtaa tätä interpolatiota. Vaihtamattapa taitaa useimmiten jäädä!

Interpolatation vaihdon vaikutuksesta on myöhemmin esimerkkikuvat sivulla

CS6 ja CC versioissa vihdoin automaattinen interpolatation vaihto - vähän parannusta!

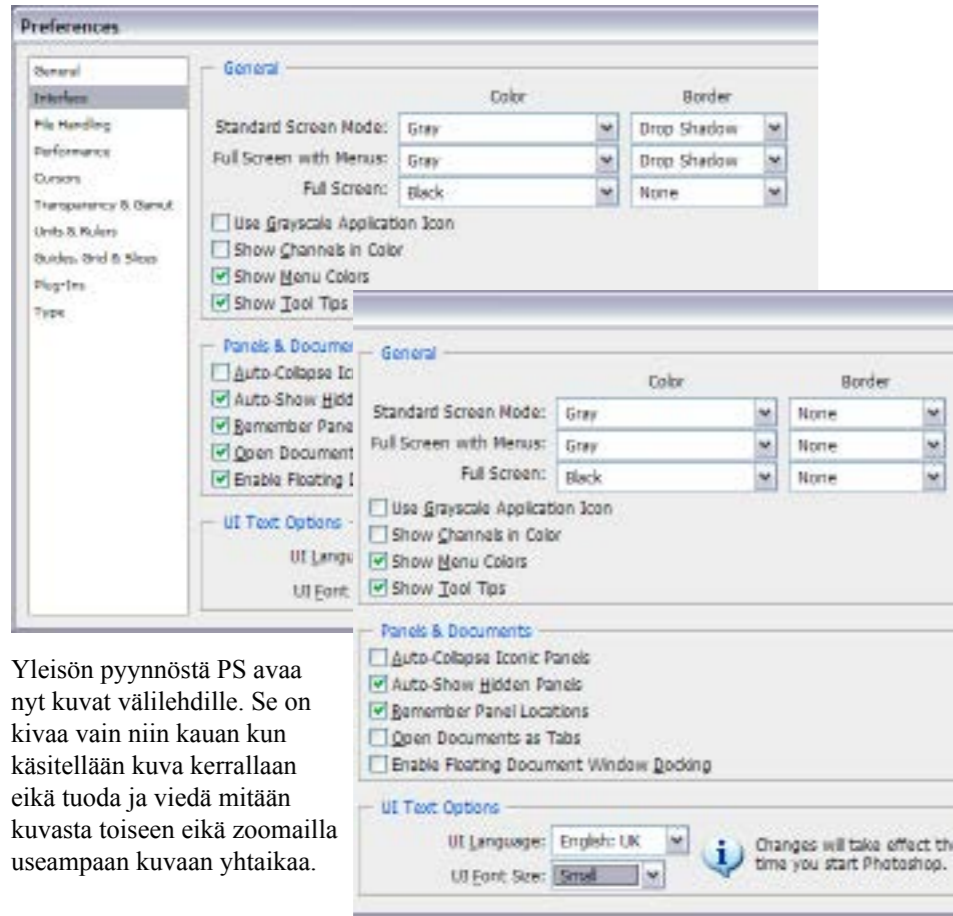
Ruutukaappaus - Clipboard

Kun tässä yhteydessä nyt on mainittu ruutukaappaus, niin tässä ohjeet: PC paina PrtScr -nappia ja saat koko ruudun Copyyn tai paina Alt-PrtScr niin saat aktiivisen ikunan Copyyn - sitten vaan Ctrl-V -paste jonnekin. Kaikkiin käyttöjärjestelmiin saa lukuista ilmaisia erittäin toimivia ja monipuolisia Screenshot -ohjelmia.



Mäcissä nämä ohjeet löytyvät System Preferences > Keyboard & Mouse > Keyboard Shortcuts

Preferences Interface



Yleisön pyynnöstä PS avaa nyt kuvat välilehdille. Se on kivaa vain niin kauan kun käsitellään kuva kerrallaan eikä tuoda ja viedä mitään kuvasta toiseen eikä zoomailla useampaan kuvaan yhtäaikaan.

Perinteinen tapa vaihtaa kuvasta toiseen on edelleen hyvä ja tekee tuon välilehtijutun oikeasti ihan turhaksi. Siis **Ctrl-Tab** vaihtaa auki olevasta kuvasta toiseen ja kolmanteen ja takaisin jne. **Ota pois Open Documents as Tabs ja Docking -ruksit!**

CS4:ssä on tässä kohtaa paljon uutta päänvaivaa - valitako noin vai noin?

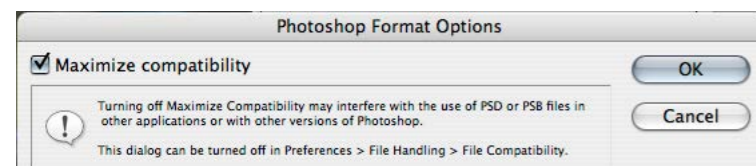
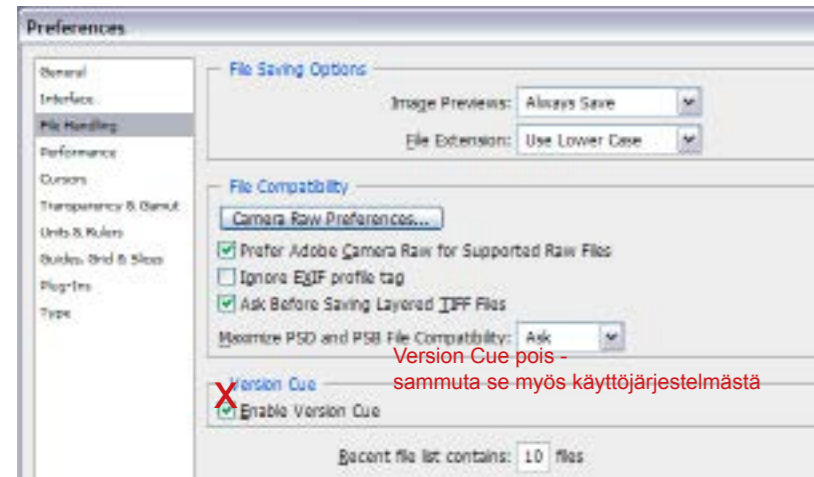
Voiko turhempaa enää olla kuin tuo ruksi Use Grayscale Application Icon. Se pitää laittaa päälle ettei tuo tehtaalla siniseksi jäänyt ikoni paista silmään. Miksi ihmeessä sitä ei voitu tehdä ikuisesti harmaaksi ilman mitään valintaa. Photoshopissa on aivan liikaa kaikkea, jolloin jokainen tuiki tarpeeton juttu on aika ärsyttävä.

Eräs odotetuimpia uudistuksia CS4:ssä on että vihdoinkin päästään eroon tuosta käyttäjiä raivostuttaneesta ohuesta ääriiviivasta näytöllä. Laita ainakin **Full Screen Border None** mutta harkitse jätetkö Standardin viivalliseksi **Line** tai **Drop Shadow**.

Auto-Show Hidden Panels on kiva päällä. Jos olet macin autonurkka ominaisuuden käyttäjä joudut jättämään tämän pois. Muuten menee järki kun hiiri lähestyy kuvan reunaa.

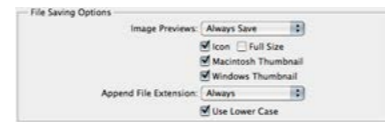
Screen Mode: Color ovat oletuksena ok ja **väriä voi vaihtaa myöhemmin "lennossa"**. Oikeanpuoleinen nappi taustassa tuo valikon!

Preferences File Handling



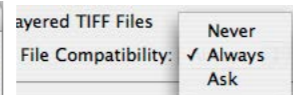
Kuinka moni Photoshop -käyttäjä kiroaakaan tätä lappusta, joka tulee aina kun tallentaa layer .psd -tiedostoa, vaikka lappusessa lukee selvällä englannilla kuinka se "can be turned off"

Version Cue on poistettu uusista versioista!



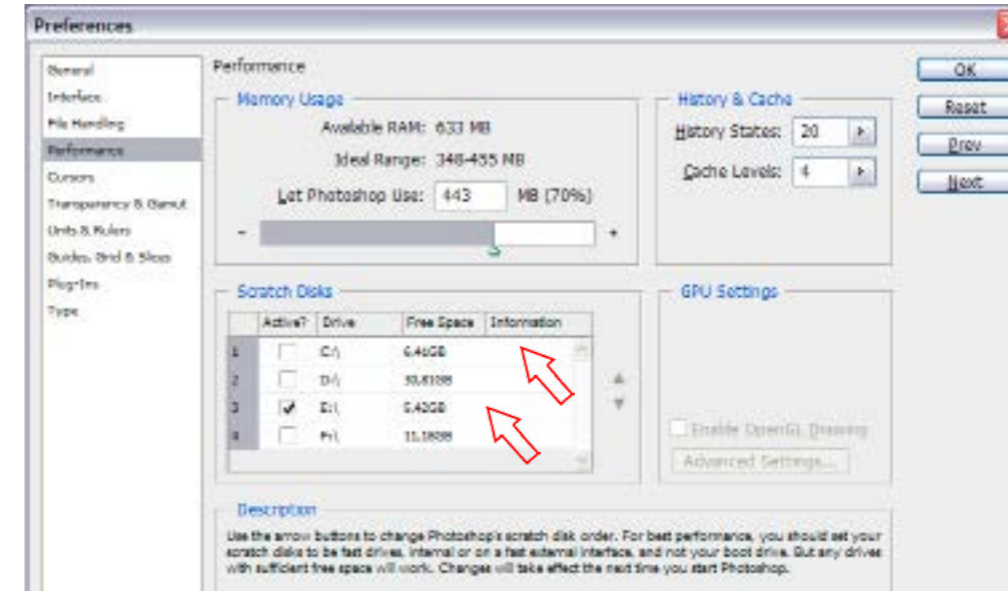
File Saving Options on PC:ssä vasemmalla ja mäcissä ylhäällä erilainen. Älä koske kumpaankaan. Oletus on ihan ok.

Camera Raw on siitä kelju, että sitä joutuu usein kaivamaan esiin täältä Preferensseistä ja se mokoma vaihtuu toiseksi myös Bridgen kautta - sen valinnat .jpg ja .tif osalta pitäisi olla open valikon optioita! Vähintä mitä voisi Adobelta vaatia on että open valikko kertoisi mitä täällä preferensseissä on päätetty klikkailla!



Laita tähän **Always** Tiedostokoko kasvaa layer .psd kuvissa pahimmillaan kaksinkertaiseksi, yhden layerin verran. Yhteensopivuus taitto, katselu, Lightroom ja muihin kuva-ohjelmiin säilyy eikä Maximize -lappunen enää vaivaa!

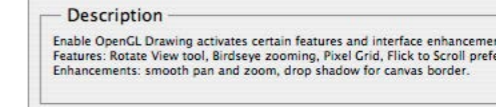
Preferences Performance



Täällä on todella tärkeitä asioita jotka vaikuttavat PS:n toimintaan. Laita Memory Usage Ideal Range suurimmalle ehdotetulle arvolle. Se vaihtelee koneen muistin mukaan.

Älä aseta maksimia enempiä muistia. Systemistä tulee epävakaa.

Nettisivujen tekijä voi helpottaa elämäänsä monien avoinna olevien ohjelmien kanssa laittamalla Memoryn pieneksi vaikka 500 MB. Kunhan muistaa palauttaa arvon isoja kuvia käsiteltäessä.



Open GL ilman muuta ruksi päälle - Description -kentässä lukee mitä kaikkea se tuo tullessaan. **Monessa vanhassa koneessa Open GL ei joko ole näytönohjaimen ominaisuuksien takia lainkaan valittavissa tai vaikka olisi niin valinta yksikertaisesti tiltaa koneen tai tekee Photoshopista aivan oikuttelevan.** Näytönohjaimen ja käyttöjärjestelmän päivityksiä kannattaa kokeilla, mutta yli 3 vuotta vanhoihin koneisiin/näytönohjaimiin saattaa olla parasta luopua yrityksistä jos Open GL ei ala heti toimia.

Valokuvaaja ja vielä kuvittaja/graafikkokin pärjää ilman Open GL ominaisuuksia, mutta eräät Extented PS version 3D ja video -ominaisuudet jäävät armotta pois ilman Open GL:ää

Älä osioi uusia SSD -levyjä - Scratch eri levyille jos mahdollista

Aseta Scratch Disk omalle levyosiolle tai mieluummin fyysisesti eri levyille

Apple kertoo harhaanjohtavan härskisti, että pienet tiedostot eivät mäcissä fragmentoidu kuten pc:ssä. Totta, mutta isot tiedostot ja itse levyt fragmentoituvat perusteellisesti. Sen Apple jättää kertomatta. Fragment -ilmiön tuntee varmaan jokainen mäcciiä (tai hoitamaton pc:tä) puolikin vuotta ahkerasti Photoshopilla rääkännyt. Koneen toiminta on hidastunut ja oikutettevaa. Nopean ja runsaan fragmentoitumisen syy on useimmiten juuri Photoshopin käyttämä erittäin suuri Scratch -tila levyiltä. Se varaa dynaamisesti paljon tilaa ja sallii uusien tiedostojen tallentamisen vain tämän tilan jälkeen. Tilan vapauduttua, kun Photoshop suljetaan, on levyllä tyhjä "reikä" - levy on fragmentoitunut.

Tekemällä scratchille oma osio, jossa se saa tulla ja mennä, voidaan sekä koneen että Photoshopin toimintaa ratkaisevasti tehostaa. Paras tilanne on, jos Scratch voidaan luoda toiselle nopealle kiintolevyille, mutta pelkkä kiintolevyn osiointikin ajaa jo asian. Mac 10.5 järjestelmästä alkaen uusi osio voidaan luoda olemassa olevaan systeemiin. Aikaisemmissa se on hiukan hankalampaa.

Alla on kuvia PC:n Defrag-ohjelmasta. Myös mäcciin sellaisen saa, mutta kannattaa hoitaa mäcciiä erillisellä Scratch levyllä ja säännöllisellä image-toiminnalla.



Fragmentoitunut levy joka vaatii toimia



Levy joka ei enää normaalein toivu. Tulee Scratch Disk Full -ilmoitus eikä mikään toimi. Huolellinen siivous ja sitten image.

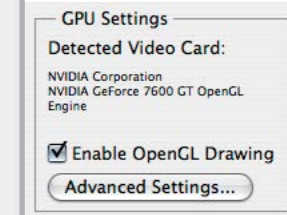


Toimiva PS -scratch omalla levyllään



Kun Photoshop sammutetaan levy tyhjenee eikä jää reikiä!

Nettisivun tekijä voi huoletta laittaa History States: sen määrän mitä maksimissaan näytölle yhtäaikaan mahtuu - ehkä 35. Vastaavasti gigaluokan jättiprinttien tekijän kannattaa tiputtaa History States: ykköseen. Perus 20 on ok, jos se mahtuu kokonaan kerralla näkyviin.

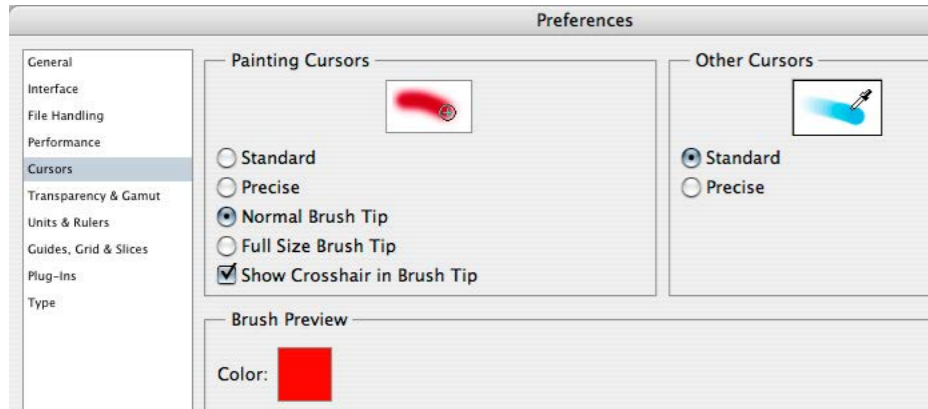


Enable OpenGL Drawing activates certain features and interface enhancements. Features: Rotate View tool, Birdseye zooming, Pixel Grid, Flick to Scroll preference. Enhancements: smooth pan and zoom, drop shadow for canvas border.

Vaikka PC:ssä voidaankin helpommin fragmentoitumista hallita, on myös PC:ssä tehtävä oma Scratch -osio.

Scratch-osion kooksi 5-10 Gigaa - Suurin minun näkemäni aktiivinen Scratch oli 6,5 GB, 850 MB tiedosto parillakymmenellä layerillä!

Preferences Cursors

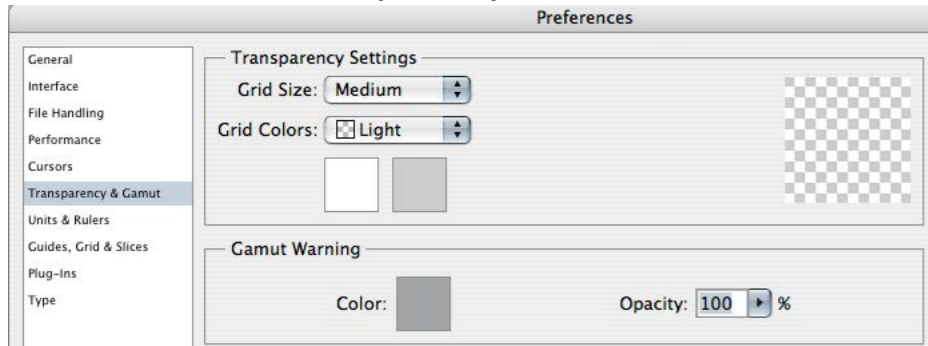


Suosittelisin Show Crosshair.. -ruksia. Full Size Brush on kelmeä kokeilu.

Precise -asetus on hassu olla täällä edes olemassa koska se tulee käyttöön automaattisesti aina kun Caps-Lock on päällä. **Jos siis siveltimesi kokoa ilmaiseva rengas on hukassa paina vain Caps-Lock pois päältä.**

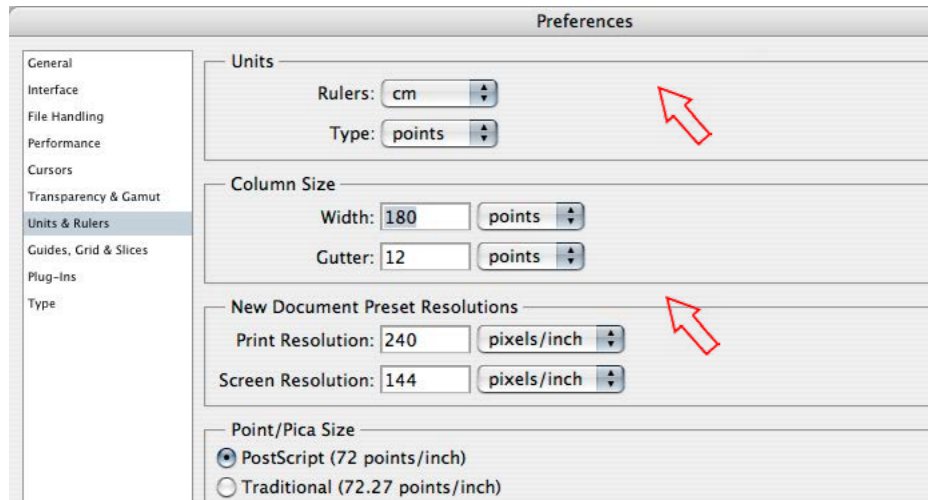
Ja tarvittaessa tarkkuustyökalu peliin Caps-Lockilla.

Preferences Transparency & Gamut



Tässä ei ole koskaan mitään syytä muuttaa mitään.

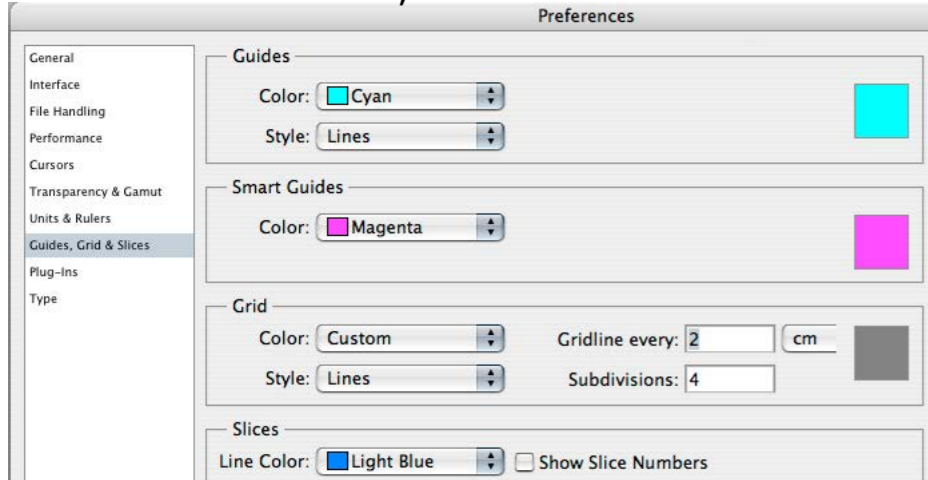
Preferences Units & Rulers



Type: -kohta on tärkeä. Kun teet painotuotteita ja työskentelet graafisen suunnittelun parissa pidä aina oletus **points**. Mutta jos teet nettisivutyötä, vaihda ehdottomasti tilalle **pixels**.

Tänne voi laittaa Bridge ja Lightroom yhteensopivuuden lisäämiseksi Print Resolution 240 ja Indesign yhteensopivuuden lisäämiseksi Screen Resolution 144. Tai todellisen näytön resoluution, jolloin Print Size valinta näyttää oikeaa tulostuskokoa ruudulla. Esimerkiksi tässä työssä käytetty iMac 24" ruutu on tasan 94 ppi.

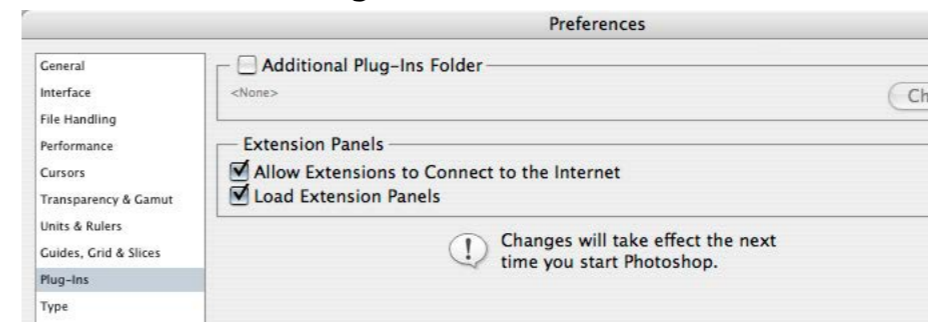
Preferences Guides, Grid & Slices



Tämänkin valikon voi jättää omaan rauhaansa.

Jos sattumalta tarvitset nimenomaan klassista millimetripaperia niin Gridline: 1 cm ja Subvisions: 10.

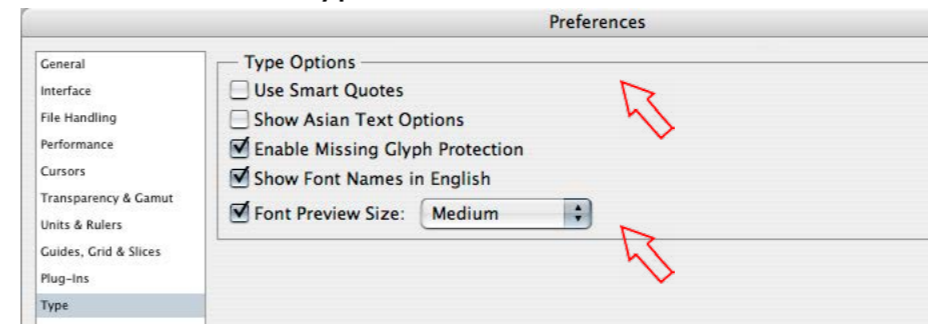
Preferences Plug-Ins



Tälläkään ei ole mitään järin tähdellistä tehtävää.

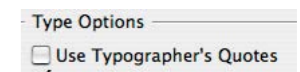
Teksti Changes will take effect... on melko mielivaltaisessa paikassa - varsin moni muikin preferenssien muutos toteutuu vasta seuraavassa Photoshopin käynnistyksessä.

Preferences Type



Ota "Use Smart Quotes" pois - ne on ne jenkkien " " lainausmerkit euroopassa ne ovat aina " "

InDesignissa vastaava ruksi pois:



Font Preview kannattaa suurentaa isolla näytöllä vaikka Extra Large.

Photoshop ei käynnisty tai jumittaa ja kenties herjaa jotain...

Paina **Shift-Alt-Ompu pohjaan ja pidä ne pohjassa** kun käynnistät Photoshopin - tekniikka pätee myös toimimattomalle Bridgelle ja Indesignille.

PC:ssä paina Shift-Ctrl-Alt vasta välittömästi (0,5 s) ohjelman käynnistyspainalluksen jälkeen, ei valmiiksi ennen niin kuin määcissä.

Jos kyseessä oli kiintolevyn täyttyminen, koeta siivota. Käyttöjärjestelmälevyllähän et pidä mitään oma dataa, ethän!

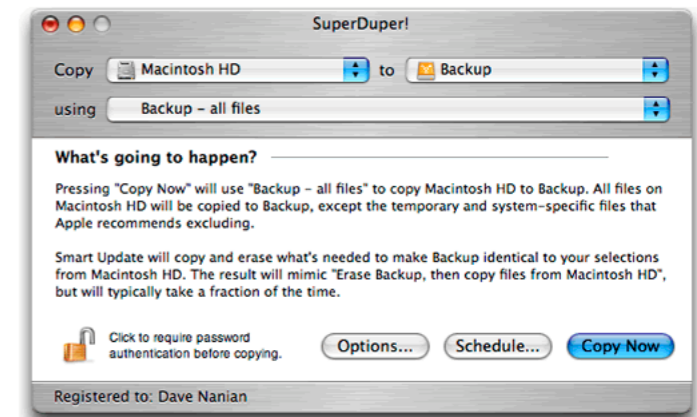
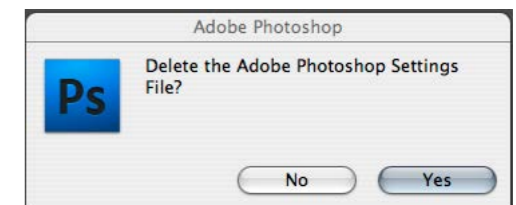
Muista HETI palautta **KAIKKI** menettämäsi virittelyt! Joudut käymään kaikki Preferenssit ja hakemaan takaisin tallettamasi Keybord Shorcuts ja Workspace jne.

Määcissä kaikki järjestelmän siivous, analysointi, palautus ja eheytytyökalut ovat alkeellisempia kuin PC:ssä. Mutta vastaavasti macin ylläpito hyvässä kunnossa onnistuu suhteellisen helposti kun tekee käyttislevystä imagen esimerkiksi SuperDuperilla ja palauttaa sen. Tällöin levy samalla defragmentoituu.

Image tehdään joko toiselle koneelle tai irtokiintolevylle Fire -kaapelilla. USB laite ei tässä yhteydessä toimi.

Applen Time Machine ei korvaa tätä image -ylläpitoa!

Superduper Macciin osoitteesta: <http://www.shirt-pocket.com/SuperDuper/SuperDuperDescription.html>





Resoluutiosta

Kameran MegaPixel MP

Kameroiden laatua myydään megapikselimäärällä - kännyköiden 1,5 mp - pikkukameroiden 4-6 mp - järkkäreiden 8-12 mp isokennoisten kameroiden 20-24 mp, palkki ja rullafilmiaperien 40-60 mp Megapikselimäärä on yksinkertaisesti kennon tuottama vaaka x pysty pikselimäärä.

Kuvatiedoston pixel px

Kameran tai raw-plugin pikselimäärä kertoo samaa asiaa kuin megapikselit. Yksinkertainen nyrkkisääntö: 1000 pikseliä tuottaa 10 cm huippuladulla ja 15 cm on vielä hyvälle valokuvalla aivan riittävä.

Kuvatiedoston MegaByte MB

Ennen digikameroiden mukana tullutta MP -käsittettä yleisin tapa puhua kuvan tarkkuudesta (oikeasta resoluutiosta), oli ilmoittaa se Megoissa. Puhuttiin 18 Megan kuvasta kun tarkoitettiin 2000 x3000 pikselin, 6 Megapikselin kuvaa. 1 RGB pikselin tietomäärä on kolme 8 bitin kanavaa 8 bitissä kuvassa. Tästä hiukan lisää tietostuodoissa.

Älä sekoita tätä tietoliikenteen nopeuksissa käytettävään Megabitti Mb

Fyysisen painettavan tai tulostetavan kuvan pikseliä tuumalla, pixel per inch ppi

ppi -luku ei tiedoston yhteydessä yksin ilmoitettuna merkitse mitään! Ainoastaan yhteydessä kuvan sentti- tai tuumakokoon.

Kuvaruudun resoluutio ?

Macintosh "kottaraispönttö" vuodelta 1984 oli varustettu yksibittisellä näytöllä, jossa typograafinen piste oli yhden näytön pikselin kokoinen - siis 72 pisteen teksti oli tuuman korkuista. Tästä lähtien on kummitellut tieto, että näytölle pitäisi tehdä kuvat 72 ppi resoluutioon. Näin ei ole ollut 1980 luvun lopun jälkeen. Kuvaruutujen suunnittelun lähtökohdaksi on 80-luvun lopulla määritelty 96 ppi ja oikeat ruudun resoluutiot vaihtelevat noin 60-200 rajoissa ollen tällä hetkellä isommissa näytöissä yleensä lähellä tuota 96 ja läppäreissä lähellä 150 ppi, iPohonessa esimerkiksi 160 ppi. Näytön resoluution tietämisestä ei ole juuri mitään iloa tai merkitystä. Kuva esitetään yleensä 1:1 eli kuvapikseli per näyttöpikseli tai sitten ohjelma koettaa skaalata eli laskea kuvan uudelleen johonkin haluttuun kokoon.

Kaikissa tapauksissa on aivan samantekevää mitä näyttökuvan ppi resoluutio on. Erityisen tyhmää ja epäkohtelista on tuottaa näyttökuvat 72 ppi kokoon, koska sellainen kuvatiedosto esimerkiksi Word -dokumenttiin tai tulostimelle lähetettynä on suhteettoman suuri, pikselinen ja heikkolaatuinen verrattuna vaikutelmaan ruudulla. Tee kuvaruutukäyttöön menevistä kuvista 144 ppi - se on Adoben nykyinen oletus - aiemmin olen suositellut 150 ppi. Huomaa, että kuvan pikseliresoluutiota ei tällöin saa muuttaa - siis pikselimäärä ja tiedoston koko ovat samat ppi resoluutiosta riippumatta.

Tulostimen resoluutio dots per Inch dpi

Tulostimet käyttävät erittäin suuria resoluutioita, jotta sävyt voidaan tasakokoisilla mustepisteillä tuottaa portaattomiksi. 4800 dpi on aivan normaali mustesuihkutulostimilla ja painotekniikka tarvitsee erikokoisten rasteripisteisen valmistamiseen jopa yli 12 000 dpi tulostustarkkuutta. Näillä tarkkuuksilla ei ole mitään tekemistä kuvan ppi tarkkuuden kanssa. 4800 dpi tulostimen kuva ei parane noin 360 ppi jälkeen edes lupilla tarkasteltuna.

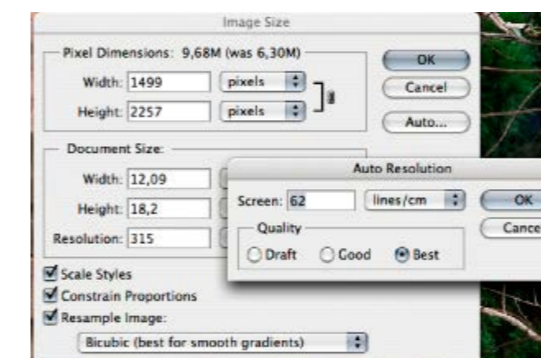
Painotuoteen resoluutio rasteritiheys linjaa/cm

Tarkkaan ottaen kuvan pikseliresoluution pitäisi olla 2 tai 1 kertaa painorasterin linjatiheys jotta moire -läikekuvio voitaisi kaikissa olosuhteissa välttää. Painojen standardi pyyntö 300 tai 240 ppi ei ole useinkaan optiimi. Optiimi löytyy Photoshopin Image Size -valikon Auto... kohdasta. Painot ovat onneksi siirtymässä stokastiseen hajarasteriin jolloin ei enää käytetä rasterilinjoja.

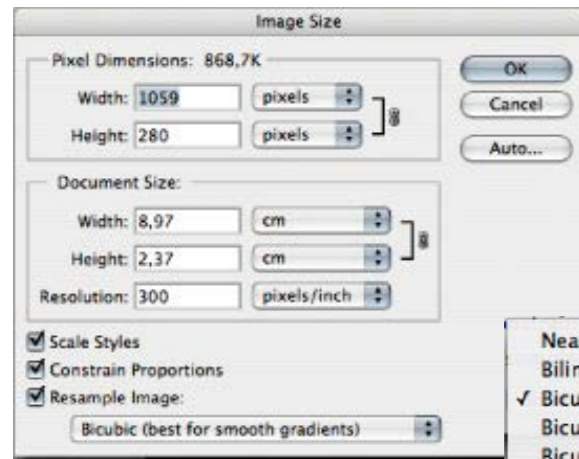
Image Size valikon Auto... nappi antaa valikon, johon syötetään painossa käytettävä linjatiheys ja laatuluokka Good sanolahtilaadulle ja Best sitten paremmille.

Tässä esimerkissä linjatiheys 62 l/cm antaa resoluution 2x62 eli 124 lpcm joka puolestaan on tuumaperustaisena ppi arvona 2,54x124 eli tuo valikossa lukeva outo 315 ppi

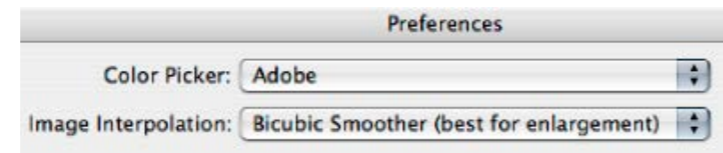
Kun painot hiljalleen lähivuosina siirtyvät stokastiseen eli hajarasterointiin tämä laskeminen ja ajattelu on tarpeetonta, kuten nykyisillä mustesuihkutulostimilla. Noin 360 ppi rajaan saakka tulosteen tai painon laatu paranee ja enemmän resoluutiota on tarpeetonta mutta ei kohtuuden rajoissa juuri haittaakaan.



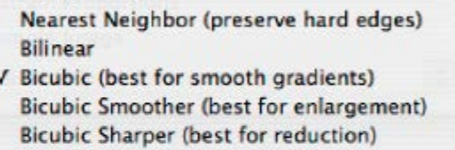
Interpolaatio ja Image Size



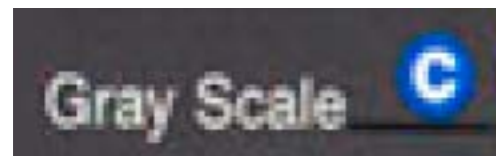
Valikko on muuttunut ja parantunut CC versiossa mutta toimii silti entiseen tapaan



Jos olet joskus ihmetellyt mihin tarvitaan pikanäppäintä Omppu-K - niin tähän - työkalujen interpolaation muuttamiseen ja tarkistamiseen!

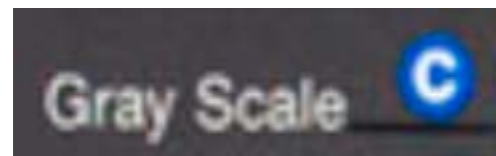


Alkuperäinen kuva on kaapattu nettisivulta ja skaalattu tähän 6,5 x 2 cm kokoon. Tällöin Effective ppi Indesignin Info -valikossa on 30 ppi. Alla olevat 6 kuvaa on tästä kuvasta laskettu uudestaan resoluutioon 300 ppi eri interpolaation metodeilla.



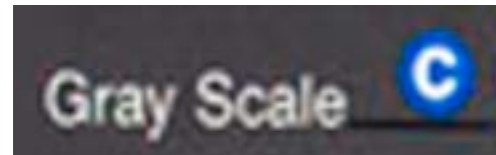
Nearest Neighbourh

Sopiva ruutukaappauksiin säilyttämään pikselien laatu tai efektiin jossa halutaan kuvan muodostuvan jättipikseleistä



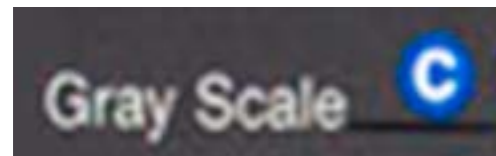
Bilinear

Näin toimivat monet halvat ilmaisohjelmat ja halpojen skannereiden ohjelmat - vältä tätä!



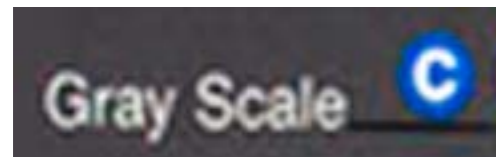
Bicubic

Tämä on Photoshopin tehdasoletuksena rajaustyökalussa ja kaikessa muussakin laskennassa.



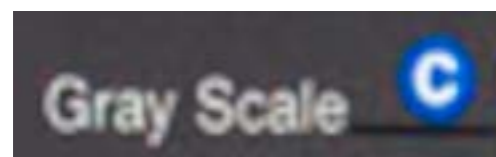
Bicubic Smoother

Sopiva suurennukseen
Käytä yli 150 % suurennuksissa aina tätä.
Tämä kestää kohtuullista terävöitystä.



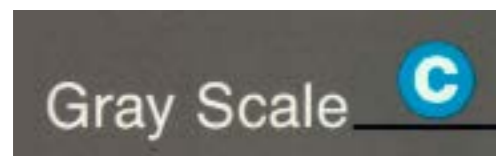
Bicubic Sharper

Sopiva pienennykseen
Käytä alle 75% pienennyksiin aina tätä. Huomioi, että silloin kuva ei siedä/tarvitse niin paljon terävöitystä.



Raw -plugi Plugin oma interpolaatio

Samaan mittaan ja 300 ppi resoluutioon suurennettu.
Kuva on varsin kelvollinen suurennukseen, jota ei enää paljon terävöitetä.



... ehkä sittenkin olisi kannattanut kuvata tai skannata uudestaan. Tässä on **interpoloimaton** saman mittainen 300 ppi kuva.

Suurennos 8 vai 16 bittisenä?



Ohjeissa yleensä sanotaan, että ei hyödytä mitään muuttaa 8 bit kuvaa 16 bittiseksi. Se ei pidä paikkaansa. Aina kun kuvaan joudutaan laskemaan uusia pikseleitä on 16 bittisyydestä hyötyä. Yllä olevassa esimerkissä on kuva suurennettu vasemmalla 8 bittisenä ja oikealla 16 bittisenä ja sen jälkeen terävöitetty - 8 bittisestä kaivautuu esiin eri värisiä ja tummuisia pikseleitä. Näin ei 16 -bittisessä käy. Siinä erot pikselien tummuuksissa pysyvät häviävän pieninä.

Suurennos Raw-plugissa vai Photoshopissa?

Alla olevan esimerkkikuvan originaali on Canon EOS 5D 4096x2731 pikseliä josta on laskettu kolmella eri metodilla tulostettava iso kuva kokoon 150 x100 cm 240 ppi (14173 x9442 pikseliä 134 MP noin 400 MB 8 bit)



Vasen osakuva on ensin avattu raw -kuvasta Photosoppiin kameran natiivina noin 11 MP.

Keskimmäinen on suurennettu raw-plugissa kameran suurimpaan 25 MP kokoon.

Kolmas on suurennettu 150 cm pitkäksi suoraan raw-plugilla noin 130 MP kokoon.

Yläriivi on terävöittämätön ja alarivissä samat kuvat on reilusti yliterävöitettyinä erojen näyttämiseksi.

Erot ovat kovin pieniä. Havaittavissa, mutta useimmiten merkityksettömiä.

Suositus: Raw Plugissa lähelle lopputulosta tai hieman enemmän. Arkistokuvissa suurimmalla mitä kyseiselle kameralle löytyy. Ja sitten lopullinen suurennos Photoshopissa oikealla interpolaatiolla.

Pitäisikö käyttää portaittaista 10% kerrallaan suurennusta?

Ennen vanhaan laskenta-algoritmit olivat huonompia ja Photoshopissa ei ollut erikseen suurennukseen tai pienennykseen sopivaa interpolaatiota. Tämä työtapo on siltä ajalta peräisin eikä ole enää tarpeen.

Pitäisikö käyttää erillistä esimerkiksi Genuine Fractals tyyppistä suurennusta ?

Jos tehdään suuria interpolointeja - esim 200% yli suurimman raw-plugista saatavan - siis esimerkiksi 1,5x2 metrinen kuva digijärkkärin tiedostosta kannattaa kokeilla. Tulos on erittäin kuvakohtaista ja harjoittelua ja kokemusta vaativaa

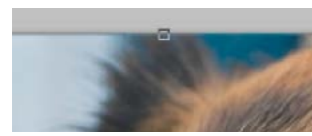
Mitä suurennuksessa on muuten huomioitava?

Aina hyvin vaatimattomasti tai ei lainkaan terävöitystä ja kohtuullinen kohinanposito ennen suurennusta. Aina 16 bit originaali. Myös 8 bitin kuvan muuttaminen 16 bittiin ennen suurennusta. Lopullinen sävynsäätö ja terävöitys myös 16 bittisenä.

Lopullinen tulostustiedosto tai arkistotiedosto, jolle ei enää tehdä mitään, voi sitten olla myös 8 bit max12 JPG.

Rajaus - Crop

Rajaus työkalu on muuttunut huonommaksi CS6 ja CC versioissa
Etsi netistä helpejä !!



Snap ohittuu Ctrl pohjassa - siis painat ensin hiirellä "siirtonapukan" aktiiviseksi ja sitten vasta Ctrl pohjassa siirät. Näin se siirtyy tarkalleen siihen mihin haluat. Harvinainen poikkeus - myös mäcissä **Ctrl-nappi!** Älä koskaan poista tarpeellista ja mukavaa Snap ominaisuutta View valikon Snap -kohdasta nyt kun tiedät miten se aina ohitetaan!

Jos jostain oudosta syystä haluat mitoittamattoman tyhjän rajauksen paina **Clear**

Front Image tuo kuvan mitat valmiiksi työkaluun - mitat, muoto ja resoluutio eivät muutu. Vain kuvan rajaus näillä ehdoilla uuteen paikkaan interpoloituina!

Monta kuvaa saman mittaan ja resoluutioon? Klikkaa yhdestä (valmiista) kuvasta **Front Image** ja sen jälkeen muissa kuvissa vain **Crop ja Enter** ja kaikki kuvat ovat täsmälleen saman mittaisia samassa resoluutiossa vaikka originaalit olisivat olleet mitä tahansa. Pidä kuitenkin varasi että et tällä metodilla vahingossa suurena jotain pikku kuvaa tolkkottomasti.



Jos annat mitat älä jätä resoluutiota tyhjäksi - saat helposti "arvaamattomia" tuloksia



Voit jättää toisen mitan tyhjäksi jolloin voit vapaasti rajata kuvan sopimaan tietyn korkuiseen tai levyiseen paikkaan! Voit käyttää leveydessä myös palstoja **Columns** - ei tarvitse kirjoittaa lapulle monitorin kylkeen miten leveä on 3 palstan kuva! Palstan ja palstavälin mitat määritetään Preferencesin Units kohdassa.

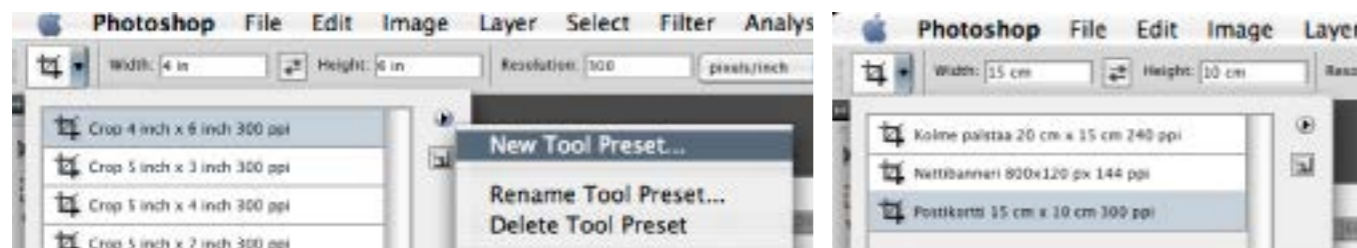


Mittayksiköt vaihtuvat kolmessa paikassa, Infossa, Rulerissa ja Cropin mitoissa - hierarkisesti fiksusti siten että Infosta vaihdettu määrää kaikkia, Rules määrää rajausta ja rajauksesta tehdään vain tilapäinen vaihto.



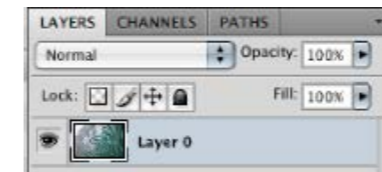
Nettiproduktiossa aina pikselit peliin. Pikselimittoja käytettäessä Resolution: ppi -arvo ei aiheuta kuvan uudelleenlaskentaa mutta sen jättäminen tyhjäksi on silti tyhmää. Laita aina tuo 144 (tai 150) älä koskaan "oppikirjojen" 72 ppi.

Käytä hyväksesi Tool Presettejä!

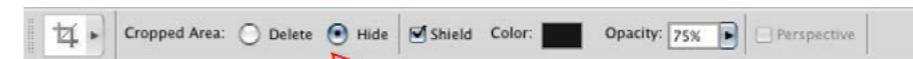


Tyhjennä alkuperäiset tuumapohjaiset esimerkki -Presetit - Delete Tool Preset (Preset managerissa voit valita myös kaikki kerralla). Tee omat tulostukseen, painoon, produktioon tai nettisivustoon liittyvät Presetit. Ja nauti siitä, että mitään ei tarvitse kaivaa muistiinpanoista ja kirjoittaa vahingossa kiireessä väärin jonnekin pieneen valikkoon.

Vinous ja geometria - tässä ainoa "oikea", helppo ja nopea tapa



Alt-TuplaClick Backgroundissa - saat Layerin jota voi muuttaa!
Pelkkä TuplaClick ja Enter ajaa saman asian.



Sen jälkeen saat Cropping -optioihin tärkeän **Hide** vaihtoehdon, joka rajaa niin kuin ennenkin mutta **jättää pois rajatut pikselit käyttöön!**

Kuvan mitat ovat usein valmiiksi oikeat ja silloin et tietenkään tarvitse tätä Crop -kohtaa tässä operaatioissa.



Rajauksen paikalla - sillä mistä rajaus kulkee - ei nyt ole niin tarkkaa väliä kunhan koko on kohtuullinen. Koko voi olla nyt myös kuvaa suurempi - siitä vaan rajat ohi kuvan! Mitat vain ovat tärkeitä.

Sitten kuva "sijoitetaan" rajaus työkalun määräämään "ikkunaan" Free Transformilla.

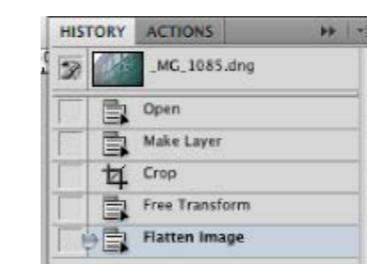
Ompu-T ja sitten kun siirät palikoita

Shift säilyttää mittasuhteet

Ompu vapauttaa nurkat



Ompu pohjassa!



Nyt voit oikean näköistä kuvaa katsellen päättää miten kallellaan se on ja miten sen perspektiivinen geometria pitää mennä - toisin kuin raw-plugin tai rajaus työkalujen Perspektiive tai Lens Correction -filter tapauksissa. Luovu niistä kaikista, jos olet niitä aiemmin käyttänyt kuvan kallistukseen tai geometrian muuttamiseen.

Lopuksi aina Flatten Image, ehkä omalla F3 napilla!

Oikaisun perusjuttu: Alt-TuplaClick, Ompu-T siinä kaikki!

Pikanäppäimet ovat **työterveyskysymys!**

Pikanäppäimiä on "pakko" opetella käyttämään seuraavista syistä:

- toimintoa tarvitaan lähes jokaisessa työssä ja usein monia kertoja samassa työssä
- toiminta vaatii hiirellä kurkottamista jonnekin kauas vasempaan laitaan tai ylälaitaan
- toimintaa tarvitaan käytettäväksi silloinkin kun hiirellä valinta ei toimi
- toimintaa tarvitaan sellaisissa näyttötiloissa, joissa hiirivalikot ovat piilossa

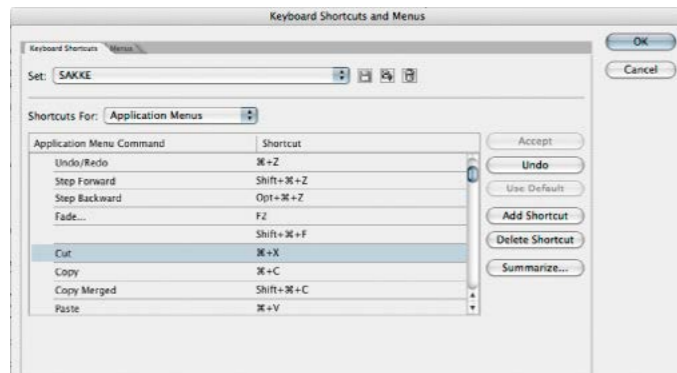
Kysymys ei ole ollenkaan pelkästään nopeudesta ja työtehosta joka näistä seuraa, vaan siitä että käyttäjä ei joudu rasittamaan hartioitaan, aivojaan, katsettaan, selkäänsä, silmään. Kun työ sujuu ilman näitä piilorasituksia työtä jaksaa paljon pidempään ja tulokset ovat yksinkertaisesti parempia. Työn iloa!

Läppäri on hengenvaarallinen. Kuvakäsittely, taitto ja kaikki muukin graafinen työskentely läppärillä on todella vaarallista. Läppärin käyttäjä ei voi mitenkään välttää liian rajoittunutta ja näytön puoleen kumartunutta asentoa käsivarret koukistuneena, niska mutkalle jännittyneenä, silmät liian läheltä liian tarkkaa näyttöä tihustaen. Kyllä sitä nuori ihminen pari tuntia päivässä tekee ihan ilolla jos on kivaa työtä tehtävänä. Mutta sekun on läppärillä liikaa.

Pitääkö tehdä omia pikanäppäimiä - eikö Photoshopin omat riitä?

Photoshopin oma oikotie on liian mutkikas kuten Fade Shift-Ompu-F vastaan oma F2

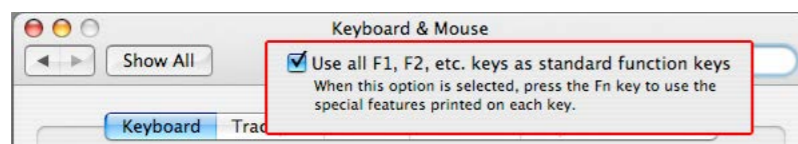
- puuttuu usein tarvittava pika kuten Shadow-Highlight joten sille on tehty Shift-Ompu-H
- kansallinen näppäimistö ei toimi "oikein". Siksi on siveltimeen koolle vaihdettu ,. (pilkku ja piste)
- omille actioneille ei tietenkään ole valmiita pikannäppäimiä esim HighPass-kirkastus omaksi F16
- eräät laajennetut näppäimistöt antavat mahdollisuuden siirtää esim. kanavien hankalat Ompu-2 jne oikotiet suoraan näppiksen hyvässä paikassa ja joutavana odottaville F14, F15 ja F16.



Muista tallettaa luomasi pikanäppäimet omalle tai toimintaa kuvaavalle nimelle - muuten menetät ne aina kun Photoshopin preferenssit resetoitetaan!

Huomaa viereisessä esimerkissä Fade... Sille on luotu uusi fiksua pikanäppäin F2, mutta lisäty sen jälkeen takaisin toiseksi alkuperäinen Shift-Ompu-F. Tämä siksi, että ne jotka käyttävät alkuperäistä komentoa eivät jää hämmennyksiin. Työjärjestys näin siksi, että nyt Edit -valikossa lukee tuo F2 eikä Shift-Ompu-F!

Jos/kun työskentelet useilla eri koneilla ja esimerkiksi usein myös läppärillä - mieti tarkkaan mitä oikoteitä käytät ja varmista että olet sallinut käyttäjäjärjestelmästä fuktioäppäinten suoran käytön. Alla oleva valikko löytyy mac -läppäreistä tai jos näppis on muuten "rampa".



Huomaa: Lähes kaikissa näppäinkomentojen selityksissä opastekstiin kirjoitettu Ompu-A tarkoittaa silti Ompu-a, siis jemenä eli pieni a-kirjain. Jos tarkoitetaan A, versaali eli iso A, niin silloin kirjoitetaan näppäinohjeeseen aina Shift-A. Syy tähän epälogiikkaan on selkeästi näppäimissä itsessään. Niissä on kuvattuna vain versaaleja kirjaimia.

Tässä ovat tärkeimmät aina käytettävät pikanäppäimet

Tab

Tuo ja vie valikot

F

Vaihtaa näyttötilaa

Välilyönti

Välilyönti-Ompu

Välilyönti-Alt

Pohjaan painettuna nämä toiminnat!

Tuo tilapäisen siirtokäpälän

Tuo tilapäisen suurennuslasin

Tuo tilapäisen pienennyslasin

Ompu-0 (nolla)

Alt-Ompu-0 (nolla)

Ompu + tai -

Alt-Ompu + tai -

Sovittaa kuvan kokonaan ruudulle

100% kuva eli 1:1 pikselikuva

Suurentaa tai pienentää kuvaa ikkunassa

Suurentaa tai pienentää kuvaa ja kuvaikkunaa

Oikeanpuoleinen-nappi

Olethan varmasti ottanut mäcissä oikeanpuoleisen hiiren napin käyttöön!

Content Menu, tilannekohtainen valikko

Ompu-Y

Proof tulostuksen ja/tai painotyön -esikatselu

X

D

Vaihtaa etu/takaväriin - maskissa musta/valkoinen !

Asettaa mustan ja valkoisen Defaults -oletusvärit

Ompu-R

Ompu-I

Shift-Ompu-I

Ompu-D

Ompu-H

Rulers -viivaimet on/off

Invert -kääntö negaksi - maskeissa tärkeä!

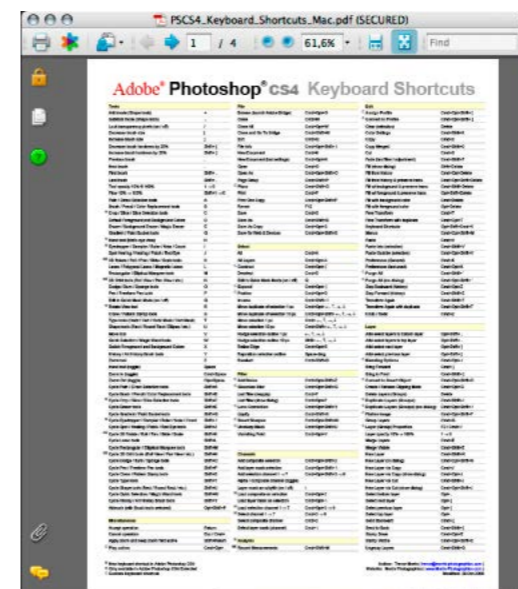
Inverse - käännä Selection toisin päin

Deselect - lopeta Selection -valinta

Hide/Unhide piilota/palauta näkyviin "extras" - viivat jne

Pari tusinaa tärkeitä pikanäppäintä lisää tulee tämän monisteen sivuilla vastaan...

... ja täältä siten loput nelisensataa



Netti on pullollaan Photoshopin näppisohjeita - tässä osoitteet joista löydät hyvin tehdyt ja "täydelliset" näppisohjeet.

Mäc

http://morris-photographics.com/photoshop/shortcuts/downloads/PSCS3_Keyboard_Shortcuts_Mac.pdf

PC

http://morris-photographics.com/photoshop/shortcuts/downloads/PSCS4_Keyboard_Shortcuts_PC.pdf

Muistathat myös:

Normaalit kaikkien ohjelmien yhteiset Ompu-Z, Ompu-X, Ompu-C, Ompu-V, Ompu-A, Ompu-S, Ompu-Q ja Ompu-W toimivat myös Photoshopissa - käytähän näitä "aina"!

Photoshop CS4:n uusi tapa Brushin koolle ja pehmeydelle

Tämä vaatii toimiakseen GPU Settings Open GL enableoinnin!

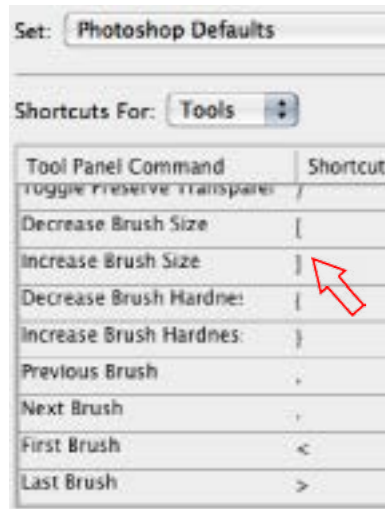


Brushin koko valitaan painamalla **Ctrl ja Alt** pohjaan ja sitten vedetään hiirellä vasemmalla/oikealle!

Brushin pehmeys valitaan painamalla kaikki kolme **Ctrl-Alt-Ompu** pohjaan ja veto vasen/oikea!

CS6 ja CC versioissa **alt-cmd** hiiri pohjassa vasen-oikea veto muuttaa kokoa ja ylös-alas veto pehmeyttä - Paljon parempi näin!

Vanhaan malliin pikanäppäimet , . ö ä Brushin koolle ja pehmeydelle



Nämä alkuperäiset [{}]-merkkeihin perustuvat jenkeille erittäin fiksit oikopolut eivät toimi suomalaisessa näppiksessä lainkaan!

Siksi niiden tilalle on pakko kehittää oma sovellus!

Yllä kuvattu uusi vedä-hiirellä koon valinta ei yksin riitä. Usein on **tavattoman mukavaa saada muuttaa kokoa piikulla ja pisteellä.**



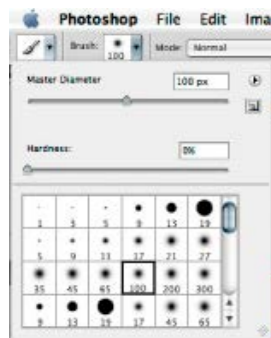
Suositus/ehdotus

Pienennys ,
Suurennus .
Pehmennys ö
Kovennus ä
Edellinen <
Seuraava >

First ja Last on tyydytty jättämään pois tästä pikapelistä

Ensimmäinen CS4 versio ja vanhempi käyttöjärjestelmä ei sallinut ö ja ä -kirjaimia pikanäppäimiksi - jos ne eivät toimi tarkista kaikki päivitykset ajan tasalle.

Siveltimen valinta ja optiot



Älä koskaan - ikinä vahingossakaan - valitse Brushin kokoa tai pehmeyttä menemällä tänne ylös optioihin sitä valitsemaan! Ajattele hiirirannettasi, hartioitasi ja päätäsi!



Jos tarvitset nimenomaan erilaisen Brushin paina hiiren oikeanpuolista (Brush aktiivisena) ja tämä hakuvalikko avautuu.

Älä kuitenkaan ala käyttää tätäkään valikkoa Brushin koon valintaan! Käytä tilanteeseen kulloinkin parhaiten luontuvaa tapaa noista kahdesta uudesta yllä kuvatusta - **Ctrl-Alt veto** tai **piikku-piste**



Kun valitset siveltimen kokoa ja pehmeyttä näillä tärkeillä pikanäppäimillä voit silti täältä yläpalkin ikonista aina seurata siveltimen tilaa sekä ennen pikanäppäinten käyttöä, että käytön aikana. Näet tästä pikku ikonista sekä koon että pehmeuden.

Vaalennus - Tummennus - Saturaatio - kolme pelättyä taikuria



Vaalennus -työkalu - englanniksi Dodge - ikonina kaikille vanhoille valokuvaajille tuttu labbiksen varjostuslätkä. Valitse **Range Highlights**, **Exposure 20-50%** kuvasta ja työtaivoistasi riippuen sekä Protect Tones. Sitten sivelet "liikaa" ja käytät **Fade F2**. Se on paljon helpompaa kuin sivellä vanhaan tapaan kerralla oikea määrä. Oletuksena tämä työkalu on Range Midtones ja Exposure 50% ja jos ei Fade -operaatio ollut hallussa niin käyttämättähän tämä hieno työkalu jäi. Huomaa että **myös tummimpia varjoja vaalennetaan Highlights -asetuksella!**



Tummennus -työkalu - englanniksi Burn - ikonina tuttu valoa paperille antava sormien muodostama reikä. Valitse **Range Shadows**, **Exposure 50%** ehkä myös Protect Tones ja sitten sivelet taas "liikaa" ja sitten sopiva **Fade**. Huomaa että **myös huippuvaloa tummennetaan tällä Shadows -asetuksella!**

Molempia työkaluja tietenkin poikkeustapauksissa käytetään muillakin kuin noilla kummakin omimmilla Highlight ja Shadows -optioilla.



Tämä pesusieni - englanniksi Sponge - sisältää oikeastaan **4 eri työkalua** - Saturaation lisäyksen, Vibrancen lisäyksen, Saturaation vähennyksen ja Vibrancen vähennyksen. Suosittelem **70% Flow** ja sitten sopiva **Fade**

Spot Healing Brush, Healing Brush, Patch ja Clone Stamp Tools

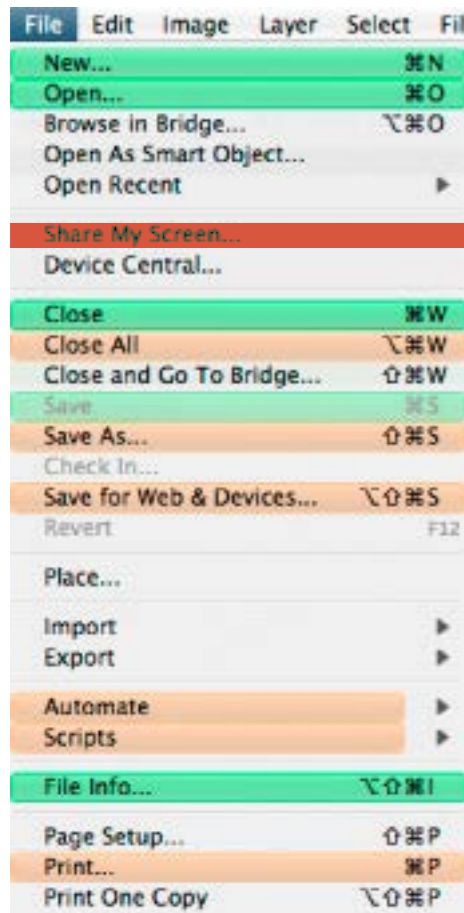
Muista Photoshopin usein aivan erinomaiset Helpit!

Ylävalikot - kaikki vihreät optiot opettelet ulkoa!

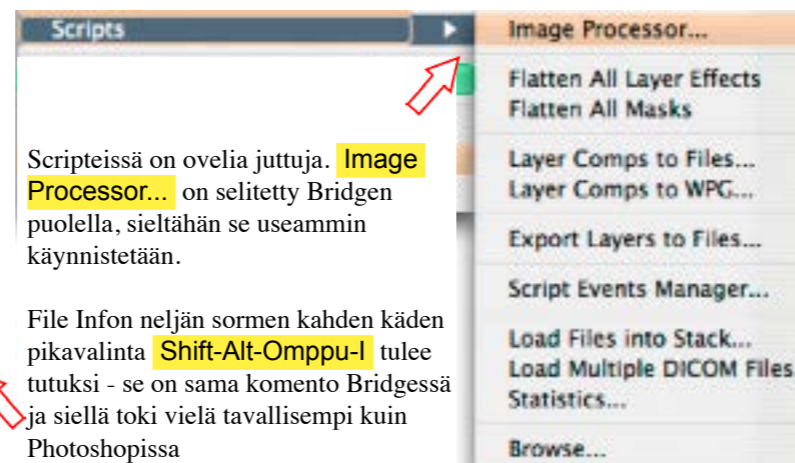
Aina kun valitset hiirellä jonkun vihreällä merkityn mieli, eikä kannattaisi käyttää pikanäppäintä! Oranssinruskealla merkityt ovat valokuvaajan usein tarvitsemia, mutta ei aivan joka kuvaan monta kertaa. Väri helpottaa niiden löytymistä. Suosittelemme menujen värjäämistä, mutta älä tee liian kirjavaa. Se kääntyy helposti käytännöllisyyttä vastaan.

Nämä tässä monisteessa esiintyvät menuvärjit ja pikanäppäimet ovat tiedostoina ladattavissa www.leuku.fi sivuston Kuvankäsittely > Photoshop apua -sivuilta.

File -ylävalikko

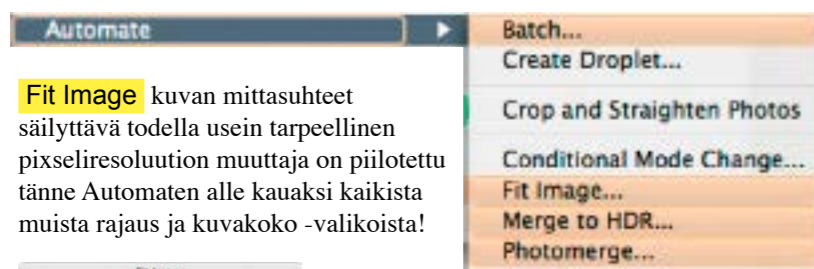


Share My Screen... juttuun kannattaa tutustua ja olla ensimmäisten joukossa ottamassa sitä käyttöön. Voit jakaa oman koneesi näytön vastaanottajan liveinä nähtäväksi. Samalla puheysteys mikrofonilla tai sen puutteessa puhelimella ja voit keskustella kuvien sävystä, rajauksista ja teknisistä ratkaisuista työskennellen kuvilla. Ei enää mitään tiedostojen lähettämistä valittaviksi ja arvioitaviksi. Samalla voit briljeerata hyvillä Photoshop taidoillasi tai paljastaa kunka hidasta ja kömpelöä työsi onkaan. Lisää stressiä - sitä tämä tekniikan reaaliaikaistamien tuottaa.

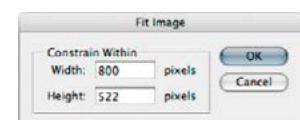


Scripteissä on ovelia juttuja. **Image Processor...** on selitetty Bridgen puolella, sieltähän se useammin käynnistetään.

File Infon neljän sormen kahden käden pikavalinta **Shift-Alt-Ompu-I** tulee tutuksi - se on sama komento Bridgessä ja siellä toki vielä tavallisempi kuin Photoshopissa

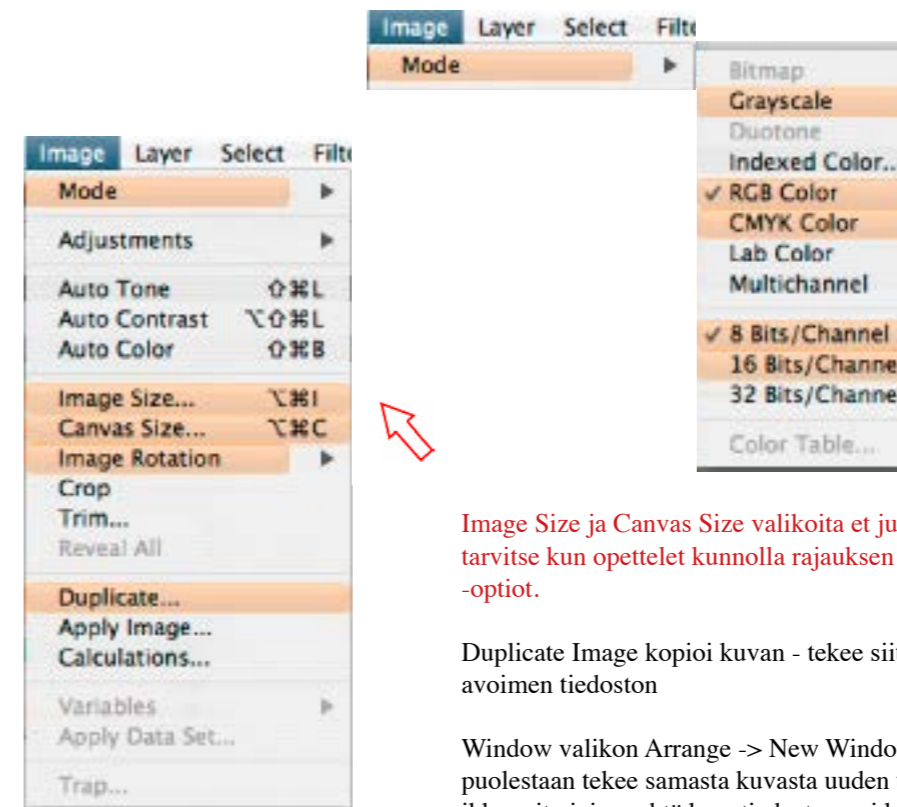


Fit Image kuvan mittasuhteet säilyttävä todella usein tarpeellinen pixeliresoluution muuttaja on piilotettu tänne Automaten alle kauaksi kaikista muista rajaus ja kuvakoko -valikoista!



Photomerge... ja Merge to HDR... käynnistetään tavallisemmin suoraan Bridgestä, mutta täältä ne "virallisesti" löytyvät.

Image -ylävalikko



CMYK ja Gray muutos tehdään mieluummin suoraan Edit -> Convert to Profile...

Image -> Mode valikkoa tarvitset usein 8/16 bit muuttamiseen.

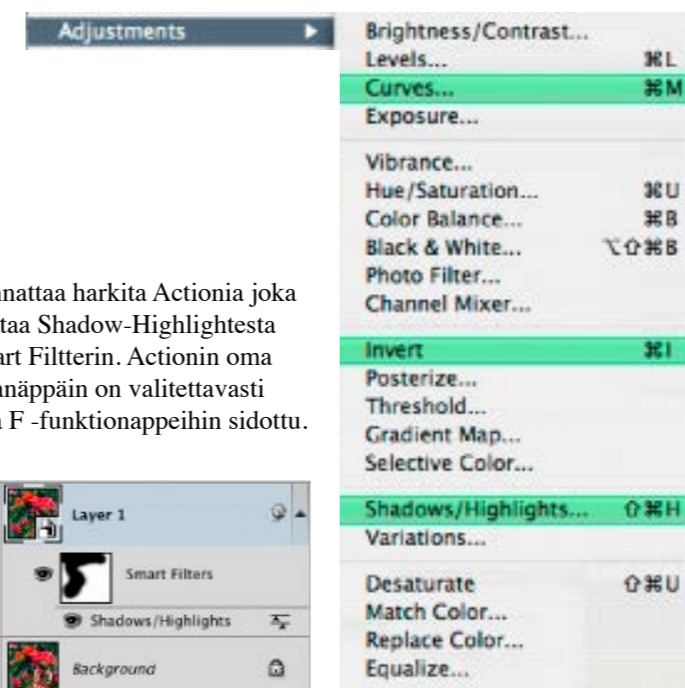
Jos olet pääsääntöisesti 16 bittisessä työskentellessä tee ihmeessä oma pikanäppäin 8 Bit -muunnosta varten, Ei tarvitse juoksentaa hiirtä tänne "enää koskaan". F8 on hyvä ja helposti muistettava 8 Bit pikanäppäin.

Image Size ja Canvas Size valikoita et juuri koskaan tarvitse kun opettelet kunnolla rajauksen Crop -optiot.

Duplicate Image kopioi kuvan - tekee siitä toisen avoimen tiedoston

Window valikon Arrange -> New Window for ... puolestaan tekee samasta kuvasta uuden tai uusia ikkunoita joissa yhtä kuvatiedostoa voi katsella eri kokoisena, eri näyttötiloissa, tai profiileissa. CS4:ssä on myös uusi yläpalkin Arrange Windows New Window -optio.

Opettele seuraavat kolme pikavalintaa ja sinun ei koskaan enää tarvitse avata tätä hankalaa Adjustments -valikkoa. Nykyphotoshopissa et todellakaan tarvitse täältä mitään muuta.



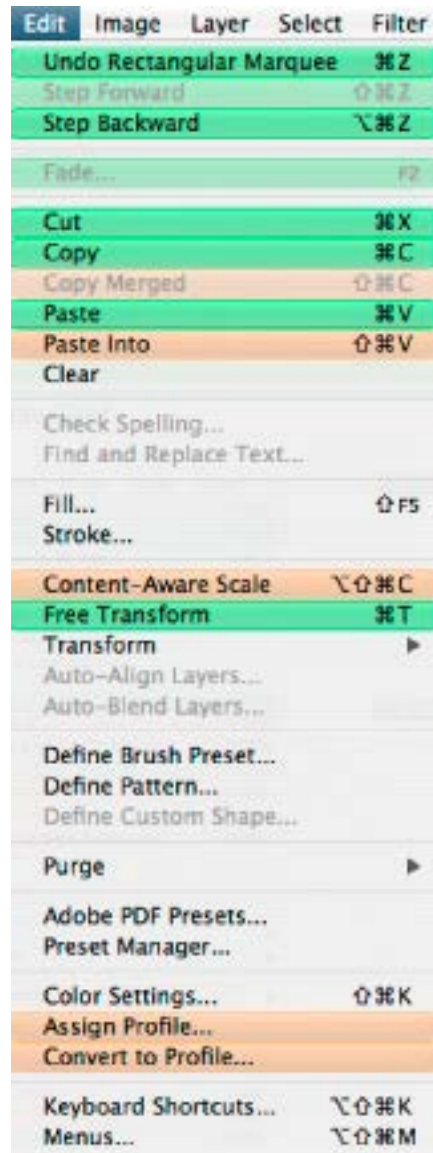
Kannattaa harkita Actionia joka tuottaa Shadow-Highlightesta Smart Filterin. Actionin oma pikanäppäin on valittavasti aina F -funktionappeihin sidottu.

Ompu-M perinteinen Curves
Käytä tätä vain maskille!
Maskin sävyjä ei voi säätää millään muulla tavalla! Kanavien käyttö maskeina vaatii miltei aina juuri tätä optiota.

Ompu-I Invert, kääntö negatiiviksi
Varsinkin maskissa ja pikamaskissa hyvin usein tarvittava muutos.

Shift-Ompu-H
Shadow-Highlight
Shift-Ompu-H on omatekoinen

Edit -ylävalikko



Undo **Ompu-Z** on niisanottu "toggle" eli eestaas toimiva. Valikossa lukee aina mitä Undo kulloinkin tekee ja **tekstistä voi nopeasti tarkista mitä tuli viimeksi tehdyksi**

Shift_Ompu-Z ja **Alt-Ompu-Z** juoksuttavat historiaa ylös alas - **et tarvitset historia -ikkunaa suotta auki tilaa viemässä**

Faden originaalinäppäin on hankala Shift-Ompu-F - tee tämä oma **F2** tarvitset sitä "keskimäärin joka kuvassa viidesti".

Cut, copy ja paste ovat käyttisstandardien mukaiset. Huomaa **Copy Merged** -kopionti "läpi" kaikkien Layereiden ja **Paste Into** Selectionoon peistaus

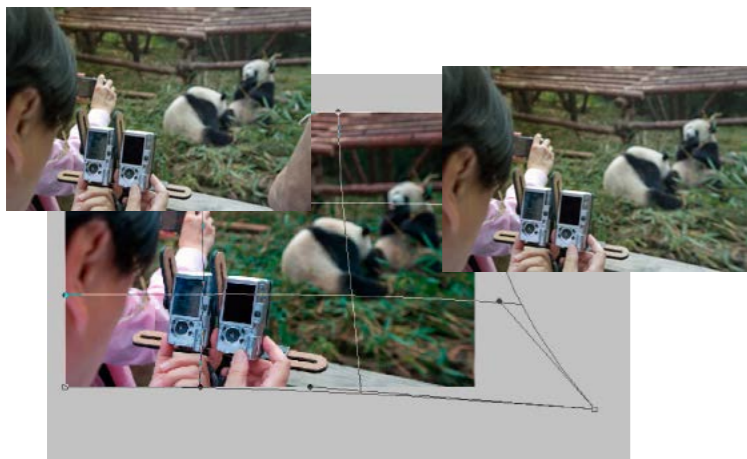
Content-Aware Scale on joskus korvaamattoman hyvä työkalu - varsinkin taittotyössä - sitä kannattaa harjoitella ja kokeilla erilaisilla kuvilla

Free Transformin **Ompu-T** on eräs keskeisimpiä pikanäppäimiä. Transform valikkoa ei käytännössä koskaan tarvita koska Free Transform -tilassa **oikeanpuoleinen hiiren nappi tuo tilannavalikkona kaikki Transform -optiot esiin**. Niistä tärkein on erinomainen **Warp**

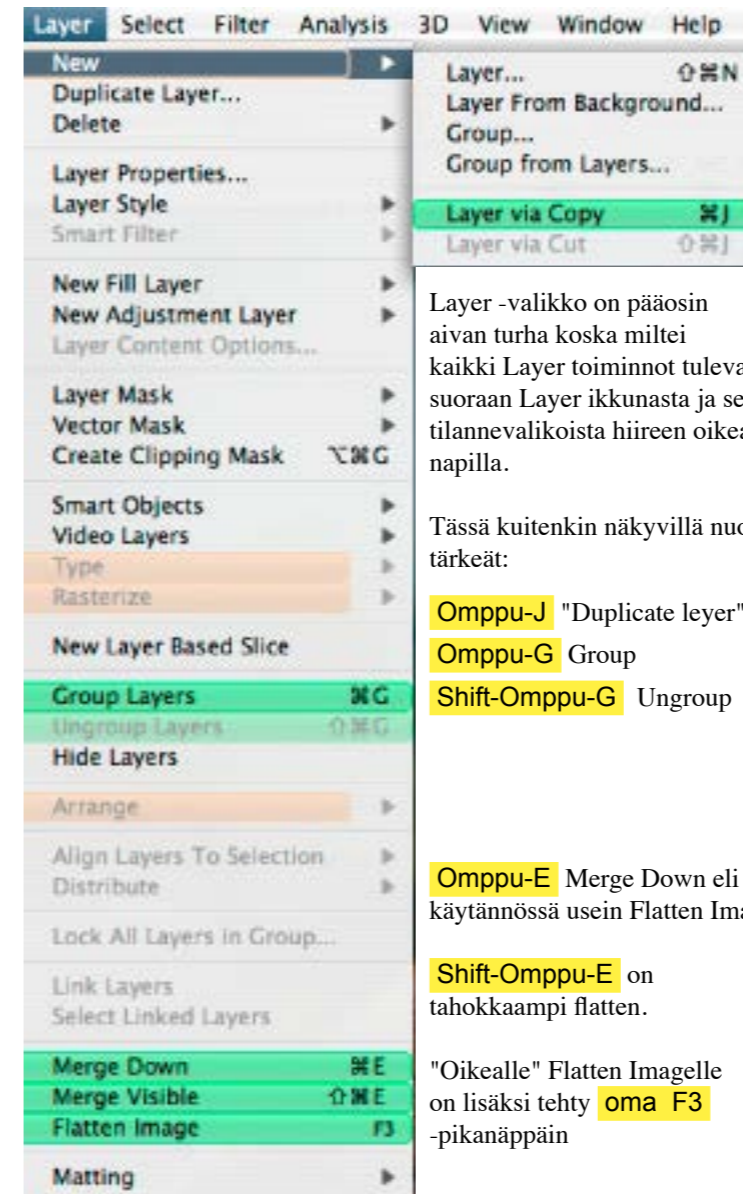
Assign Profile ja Convert to Profile on selvitetty värinhallinta -osiossa.

Convert to Profilea kannattaa suosia RGB kuvan muuttamisessa Grayscaleksi tai CMYK:ksi koska se antaa valikossa mahdollisuuden tarkistaa mihin profiiliin kuva muunnetaan, toisin kuin Mode valikon "sokkona" väriasetusten mukainen profiiliin kääntäminen.

Warp pitää aina tehdä duplikaatilayerille. Pientä maskausta tarvitaan usein. Osalle kuvaa rajattu selectio on warpissa usein tarpeen ja silloin aina ensin **Ompu-J** Layer from Selection. Ilman leyeriä tehtyyn muutokseen hiipii ikäviä reunaefektejä.



Layer -ylävalikko



Layer -valikko on pääosin aivan turha koska miltei kaikki Layer toiminnot tulevat suoraan Layer ikkunasta ja sen tilannevalikoista hiireen oikealla napilla.

Tässä kuitenkin näkyvillä nuo tärkeät:

Ompu-J "Duplicate layer"

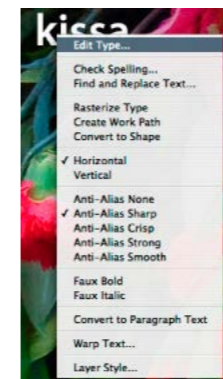
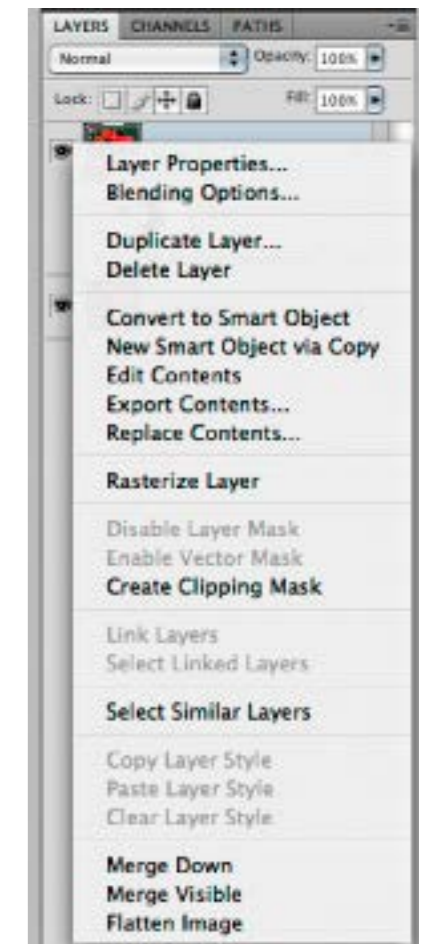
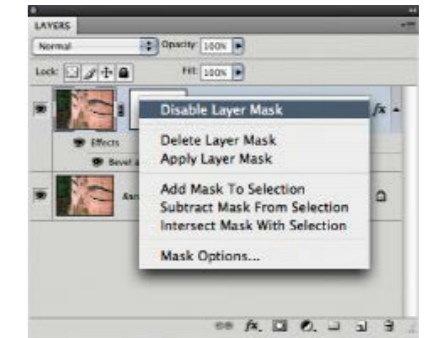
Ompu-G Group

Shift-Ompu-G Ungroup

Ompu-E Merge Down eli käytännössä usein Flatten Image

Shift-Ompu-E on tahokkaampi flatten.

"Oikealle" Flatten Imagelle on lisäksi tehty **oma F3** -pikanäppäin



Tekstissä usein tarpeelliset **Convert To Shape** ja **Rasterize** -komennot saa kätevämmiin suoraan tekstistä Content-menuna - siis oikeanpuoleisella hiiren napilla.

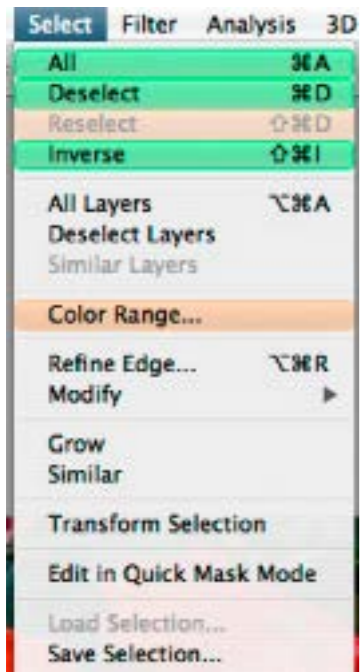
Layer -työskentely on tyypillinen esimerkki Photoshopin monihaaraista oksista jotka kasvavat mikä mistäkin kohta runkoa.

Lähes kaikki viereisen Layer valikon asioista tehdään luontevammin suoraan Layers Paletti-ikkunan Content menuilla.

Aiheesta lisää erikseen sivuilla 74-75

Johtopäätös Layer -ylävalikosta - jos osaat Photoshoppisi hyvin et tarvitse tätäkään ylävalikkoa koskaan!

Select -ylävalikko



Ompu-A All eli valitse kaikki on sama kaikkialla atk-maailmassa.

Ompu-D Deselect - vaikka deselectin voi tehdä näppärästi Content menusta ei tuo Content ole läheskään aina aktiivinen - opettele juuri tämä tapa Deselectiin.

Shift-Ompu-I on käänteinen alue ja eri kuin Ompu-I invert eli alueen negatiiviksi muuttaminen. Samasta syystä kuin edellä, opettele juuri tämä tapa kääntää Selectio.

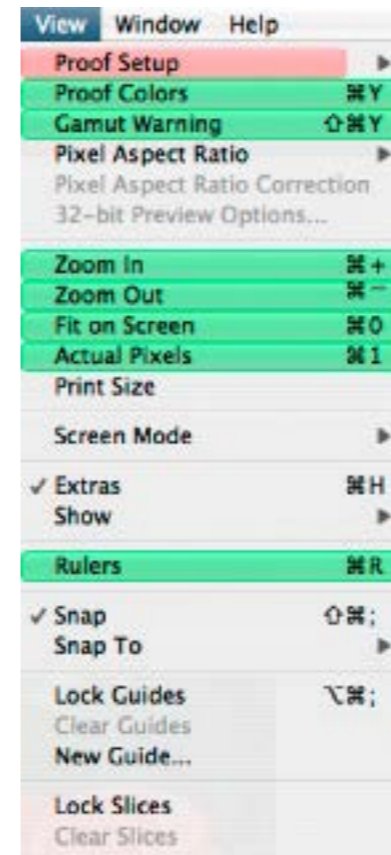
Color Range on todella hieno ja tarpeellinen työkalu. Aiemmin Image valikossa maininnatta sivuutettu Replace Color... koettaa yhdistää tämän ja Hue Saturationin siinä surkesti epäonnistuen.

Color Range voidaan CS4:ssä aktivoida suoraan Masks Paletista joten sen haku täältä harvinaistuu ja sille ei tarpeellisuudestaan huolimatta kannata tehdä omaa pikanäppäintä.

Aiemmin tärkeät Refine ja Modify ovat CS4:n uudessa Masks Paletissa!

Et tarvitse koko Select valikkoa enää CS4 aikana koskaan mihinkään.

View -ylävalikko

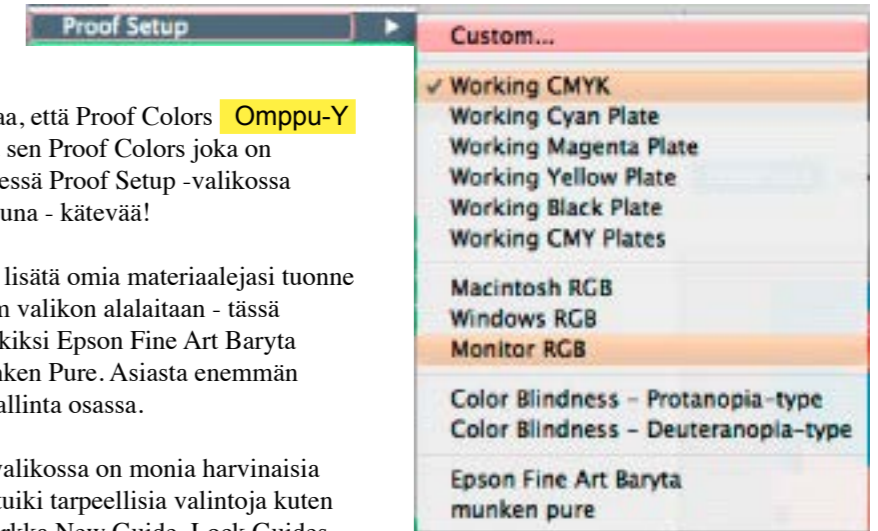


Huomaa, että Proof Colors **Ompu-Y** tuottaa sen Proof Colors joka on viereisessä Proof Setup -valikossa ruksattuna - kätevää!

Ja voit lisätä omia materiaalejasi tuonne Custom valikon alalaitaan - tässä esimerkiksi Epson Fine Art Baryta ja Munken Pure. Asiasta enemmän värinhallinta osassa.

View valikossa on monia harvinaisia mutta tuiki tarpeellisia valintoja kuten mittatarkka New Guide, Lock Guides, Show lisävalikko jne.

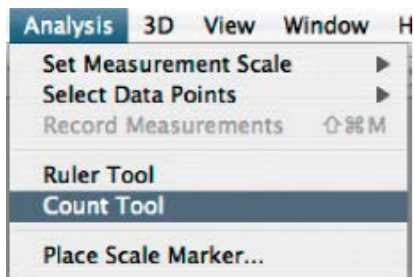
Jos olet laittanut Screen oletus-resoluutioksi oikean kuvaruutusi resoluution niin Print Size -komennollekin on käyttöä.



Aivan järjetöntä ja kriminaalia, että valikossa lukee Macintosh RGB - Mäceissä on jo vuosia käytetty ruutujen kalibrointiin jo tehtaalta lähtien samaa 2.2 Gammaa kuin PC:ssä. Tuossa pitäisi lukea Gamma 1.8 - Obsolete Mac-standard.

Nyt valikko antaa virheellisesti ymmärtää että mäcissä kuvat näkyisivät himmeän haileina.

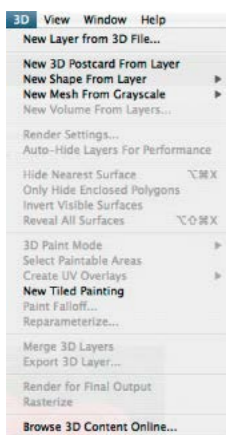
Analysis -ylävalikko



Analysis on lääketieteellisen ja tekniseen käyttöön tehty.

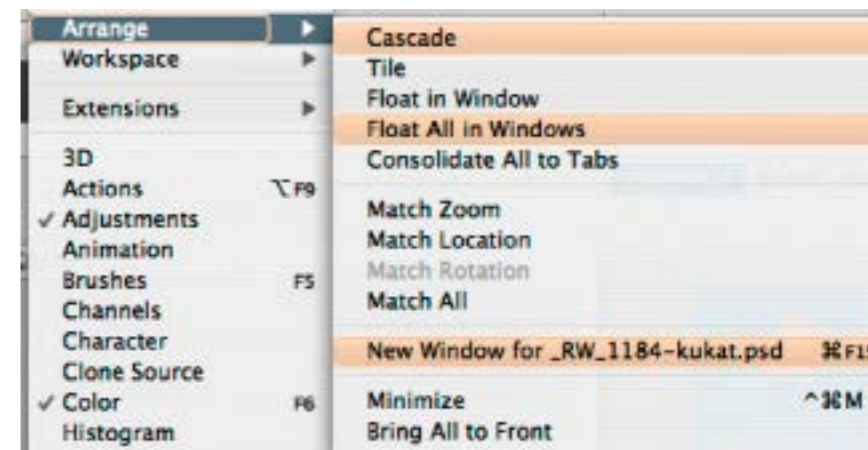
Jos päähäsi päältä laskea vaikka kuvassa olevan lintu- tai ihmisparven yksilöt niin käynnistäppä täältä **Count Tool** ja klikkaile.

3D -ylävalikko



3D -valikko on vain Extended -versiossa eikä muutenkaan kuulu tämän julkaisun piiriin mutta onneksi asiasta on varsin hyvin alkuun auttava osuus Help -valikossa.

Window -ylävalikko

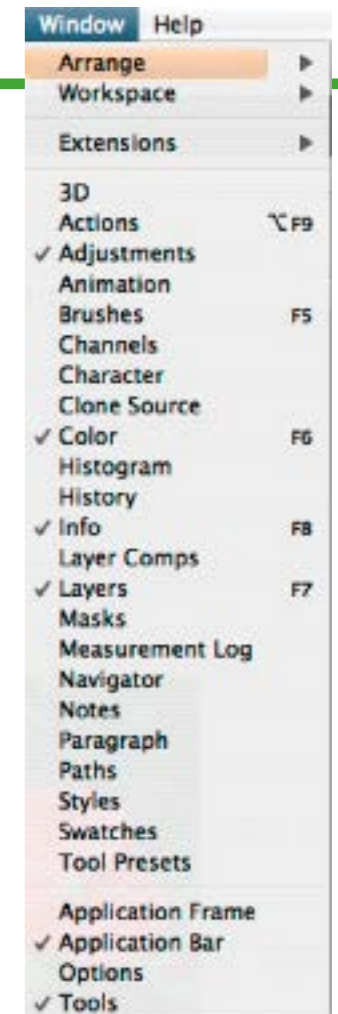


Myös Window ylävalikko ja siellä luetellut monet pikanäppäimet ovat kärsineet inflaation CS4 -versiossa. F5, F6, F7, F8 ovat vapaa riistaa. Mäcissä kannattaa jättää ainakin läppäreissä tuo F9 käyttöjärjestelmän käyttöön.

Jos jostain syystä pidät Tabs -välilehdissä seikkalevista kuvista tarvitset Arrage valikkoa.

Jos joskus saat kuvan jonkin yläpalkkien sekaan tavoittamattomiin niin hae täältä **Cascade** - sillä palautat kuvan elävien joukkoon.

Paletteista enemmän sivuilta 64 alkaen.



Filter -ylävalikko



Filttereitä varten tarvittasi ainakin 300 -sivuinen lisävihkonen. Monia filttterijekkuja oppii netistä tai Photoshop -lehdistä. Tässä muutama sana valokuvaajalle keskeisimmistä.

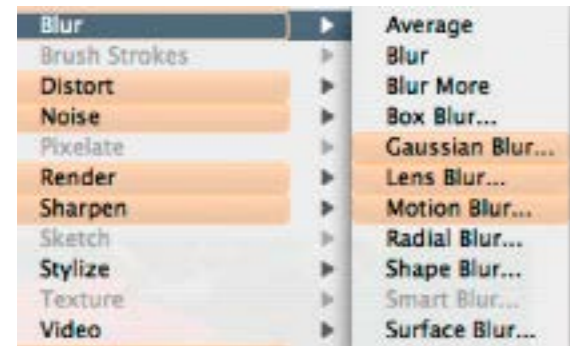
Ompu-F Last Filter on kätevä - sillä voi paitsi toistaa filttteriä eri layereilla myös tuottaa saman filttterin seuraavalle kuvalle.

Filter Gallery tarjoaa mahdollisuuden lataa samaan layeriin useita filtttereitä päällekkäin. **Liquify** ja **Vanishing Point** ovat Helpiestä tutustumisen ja harjoittelun arvoisia.

Tässä esimerkivalikossa on ruskenoranssilla merkitty valmiiksi valokuvaajan usein tarvitsemat alavalikot.

Filtterien järjestelyyn ei Photoshopissa vielä ole mitään ratkaisua - ne ovat aina aakkosjärjestyksessä myös alavalikoissa. Siitä seuraa, että ne eivät ole juuri missään käytännöllisesti loogisessa hierarkisessa järjestyksessä.

Jos järjestelmään on asennettu maksullisia tai ilmaisia ulkopuolisia filtttereitä, kuten tässä Imagenomic kohinanpoisto, ne asettuvat usein tänne alas omiin lokeroihinsa.



Valokuvaajan nykyaikaiseen suodatinlaatikkoon kuuluu noita oranssinruskealla merkittyjä filtttereitä. Kolme Blurria - nopea **Gaussian Blurr...** - valokuvallisesti aidompi **Lens Blur...** ja myös hämmästyttävän valokuvallisesti aidon olinen **Motion Blur...**

Photoshopin pilvet ovat hyvä juttu. Niiden muoto, kokoa ja sijoittumista kuvan taivaalle voi hallita Free Transformilla ja Warpilla sekä niiden sävyä Curveilla ja hallitsevuutta maskeilla.

Lens flare on hämmästyttävän aito, kannattaa kokeilla.

Terävöitystä on kolmenlaista:

- 1 Optisten ilmiöisen korjaus alkuvaiheessa miedolla terävöityksellä Tehdään oletuksena Bridgessä.
- 2 Paikallinen yksityiskohtien kirkastaminen.
- 3 Lopputuloksen resoluutiosta ja tulostus/painotekniikasta riippuva varsinainen terävöitys.

Molemmat Smart ja Usharp kelpaavat kaikkeen, mutta työtavat vaihtelevat ja paikallista kirkastusta tehdään usein HighPass filttterillä.

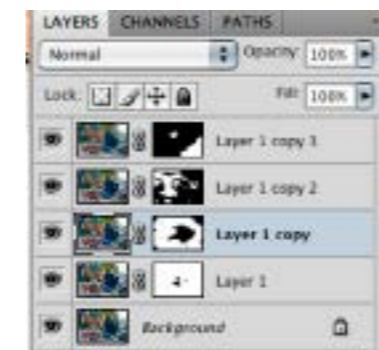
Terävöityksestä on yksi esimerkki sivulla 76 ja HighPass on esitetty sivulla 77. Bridge -osiossa on myös asiaa terävöityksestä.



Työskentely filttterillä - miltei aina layereitä ja maskeja



Tässä esimerkki. Kuvasin mopoja Vietnamissa ja tällä nopeasti ohikiitävällä hetkellä valotusaika oli aivan liian lyhyt toteuttamaan aidon tuntuisesti tuota villin liikennetilanteen tunnelmaa.



Background on originaali terävä kuva oikealla. Siitä on tehty neljä Layeria painamalla Ompu-J neljä kertaa ja sitten blurrattu ja maskattu layereitä.

Layer 1 lievä Blur 4 pikseliä tynnyreihin ja kuljettajaan - aiheen lievä tärinä
Layer 1 copy isompi 25 px blur taustaan ja tiehen - kameran seuraava liike
Layer 1 copy 2 vielä isompi blur 40 px - nopeammin liikkuva punainen mopo
Layer 1 copy 3 vielä isompi blur 100 px - läheltä molempia nopeasti ohittava mopo

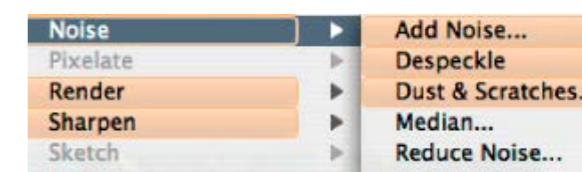
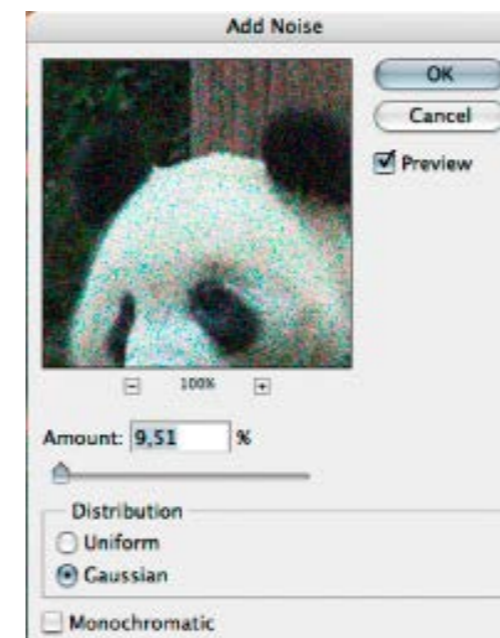
Layer yhdellä on valkoinen maski johon on maalattu mustalla tynnyrimopoilijan kohdalle vähän tarkemmaksi - häntähän tässä on kameralla "onnistuneesti" seurattu

Muissa layereissa on musta maski johon on maalattu kunkin Layerin tarvitsema aihealue esiin pehmeällä valkoisella siveltimellä

Otin ajan Raw-kuvan plugiini avaamisesta lopulliseen liikekuvan tallettamiseen. Meni aika tarkasti 10 minuuttia. Olisihan se aika paljon kiireisessä lehtityössä, mutta ei se tulokseen nähden mikään toivoton rupeama ole.

Tässä demossa olen tahallani liioitellut. Erittäin aito mutta ei näin pienenä havainnollinen kuva olisi tullut puolta pienemmällä blurreilla.

Filter > Noise > Add Noise ja Despeckle



Add Noise... pelastaa kahdesta pälkähästä - puhkipalaneelle valkoiselle alueelle valinta Color Range Hinglights ja sinne Add Noise Gaussian 4. Ruudulla ei näy juuri mitään mutta tulosteeseen ja painoon tulee kauniisti hieman pisteitä muuten puhtaan valkoiseen pintaan.

Toinen Add Noise tai vastaavan filttterin käyttö on jättikokoisessa tulosteessa jossa helposti on muovinen epävalokuvallinen tuntu. Vähän noisea - ehkä 4 nyt koko kuvaan pelastaa tilanteen.

Vasemmalla esimerkissä oleva 9,51 on jo aina aivan liikaa.

Despeckle on hyvä huonojen JPG -originaalien lohkarientappaja - vähän terävöitystä vielä Despecklen käytön jälkeen.

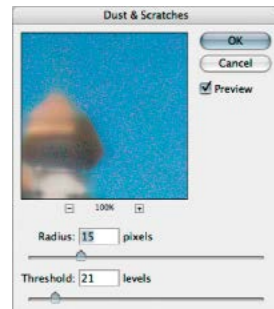
Filter > Noise > Dust & Scratches



Näiden roskien poistamisessa isossa kuvassa saa helposti tunteja kulumaan.

Tee duplikaattilayer ja sille filteri ja maski..

Sitten vain tilanteeseen sopivilla maskitekniikoilla palautat muutamassa sekunnissa kuvan ne osat jotka eivät saa mennä blurreiksi.



Dust & Scratches -filteri poistaa roskat muutamassa sekunnissa.

Valitse Radius niin, että vain kaikkein suurimmat roskat jäävät käsin poistettaviksi.

Nosta Threshold niin korkealle kuin mahdollista ilman roskien paluuta näkyviin. Näin saat alkuperäisen rakeen ja kohinan takaisin.

Dust & Scratches -filteriä käytettäessä on aina muistettava huolellisesti käydä kuva läpi isossa koossa, jotta kuvaan jääneet tai kuvaan filterin tuomat ongelmat voidaan viimeistellä joko maskin tarkalla maalauksella tai Healing Brushilla ja Stampilla.

Blend-Modes - sekoitustiloista

Kaikessa työskentelyssä usein olennainen merkitys on layerin sekoitustilalla. Erityisesti kaikkien filtereiden kanssa. Osa on helppoja ymmärtää ja ennakoita kuten Darken, Multiply, Lighten, Screen, Color ja Luminosity. Niitä kannattaa tutkia tarkkaan.

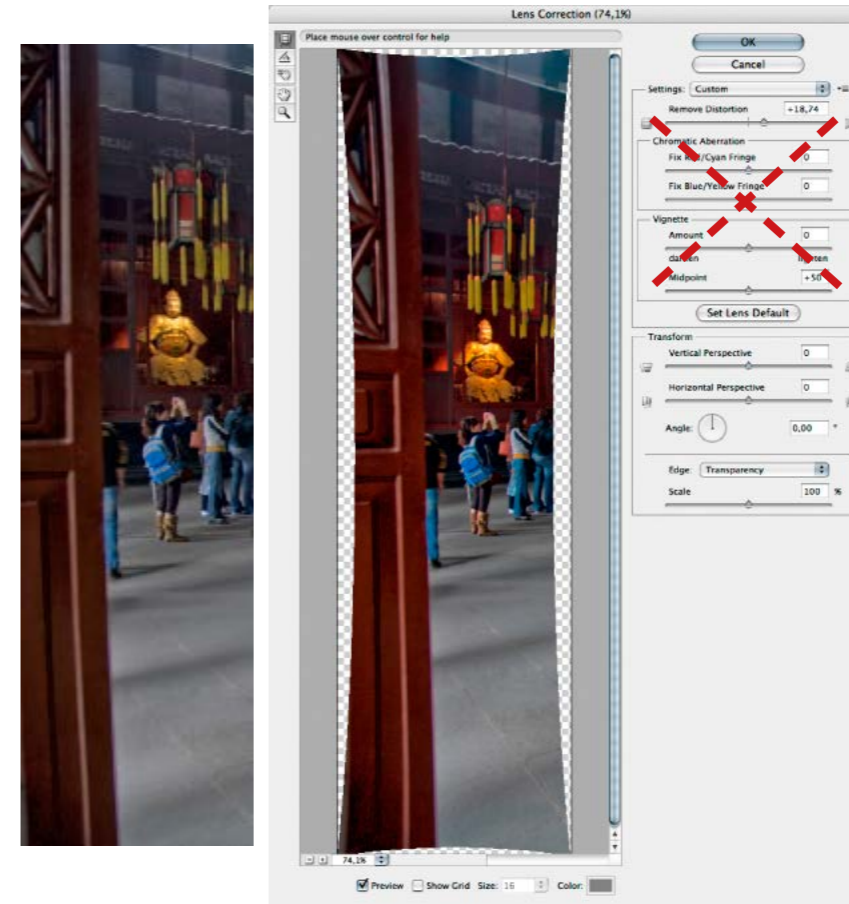
Osa sekoitustiloista on melko arvaamattomia. Näistä on lukematon määrä esimerkkejä netissä ja Photoshop -kikkakirjoissa.

Hauska esimerkki Photoshopin salatuista voimista. Tee kuvan yläpuolelle 50% harmaa Layer. Laita sen sekoitustilaksi Overlay. Maalaa Layeriä vuoroin mustalla ja vuoroin valkoisella ja käytä Fadea tarvittaessa. Enpä kerro tässä mitä tapahtuu, arvaa!



Filter > Distort > Lens Correction

Jos tarvitset usein tynny ja tynnyrivääristymien korjauksia on kaksi suositusta. Luovu zoomeista ja siirry optiikoihin joissa ongelmat ovat vähäisempiä ja hanki erillinen edullinen plugi esimerkiksi DxO. <http://www.dxo.com>



Tästä teoriassa tärkeästä Lens Correction filteristä ei ole oikeastaan mitään hyvää sanottavaa.

Distortion poisto onnistuu Free Transform Warpilla pienen harjoittelun jälkeen laadukkaammin kuin tällä.

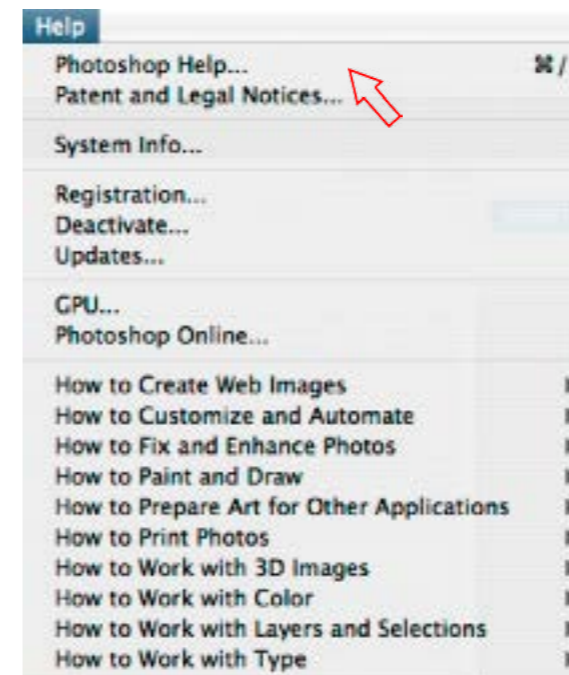
Chromatic Aberration on tehtävä aina raw-vaiheessa. Tässä tulos on huono, tosin tyjää parempi.

Vignette tässä tuottaa kummallisen hallitsemattoman tummennus/vaalennus-efektin joka yleensä pilaa kuvan. Vertaa laatuun, joka tulee kun käyttää oikein Curves-työkalua ja ympyrägradienttia maskina.

Transform ei ole sillä tavoin näppärästi ja havainnollisesti hallittava kuin Free Transform.

Huomaa viereisessä esimerkissä tuo vääristymälle tyypillinen ongelma. Edessä lähellä oleva ovi on vääristyneempi kuin samassa kohtaa kaukana taustalla oleva tila. Tämän takia vääristymiä ei oikeasti voi hallita täydellisesti jälkikäteen kuvasta käsin millään ohjelmalla.

Help -ylävalikko



Tässä kohtaa olen opettajan urallani epäonnistunut surkeasti.

Photoshop -kursseini käyneet opiskelijat tulevat kysymään minulta asioita, jotka on havainnollisesti ja tyhjentävästi selitetty ohjelman helpeissä.

Ja helpit ovat aina läsnä. Eivät maksa mitään. Lainausaika ei pääty. Ne ovat kunkin ohjelmaversioiden tasalla ja niitä päivitetään säännöllisesti.

Helpin pikanäppäin vaihtelee Photoshopin versioissa ja tässä se on oletuksena Adoben järjestöön tapaan näppäimellä joka ei toimi kansallisissa näppäimistöissä. Näppäinongelmat eivät koske vain pientä Suomea vaan esimerkiksi koko saksalaista ja skandinaavista keilialuetta!

Paletit - nuo kelluvat valikot

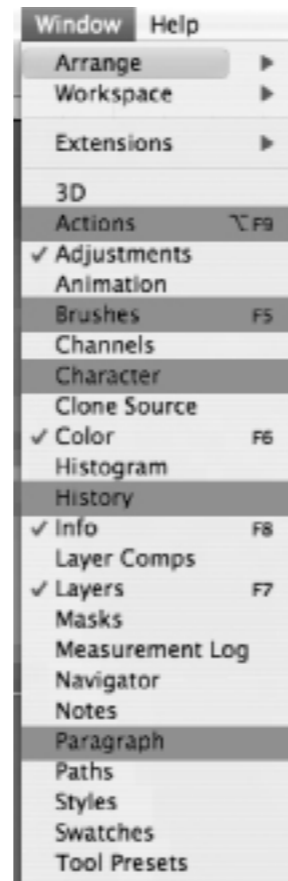
Tässä on erittäin hyvin valokuvaajaa isolla näytöllä palveleva Workspace -asetus.



Nämä neljä keskeisintä palettia ovat aina oletuksena avoinna



Nämä 7 seuraavaa ovat valmiina edellisten vaihtoehtoina paikallaan



Nämä kuusi tarpeellista vaihtuvat ikoneistaan klikaten omiin paletteihin paruspalettien vasemmalle puolelle silloin kun niitä tarvitaan - ja sulkeutuvat otsikko klikkaamalla!

Isossa palkistossa avoinna olevat paletit minimoituvat - antavat tilaa - kun nimeä tuplaklikkaa ja vastaavasti tulevat takaisin.

Älä koskaan siirrä yhtään palettia paikaltaan tai jos siirät niin palauta samantien takaisin Workspace-valikosta

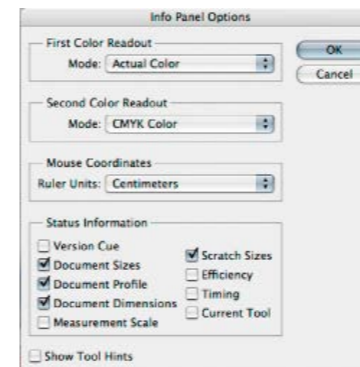
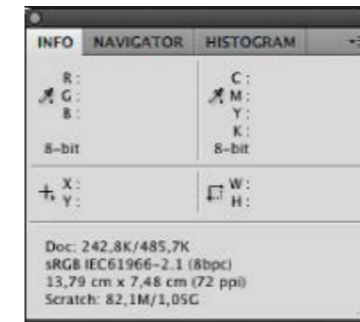
Kaikki valikot lakoavat ruudulta pois Tab -napilla ja palaavat samoin ja piilotetut valikot aukevat tilapäisesti menemällä hiirellä ruudun laitaan

Oletuksena varatut pikanäppäimet F5, F6, F7 ja F8 plus hankalampi Alt-F9 ovat tässä järjestelmässä vapaata riistaa. Niitä ei enää milloinkaan tarvita originaalissa merkityksessään, joten niille voi asettaa omia tarpeellisempia pikoja.

Window -valikosta tarvitsee tässä järjestelmässä hakea vain 3D, Animation, Measurement Log, Notes ja Tools Presets. 3D, Netti- ja Animaatiotyötä varten kannattaa rakentaa ihan omat Workspacet! Koko workspace järjestelmän vaihtohan on suoraan ruudulla oikealla ylhäällä valittavana.

Muista tallettaa ja päivittää tarvittaessa oma Workspace ja siihen mukaan omat Keyboardit ja Menut.

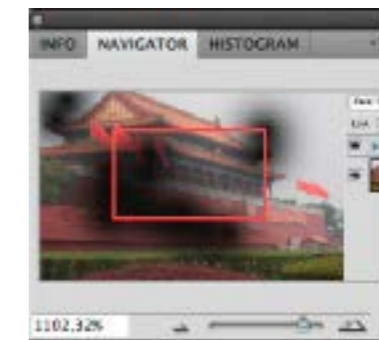
INFO, NAVIGATOR, HISTOGRAM



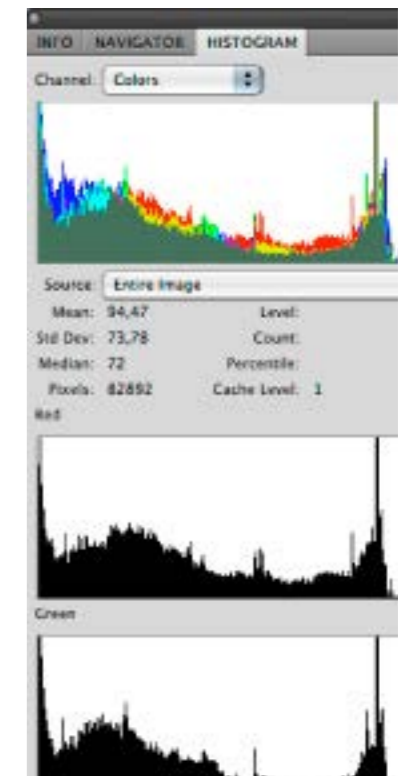
Info on aivan välttämätöntä pitää jatkuvasti näkyvissä ja sen optioista on ruksattava oheiset osat.

Järkyttävää, että Info ei näytä yhtäaikaa pikseli- ja sentti- tai tuumamittoja. Bridge osaa näyttää tarvittaessa kaikkia kolmea.

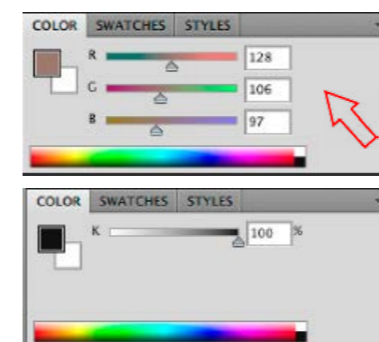
Timing -kelloa voit tarvittaessa käyttää koneiden tehojen vertailuun



Tuplanäytöllä voisi ajatella Navigatorin ja Histogrammin aktiivista käyttöä. Tosiasiassa ne jäävät normaalissa työskentelyssä lähes käyttämättä. CS4:ssä ne saa tarvittaessa suoraan Infon vierestä klitatuksi auki jos tarvitsee.

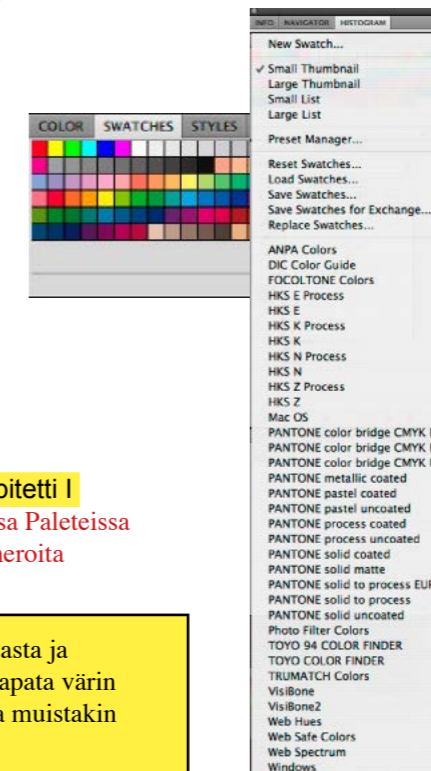


COLOR, SWATCHES, STYLES



Color on erittäin tarpeellinen. **Infopitetti!** tallentaa lukemat Coloriin ja monissa Paletteissa säätö voi tapahtua Colorin live-numeroita seuraamalla.

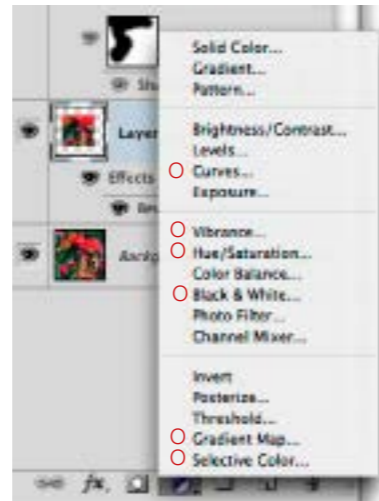
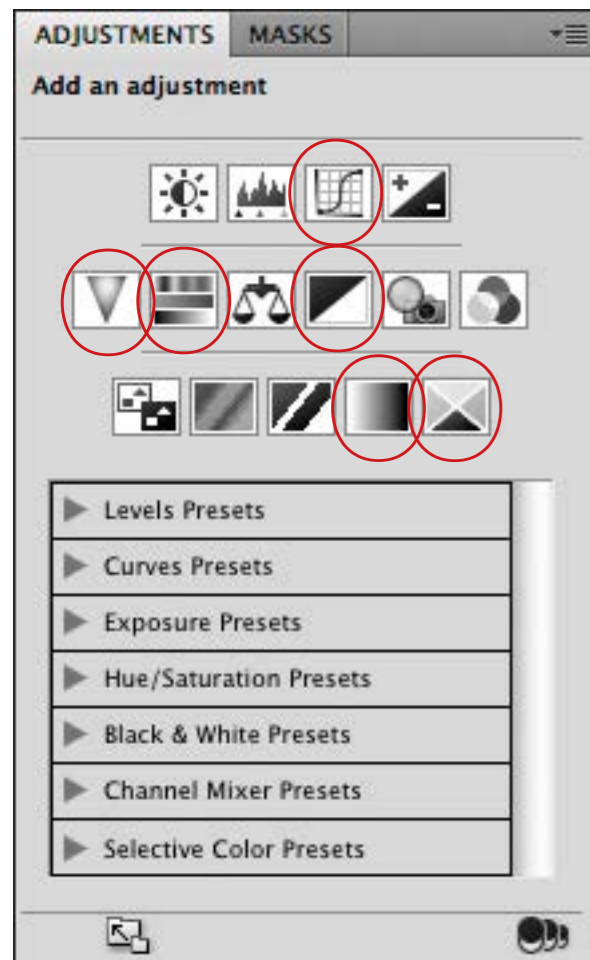
Infopitetti toimii myös toisesta kuvasta ja **alas painettuna siirtäen** sillä voi napata värin myös mistä tahansa kohdasta ruutua muistakin ohjelmista.



Swatches ja Styles ovat graafisen suunnittelun perusasioita ja tässä ovat näytillä molempien runsaat Optio -valikot.

Valokuvaaja tuskin koskee kumpaankaan Palettiin.

Uudistettu ADJUSTMENTS - "perussäädöt"



Ennen Adjustment Layerit muodostettiin Layers Paletin alavalikosta vedä-klikkaa. Niin voi edelleen tehdä ja kestää aikansa oppia että voi suoraan klikata vaikka Curves -ikonkia.

Erittäin keskeneräinen ratkaisu Adobelta, että valikkoa ei itse voi säätää sellaiseksi, että se näyttää vain itselle tarpeelliset osat. Nyt ei ole usein tarpeellista Solid Color valintaa ollenkaan ja paletti täyttyy toinen toistaan tarpeettomammista osista. Vain noita kuutta rengastettua tarvitaan edes kohtuullisen usein. Presettien viemä tila on myös aika kyseenalainen. Seuraavassa CS5 -versiossa sitten...

Molemmat panelin alapalkin napitkin ovat lähinnä hankalia ja tarpeettomia.

Vaikka uuteen Adjustmen Paneeliin liittyy keskeneräisyyttä on ratkaisu aivan dramaattinen.

Nyt voi kaikkien paneleiden auki ollessa vaihtaa layerin näkyvyyttä ja sekoitustilaa.

Maskia voi tuottaa kaikilla tavoilla - gradientilla, maalaamalla ja selectiolla samaan aikaan kun säädin on käytössä aktiivisena. Tämä tekee kaikesta tekemisestä monin verroin entistä nopeampaa, sujuvampaa ja havainnollisempaa.

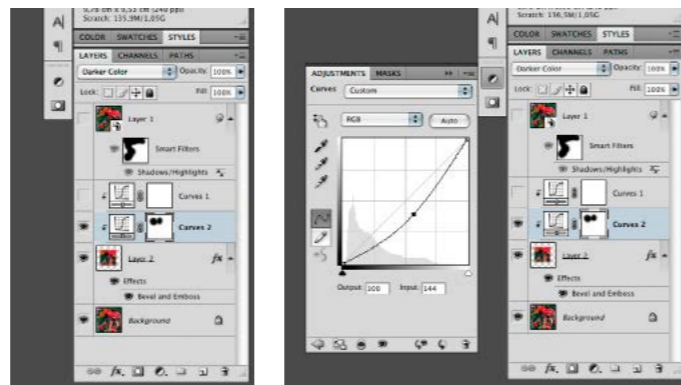
Vaihtoehto pienelle näytölle ADJUSTMENTS ja MASKS -palettien järjestelyksi

Luo paletaista pieni lisäpalikka entisten lisäpalikoiden jatkoksi. Saat lisää tilaa pienellä läppärin näytöllä tai isolla näytöllä vastaavasti paljon lisätilaa Leyreille.

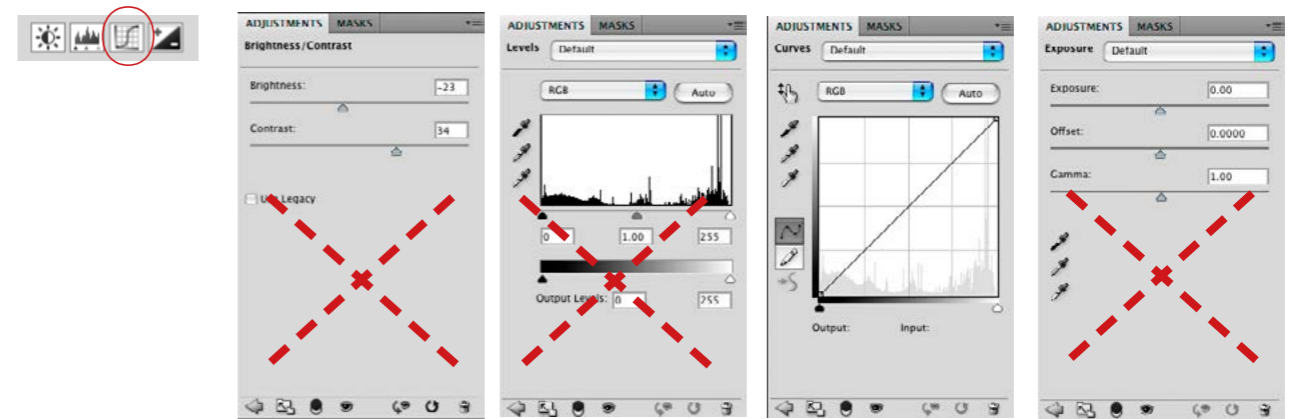
Klikkaus ikonista ja paletti avautuu ja klikkaus panelin nimestä sulkee - kätevää, mutta menetät mahdollisuuden valikko avoinna vaihtaa sekoitustilaa ja käsitellä maskia.

Opettele rauhallisesti se että et koskaan liikuttele mitään palettia pois paikoiltaan - sitä saa tehdä hartiavoimin kuvankäsittelyn sijaan jos siihen alkaa.

Jos sinulla on paletinheiluttelu-addiktio niin luo itsellesi pikanäppäin F1 palauttamaan paletit takaisin paikoilleen.



Viisitoista säädintä - puoletkin riittäisi



Brightness/Contrast on ennen ollut kokonaan kielletty työkalu sävyjä repivien ominaisuuksiensa takia - nykyinen on parempi mutta täysin turha. **Älä käytä koskaan!**

Levels on ennen ollut suosittu aloitustyökalu. Nykyään Curves kattaa kaiken tämän toiminnallisuuden. **Älä käytä enää koskaan!**

Curves on entistä parempi ja vakiintunut kuvasäätöjen päätyökaluksi. Lisää seuraavalla sivulla. **Opette Curvisi hyvin!**

Exposure -valikko toimii jotenkin ainoastaan 32-bit kuvien kanssa. **Älä koske tähän 8 tai 16 -bitissä normaalissa työskentelyssä!**

Joudut valitettavasti opettelemaan Curvien sujuvan käytön uudelleen. CS4 -Curves on parempi, mutta moni asia on toisin.



Vibrance on hyvä ja tärkeä uudistus CS4:ssä. Hieman sekavasti erillään Hue Saturation työkalusta. Hue-Saturation **osavärien säätö on keskeisintä kuvankäsittelyä**

Tästä erikseen sivulla 70

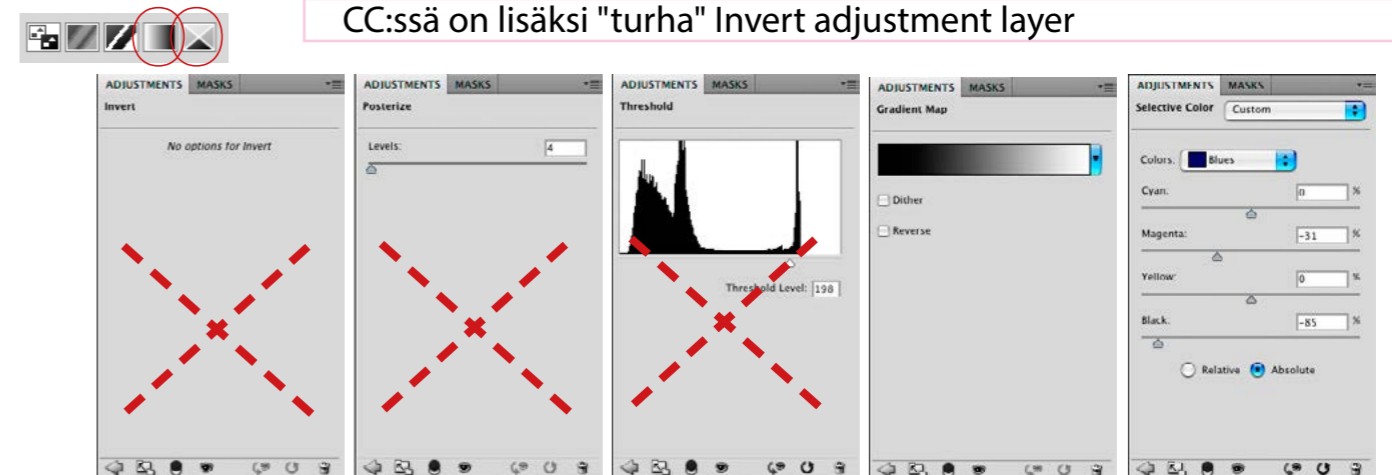
Color-Balance on havainnollinen ja näppärä mutta **oikeasti täysin turha** - kaiken tämän voi tehdä Curveilla.

Black & White on vihdoin elegantti työkalu mustavalkoiseksi muuttamiseen ja myös aivan **mainio värikuvien värikohtaiseen tummuuden säätöön** - Sekoitustilaksi Luminosity ja sitten vain säätämään!

Photo Filter on eräänlainen oikote johinkin valokuvallisiin efekteihin. Opettele kuitenkin tekemään ne Curveilla ja sekoitustiloilla, se kannattaa!

Channel Mixer -kanavamerkeri on sekoitustiloilla ja maskeilla joskus varsinainen pelastus gamutin ulkopuolisille väreille. Kanavamerkeri on menettänyt merkitystään kun on tullut uusi Black and White työkalu.

CC:ssä on lisäksi "turha" Invert adjustment layer



Ompu-I (Invert komento) - on miltei aina se mitä tarvitaan. Joissain graafisissa ratkaisuissa on mainiota käyttää tätä maskien kanssa - osa kuvasta käänteisenä!

Posterize on **täysin turha muinaismuisto**. Posterointien hallittu tekeminen tapahtuu Gradient Map työkalulla.

Threshold on **äärettömän harvoin todella tarpeen** - Graafisissa ratkaisuissa maskattu threshold tarjoaa tietienkin kaikenlaista efektiivisyyttä.

Hieno ja intuitiivinen työkalu kaiken posteriduo-tone tyyppiseen graafiseen työskentelyyn. Tästä erillinen pieni lisäohje sivulla 82.

Viimeisenä on varsin **hieno ja monipuolinen värien säätötyökalu** osittain Hue saturationin tilalle - varsinkin CMYK -kuvien värien hienosäätöön.

CURVES - kaikkein tärkein työkalu

Curves on edelleen tärkein ja muilla työkaluilla korvaamaton valokuvaajan työkalu. Työmenetelmät ovat osittain muuttuneet sekavampaan suuntaan ja samalla osittain dramaattisesti parantuneet.

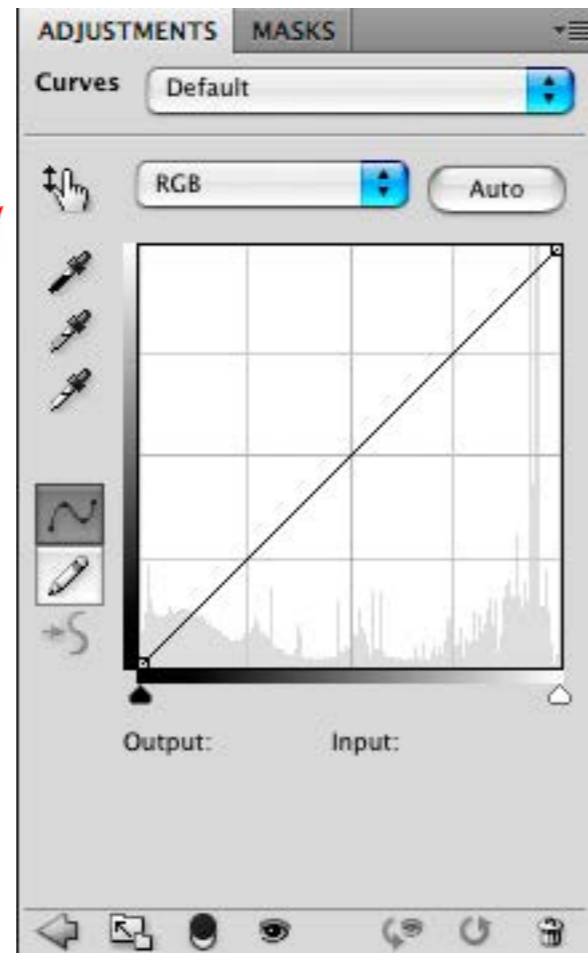
Tämä sormi-ikoni on avain moniin ongelmiin - se pitää olla aktiivisena jotta esimerkiksi Infopipetti -toiminnot ovat osittain entisellään. Odotetaan päivitystä, joka palauttaa entisen toiminnallisuuden uuden lisäksi.

Aktiivisena se myös mahdollistaa kuvan säätämisen suoraan kuvassa hiirtä ylös-alas halutussa sävykohdassa/värisä "maalaamalla".

Ompu pohjassa klikkaus tuottaa kaikkiin värikanaviin mittapisteen klikatun kohdan arvoilla. Kannattaa opetella!

Opettele myös ehdottomasti liikuttelemään curvin pistettä nuolinäppäimillä - nopeaa ja tarkkaa, eikä rasita rannetta.

Alalaidan kolmiot toimivat tumman ja vaalean ilmaisijoina kuvassa vetämällä niitä Alt-pohjaan painettuna.



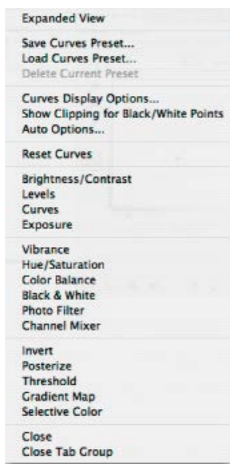
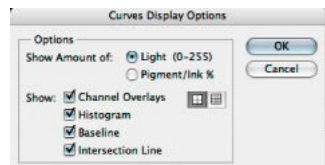
Alanapit:

Nuoli vaihtaa takaisin adjustment säätimiin tai palauttaa Curveen Suurennusnuolta ei kannata käyttää perusasetuksella Seuraava ikoni on Clipping Layer - kätevää Silmä näyttää kuvaa ilman säädintä tai säätimellä Silmä takaisin nuolella näyttää pohjaa painettuna tilaa ilman säädintä - ihan eri kuin Ompu-Z joka on hyvin käyttökelpoinen curvin sisälläkin Pyörätysnuoli resetoit koko työkalun Ja roskis peruuttaa koko Adjustment layerin

Eka nuoli ja Reset ovat ainoat oikeasti tarpeelliset - kaikki muut toiminnot saa suoraan Layeristä tai Ompu-Z:lla.

Curvien optionit on hankalampi saavutettavissa kuin ennen mutta käytännössä niitä ei koskaan tarvita.

Älä laita Show Clippingiä, menetät kolmioiden Alt -option aivan suotta.



Uudet kanavien pikanäppäimet

Uudet pikanäppäimet ovat hyvät. Mutta uudelleen opeteltavat pikanäppäimet ovat pahinta laatua uudelleen oppimista. Lihasmuistia ei voi kouluttaa kuin tekemällä. Nyt vihdoon on kansallisilla näppäimillä toimivat paluut RGB ja CMYK tiloihin. Näitä 2 -napilla toimivia ei ollut lainkaan vielä CS3:ssa.

Alt-2 RGB säätö
Alt-3 Red säätö
Alt-4 Green säätö
Alt-5 Blue säätö

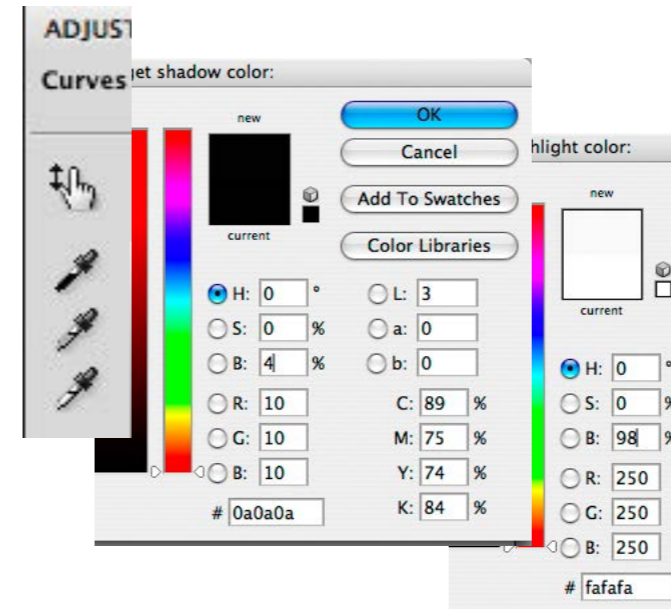
Ompu-2 RGB katselutilaan paluu
Ompu-3 Red -kanava katselussa
Ompu-4 Green -kanava katselussa
Ompu-5 Blue -kanava katselussa



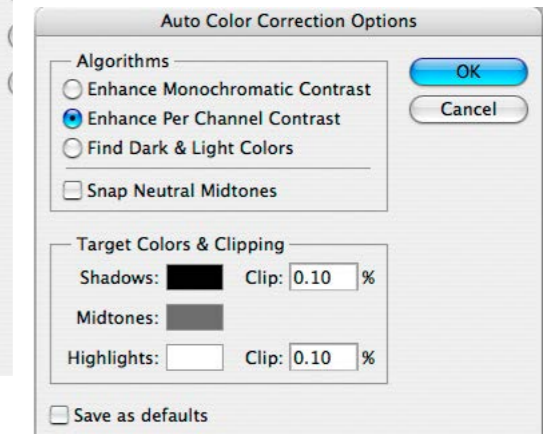
Suosittelen maalaamaan tai teippamaan näppäksen 2-5 napit kuvan tapaan.

CMYK -kuvissa peliin tulee myös Alt- ja Ompu-6 neljännelle eli mustalle - logiikka ei toimi CMYK tilassa yhtä hyvin (bugi ?).

Pipetit - valkoinen, musta, harmaa - Click, Click, Click



Aseta pipetteihin pysyvästi mustaan 4% (RGB 10,10,10) ja valkoiseen 98 % (RGB 250,250,250). Tuplaklikkaa pipettiä niin pääset valitsemaan. Päivälehtityössä voi tavata jopa 10% mustaa pipettiä - lienee liioittelun puolella - Shadow Highlightia ei silloin kenties osata..



Kun pipetit on pysyvästi säädetty ja talletettu voit aina klikata suoraan kuvasta mustan, valkoisen ja harmaan. Huomaa, että harmaa toimii vain viimeisenä. Jos sen jälkeen klikkaa mustaa vai valkoista harmaan säätö katoaa. Hämmäntävää, mutta juuri niin sen pitää mennä.

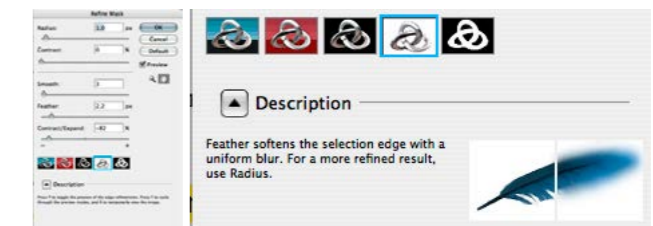
Tämä optiovalikko on mukana yhteensopivuussyistä - älä urheile sillä vaikka neuvoja riittäisi. Konetta voi käyttää joku joka ei arvaa, että täällä on käyty.

Masks - hieno CS4 -uutus



Maskien luominen tapahtuu niin kuin ennenkin gradienteilla, maalaamalla, selectiosta tai pikamaskista selection kautta.

Mutta koskaan ennen ei ole voinut jälkeinpäin valita maskin pehmeyttä, raunan laatua, reunan paikkaa peruutettavasti - eräänlainen Smart maski.



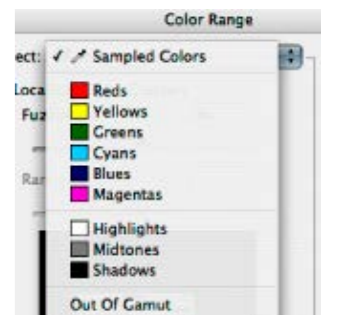
Mask Edge eli Refine Maskissa on havainnolliset selittävät kuvat.

Maskiin on yhdistetty myös suoraan erinomainen uusittu Color Range.

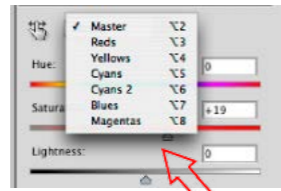
Color Range on erittäin tehokas, hallittava ja hienovarainen työkalu Sillä valitaan jonkun sävyinen ja/tai värinen alue tässä Masks -paletin tapauksessa suoraan maskiksi.

CS4 on tuonut hyvän uuden ruksin Localized paikallinen painotus. Muista ottaa se pois kun esimerkiksi haluat valita kuvasta koko sinisen taivaan.

Huomaa myös Select valikossa piilevät optiot Highlights, Out of Gamut jne.



Hue-saturation



Hue-Saturation (HS) on Curvien jälkeen toiseksi tärkein työkalu.

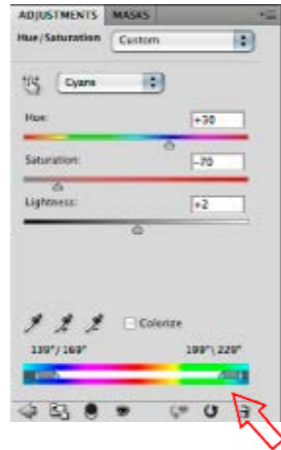
Työkalu herää järkevään toimintaan kun valitset Masterin tilalle osaväriin. Huomaa, että valikossa alempana olevat pipetit ohittavat tehdyn värivalinnan ja saattaavat jopa tuottaa omia uusia valikkonimiä värille. Tässä esimerkiksi Cyans 2.

Kuvan pitäisi aina olla 16 bittinen. 8-bittisessä kuvassa tulee HS-työkalulla helposti pahoja värien repeämiä. Tutki kuvaa huolellisesti isossa koossa kun työskentelet.

Alalaidan säätötyökalun kolmioilla ja pystypalikoilla voit hienovaraisesti säätää värialueen rajoja.

Voit yhdellä HS-layerillä korjata useita eri värejä. Fiksua, mutta sillä tavoin Adobelta typerästi, että valikko ei anna mitään vihjetä siitä mitä väriosioita on jo säädetty! Klikkaa kiltisti katsomaan joskus jopa kaikkia kuutta.

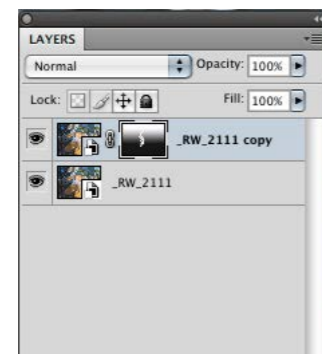
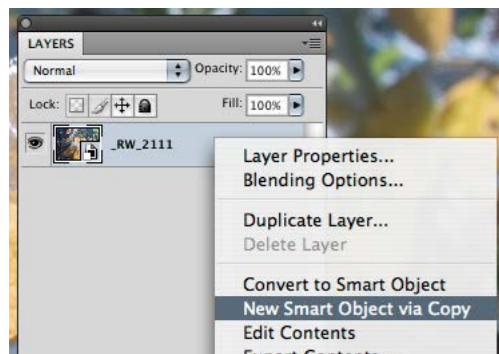
Niille on valikon sisäiset helpot pikanäppäimet.



Yllä HS-layerissä vihertävänä osaväri pipetillä valittuna, sen säätö siniharmaaksi, ihonväri pipetillä, sille hiukan säätöä. Taustakuva eri layerillä maskattuna vähän HS yleis-saturaatiota ja curvia.

Tässä sivulla alla oleva osa on kopio Bridges monisteen sivulta

Smart Object Raw -plugista



Kun Smart Object ilmestyy Photoshoppiin hae valikosta **New Smart Object via Copy** - tuttu Duplicate Layer ei toimi tässä oikein

Sen jälkeen voit tuplaklikata kumpaa tahansa smart leyereistä ja layerin säätö aukeaa raw-plugiin!

Voit maskata ylemmää leyeriä ja/tai käyttää sekoitustiloja ja/tai blendauksia ja Smart Layereita voi toki olla useitakin.

Tällä tekniikalla voit loihia nopeasti yhdestä kuvasta HDR -tapaisen kuvan, jossa kirkkaissa valoissa ja synkissä varjoissa on juuri niitä sävyjä joita raw -plugin Exposure ja muut valikot eri asetuksilla antavat.

Tai voit käyttää täysimääräisesti hyväksi esimerkiksi raw-pluginin terävöitystä, clarityä sekä vibranssin ja saturaation isoja arvoja osalle kuvaa. Voit hakea erilaisista smart layereistä myös kanavapuoella maskiksi minkä tahansa kanavan.

Smart -tekniikka on hieno idea mutta se vie runsaasti laskentatehoa, keskusmuistia, scrtachia ja levytilaa.

Black & White



Näiden kuvien originaali



Suora Garyscale tuottaa näin vaisun kuvan



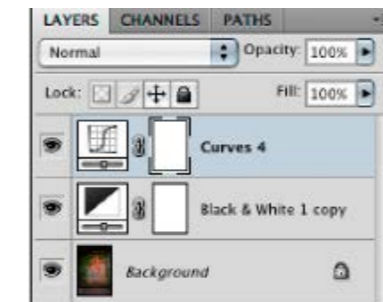
B&W Layer, jossa punainen on vedetty alas tummaksi



B&W Layer, jossa punainen on vedetty ylös vaaleaksi ja vihreää alas tummaksi



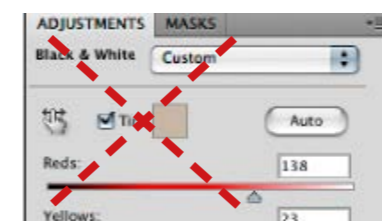
Viereisessä kuvassa on annettu B&W-layerille sekoitustilaksi Luminosity, jolloin kuva muuttuu värikuvaksi, jossa värien tummuttaa hallitaan B&W Layerillä. Tässä on lisäksi hiukan Curveja pelissä.



Käytä mustavalkoisen väriin aina Curveja. Väri- ja sävyyskaala on silloin täysin hallittavissa. Alla on tietenkin B&W layer jolla säädetään värien mv-tummuuksien suhteet.



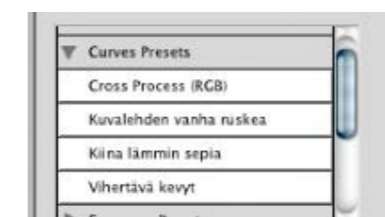
Kun löydät hyvän projektiin sopivan B&W ja/tai Curve -säädön, talleta se Presetiksi.



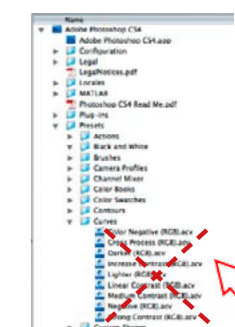
Älä käytä toonatan mustavalkoisen tekemiseen B&W Tint-optiota. Sillä tulee kelmeän yksiväristä ja hallitsematonta.

Talleta Presettejä

Kun löydät johonkin julkaisuun tai printtaukseen esimerkiksi haluamasi mustavalkoisen toonin muista tallettaa se presetteihin. Se on yhdellä klikkauksella sen jälkeen aina käytettävissä.



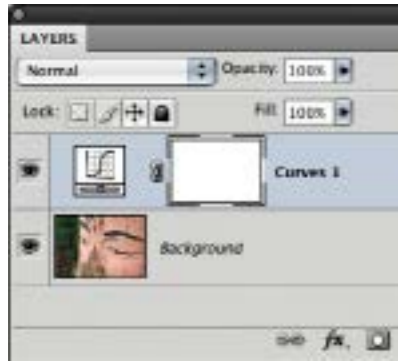
Photoshin valmiit oletuspresetit ovat enimmäkseen tarpeetonta roskaa, joka varaa turhaan presetille varattua valikkotilaa. Pääset niistä eroon siirtämällä ne käyttöjärjestelmässä pois jonnekin jemmaan.



Maskien kanssa työskentely

Sujuva maskien kanssa pelaamisen mahdollisuus on hauskin ja palkitsevin Photoshopissa - kaiken voi tehdä niin nopeasti, helposti, havainnollisesti ja peruutettavasti.

Maski syntyy useimmiten automaattisesti

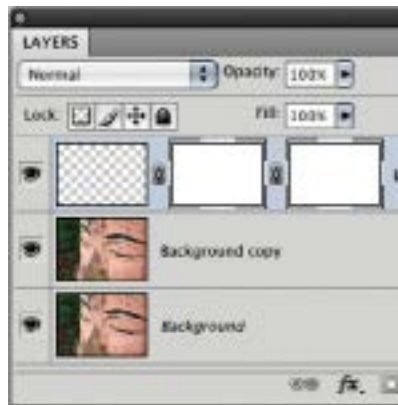


Tyhjä maski syntyy aina automaattisesti kun käytät mitä tahansa uuden Adjustment -valikon työkalua.

Maski syntyy myös jos luot uuden Adjustment Layerin Layer valikon alalaidan pallonpuolikkaat -ikonin valinnoilla.

Jos kuvassa on selectio -valinta, niin maskista ei tule tyhjä vaan maskista tulee oikea tämän selection mukainen maski. Selectio katoaa samalla olemattomiin kun maski syntyy.

Maskin voi tehdä mihin tahansa layeriin



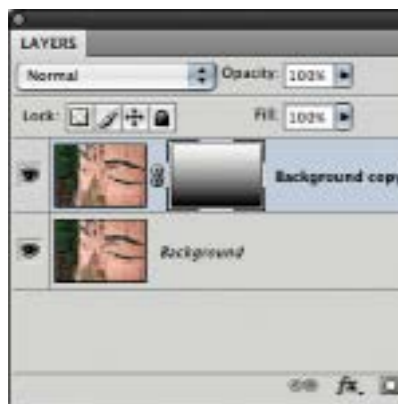
Jos layerilla ei ole maskia uusi maski syntyy klikkaamalla Layer-valikon rangas ikonia

Jos layerilla on jo maski niin maski-ikonista painamien tuottaa Layerille myös vektorimaskin

Layerilä on siis nyt kaksi erilaista toisiaan täydentävää ja toisistaan riippumattomasti muokattavaa maskia.

Group Layer lisää maskien mahdollisen määrän jopa neljään.

Pikamaskilla voi tuottaa maskin sisällön etukäteen



Kun käytät Quick Mask -pikamaskia maskin tuottamiseen sinun täytyy tulla aina pois pikamaskitilasta **Q -pikanäppäin** jolloin pikamaski muuttuu Selectio -valinnaksi, josta vasta tulee automaattisesti esimerkiksi uuden Adjustment Layerin oikea maski

Vastaavasti jos et käytä Adjustment -juttua vaan haluat pikamaskina luodun alueen oikeaksi maksiksi Layerille jolla ei ole maskia, menettele samoin kuin edellisessä kohdassa. Selectio tilassa klikkaat Layer Paletin alalaidan maski-ikonin.

Jos haluat lisätä pikamaskilla tai Selectiolla tehdyn alueen jo olemassa olevaan maskin sinun täytyy mennä maskiin ja täyttää maski selection alueelta joko mustalla tai valkoisella kumpaa sitten haluatkaan - etuväri lisätään **Alt-Backspace** takaväri **Ompu-Backspace**.

Musta maski

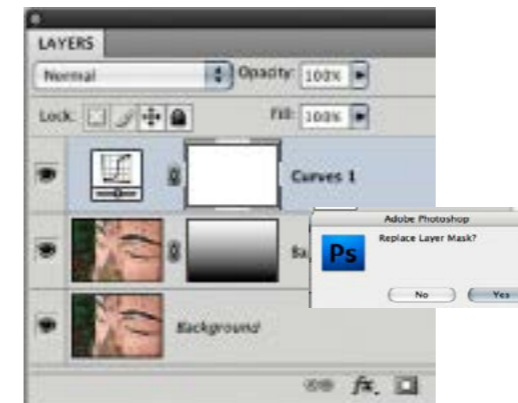


Valkoinen maski, siis maski joka ei oikeastaan ole vielä maski eikä tee mitään, muutetaan kokonaan mustaksi klikkaamalla maski aktiivisena **Ompu-I** (invert).

Maskin voi tuottaa myös **suoraan mustana pitämällä Alt -nappia pohjassa** kun luo maskin Layer valikon ympyräikonilla

Mustaa maskia tarvitaan käytännössä useammin kuin valkoista. Mustaa maskia valkoisella siveltimellä maalaamalla käytössäsi on esimerkiksi sävykirkastus, vaalennus tai terävöitys -sivellin. Siveltimen kokoa ja pehmeyttä voi CS4:ssä muuttaa entistä helpommin.

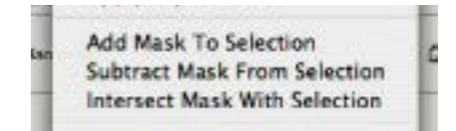
Maskin siirto toiselle Layerille



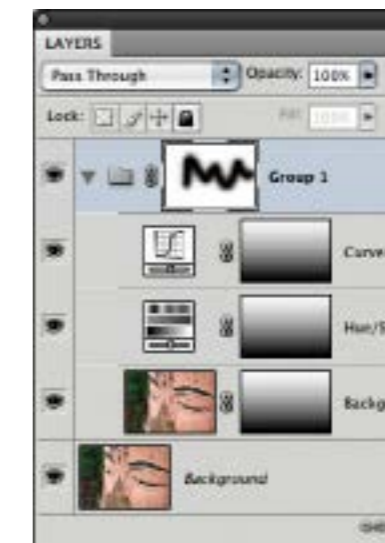
Maski siirtyy Layerilta toiselle yksinkertaisesti hiirellä raahaamalla. **Tee raahaus Alt -pohjassa niin maski kopioituu.**

Jos Layerillä on ennestään maski, Photoshop esittää kysymyksen Replace Layer Mask? - vastataan tietenkin Ok. Voit myös lisätä ja vähentää maskin sisällön toiseen/toisesta maskista.

Ompu-Click maski selectioksi ja sitten toisessa maskissa lisäys, poisto tai leikkaus.



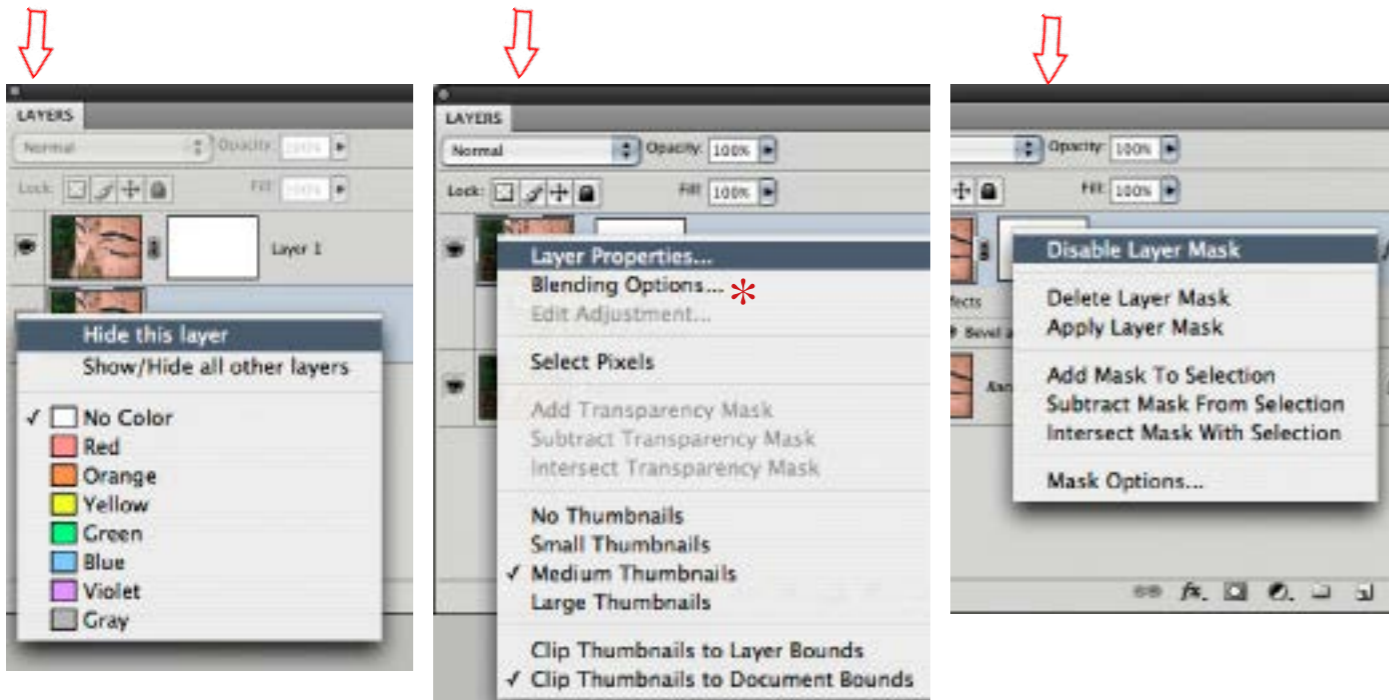
Maski Groupille



Jos layerit eivät vielä ole Groupina valitse Groupiin tulevat layerit ja paina **Ompu-G** (Group). Sen jälkeen voit perustaa Groupille oman maskin, joka on **riippumaton lisä layerien maskeihin**. Voit tehdä Groupin myös yhdestä layeristä, jolloin saat layerille kaksi toisiaan täydentävää erikseen muokattavaa maskia!

Voit tehdä Groupiin maskin myös vetämällä yhden layerin maskin Groupin maskiksi ja poistaa tarvittaessa erillisten layerien maskit. **Tällöin yhden maskin maalaaminen tai muu toimintapide maskaa useita eri layeriä yhtä aikaa!** Maski on silloin käsitteystä huolimatta varmasti aivan samanlainen joka layerillä johon se vaikuttaa.

Layerin Content - oikeanpuoleisen napin runsaat eri optiot



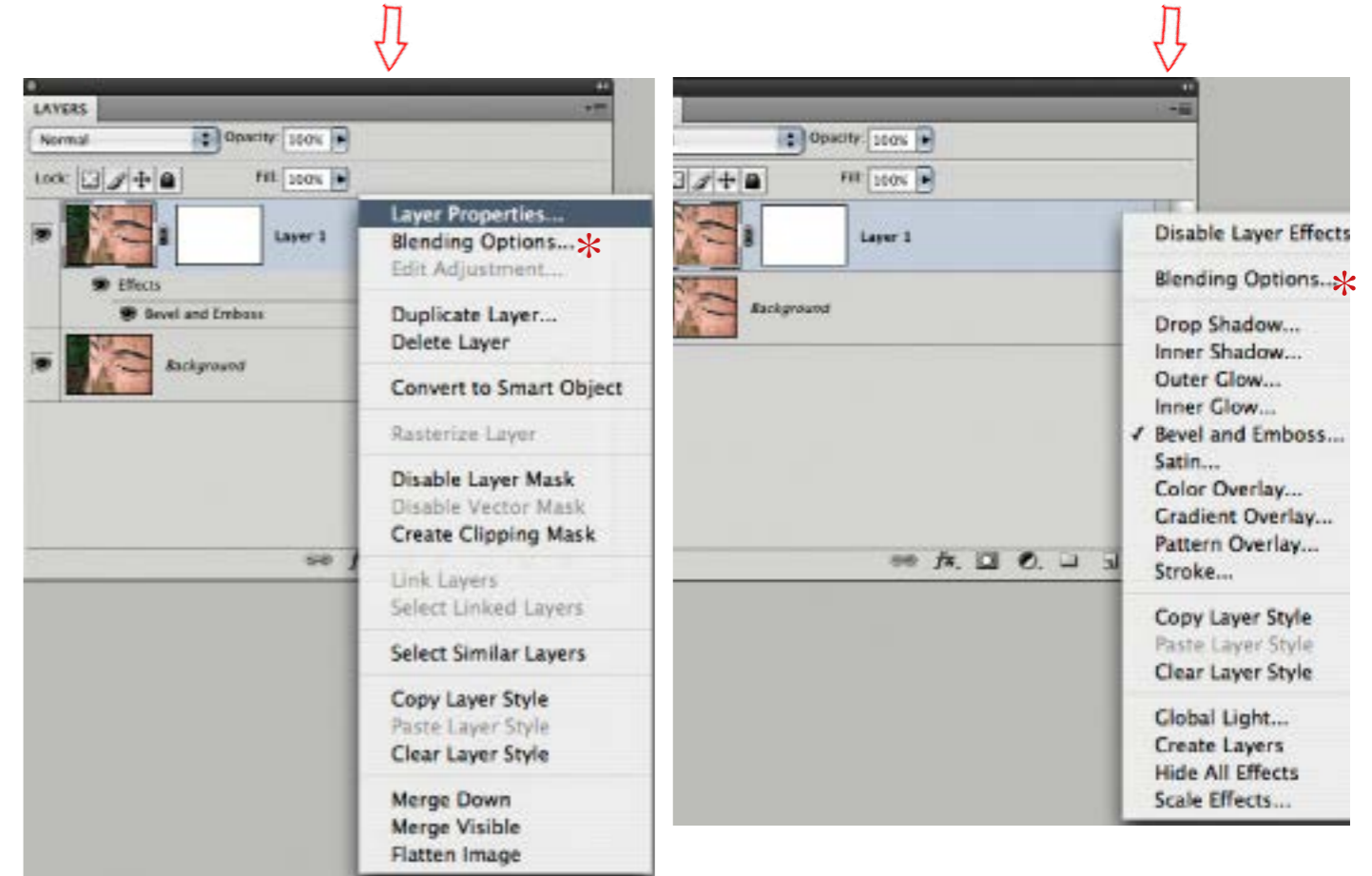
Vasemmassa laidassa painettuna oikeanpuoleinen hiiren nappi ei tuo juuri mitään käyttökelpoista.

Seuraavassa kohdassa painettuna saa usein tarvittavan Blending Options ja valikoiden käyttäytymistä säättävät optiot

Maskissa klikattuna Blend katoaa, mutta maskin erittäin hyödylliset Add, Subtract ja Intersect tulevat käyttöön.

Nuo Hide ja Show hoituvat paremmin klikkaamalla silmäikonia Hide tai Alt pohjassa Show/Hide other layers.

Lisää tärkeitä Layer ja Mask -optioita

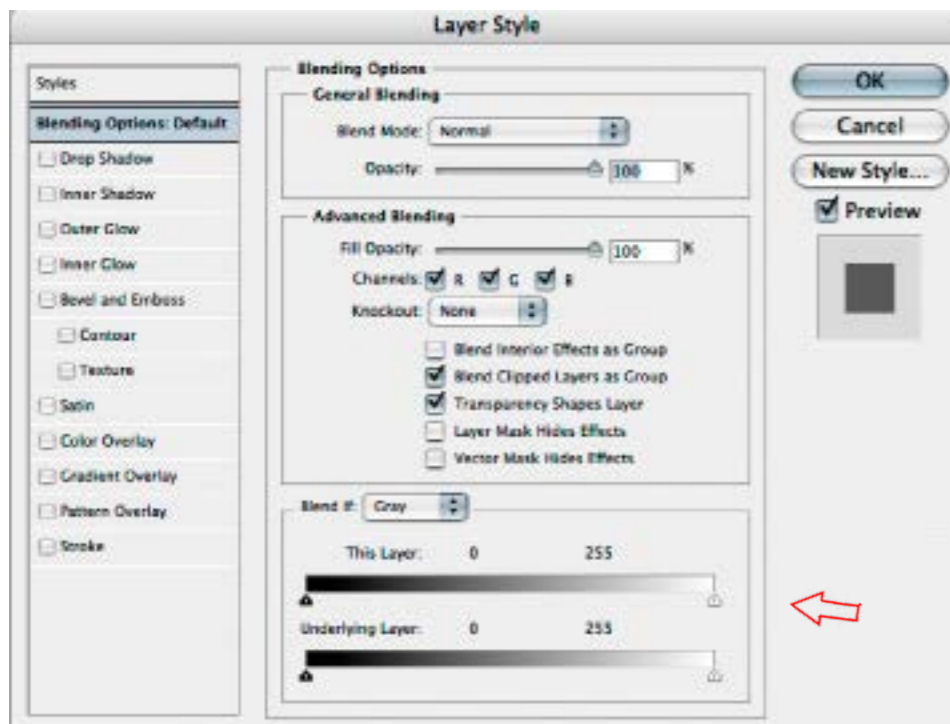


Maskin jälkeisellä tyhjällä alueella on taas aivan omat tarpeelliset optionsa. Mergeille ja Flattenille on pikanäppäimet. Smart Object on ainoa syy mennä tänne.

Ja aivan valikon oikeassa laidassa painettuna päästään moniin Style eli efektitoiminnoissa tarpeellisiin toimiin.

Fiksusti **Blending Options** avautuu kolmesta eri kohdasta * mutta sepä **avautuu myös tuplakkiaamalla kuvalayeriä**.

Blending Options... *



Tärkeä paikka tämä **Blending Options** joka avattuna saa otsikokseen **Layer Style**.

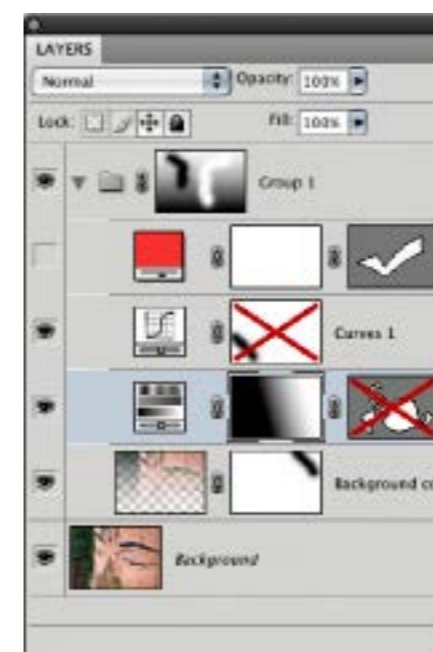
Tässä valikossa voi myös samanaikaisesti esikatsella lopputulosta eri sekoitustiloissa **Blend Mode** ja tehoissa **Opacity**.

Stylit ovat toisen julkaisun paikka. Mutta alalaidan Blend If **This Layer** ja **Underlying Layer** ovat tehokkaita apuja hyvin monissa tapauksissa. **Niillä voi korvata ja täydentää maskeja**.

Kovat kolmioparit jakaantuvat Alt pohjassa pehmeiksi valinnoiksi!

Esimerkki blendauksesta terävöityksen määräämiseksi vain varjo- tai valoalueelle vaikuttavaksi on sivulla 76.

Maskin klikkaukset



Klik

Pelkkä klikkaus aktivoi maskin, jota sen jälkeen voi maalata, Ompu-M curvilla säätää, Mask Paletilla käsitellä jne.

Shift-Klik

Disabloi maskin. Maskiin tulee merkiksi punainen ruksi päälle.

Alt-Klik

Tuo maskin kuvaksi kuvan paikalle. **Tämä on erityisen tärkeä tila maskin tarkistukseen ja maalauksen viimeistelyyn.**

Shift-Alt-Klik

Tämä yhdistelmä tuo maskin värillisenä kuultavana kuvan päälle tarkistettavaksi ja säädeltäväksi.

ÄLÄ EREHDY PIKAMASKIN JA OIKEAN MASKIN VÄLILLÄ TÄSSÄ KUULTAVASSA TILASSA!

Ne näyttävät oletuksena aivan samalta ja kummankin ulkonäkö voidaan asettaa erikseen minkä väriseksi tahansa. Henkilökuvissa punainen on miltei käyttökeltoton. Vaihda näyttövärisi niissä vihreäksi jos tarvitset.

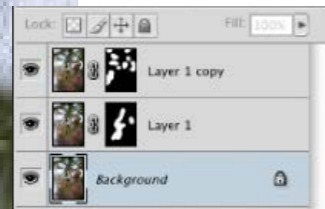
Ompu-Klik

Tekee maskista selection, joka on maskeista vapaa olio kuvan ja entisten ja uusien maskien käsittelyyn.

Tuplakkli

Tuo harvoin tarvittavan maskin värin ja kuultavuuden säädöt.

Blend Options - esimerkkinä terävöityksen hienosäätö



Tee yksi terävöitetty layer. Siitä duplikaatti. Näihin kahteen layeriin erilainen blendaus. Molempiin musta maski. Maskeilla maalaus päätös siitä, mitkä kohdat jäävät terävöittämättä, mitkä terävöitetään vaalentaen, mitkä tummentaan ja mitkä molemmilla tavoilla. Helppoa ja nopeaa kun sen on muutaman kerran harjoitellut. Tulos on monissa kuvissa tämän noin 10 minuuttisen operaation arvoinen.

< Terävöittämätön kuva sopii parhaiten vain epäterävälle alueelle.

< Tässä on terävöitetyn kuvan vaalea paikka. Tämä ei sovi mihinkään vaaleaan paikkaan haloilmiön takia

< Layer on terävöitetty, mutta blendattu vaalea halo pois, se sopii hyvin paikkoihin joissa on tummia detaljeja vaalealla.



< Edellinen toisinpäin, tumma on blendattu pois, se ei sovi vaalealle alueelle.



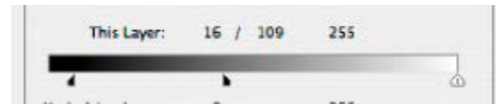
< Terävöittämätön kuva on hyvä myös tummilla epäterävillä alueilla, mutta ei missään terävällä alueella kuten tässä.

< Normaali terävöitys sopii hämähäkkiin, jossa sekä vaalea että tumma korostus on hyväksi. Muualle kuvaan kuvaan normaali terävöitys ei ole paras mahdollinen tai ylipäätään hyväksi.

< Terävöitetty layer josta vaalea halo on blendattu pois. Ei sovi tässä



< Layer on terävöitetty ja tumma on blendattu pois. Sopii erityisen hyvin vaaleina tummalta korostuvaan seittiin.



High-Pass sävykirkastus - parempi Clarity



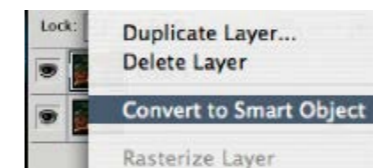
Originaali



Sävykirkastus liian suurella HighPass arvolla tuo halo-ilmioitä



Sekoitus tilan ja opasiteetin sekä maskien avulla kirkastus on täysin hallittavissa.



Tee itsellesi HighPass Action

1 Nimeä Action, anna sille pikanäppäin esimerkiksi Ompu-F7 ja aloita actionin kirjoitus

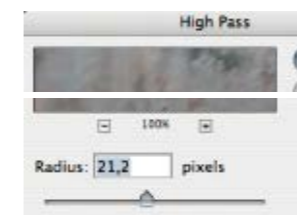
2 Tee kuvasta duplikaattilayer

3 Tee siitä Smart Layer

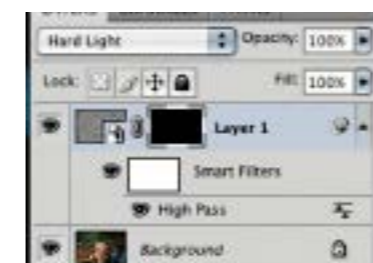
4 Aseta se sekoitus tilaan HardLight



5 Valitse Filter > Other > High Pass



6 Valitse noin 20 pixels arvo



7 Tee layerille musta maski

8 Lopeta actionin kirjoitus

Sinulla on nyt Actionin jäljiltä valkoisella siveltimellä ja Fadella hallittava kirkastuspensseli.



Sävykirkastin on monipuolinen työkalu.

Voit aina **tuuplaklik avata** High Pass -säädön uudestaan muuttaaksesi pikseli-arvoa.

Voit avata efektiin koko kuvalla tarkistusta varten - **Shift-klik maski**.

Voit kääntää maskin **Ompu-I** jos tarvitset kirkastusta suoraan koko kuvalle.

Voit vaihtaa sekoitus tilan tarvittaessa **lievempään SoftLight**

Voit hallita tehoa paikallisesti maskilla tai koko alueella **Opacityllä**.

Näin toimivat kaikki muutkin Smart Filterit!

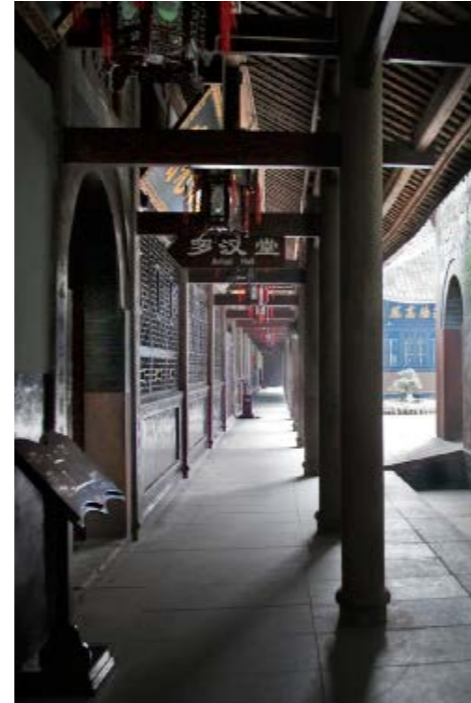
Shadow/Highlights...



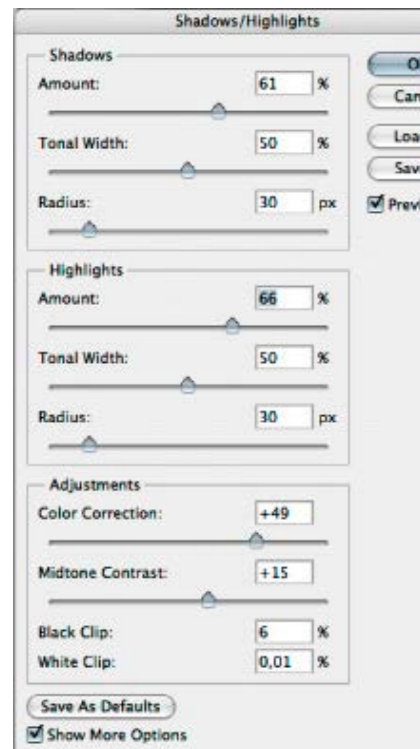
Originaalissa on tunnelmaa, mutta tärkeitä yksityiskohtia katoaa tummaan ja vaaleaan.



Shadow-Highlights tuo kadonneet asiat uskomattoman hyvin näkyviin, mutta tunnelma on kateissa.



Siksi Shadow-Highlight aina tehdään duplikaattilayerille, jolla päästään käsityönä valitsemaan mihin kohtaan kuvaa mitään halutaan.



Laita ensin hieman liian iso Amount. Näin hahmotat helpommin kuinka laajalle Tonal Width kannattaa levittää ja mitä Radiusta kannattaa käyttää. Älä pienennä Amountia sopivaksi ennen kuin olet katsonut mitä Clipit tuovat takaisin.

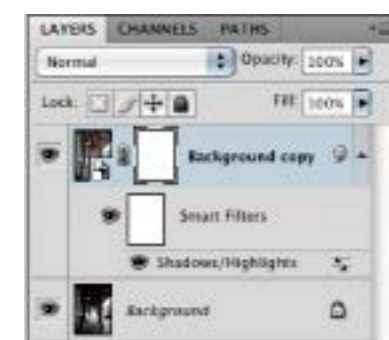
Radius on resoluutio -riippuvainen, nettikuvissa ihan pieni, jättikuvissa satoja pikseleitä. Siksi sitä on vaikea oppia arvioimaan.

Tee tarvittaessa samat asiat Highlights:n suhteen. On tosin paljon kuvia joissa tarvitaan vain pelkkää Shadows -asetusta.

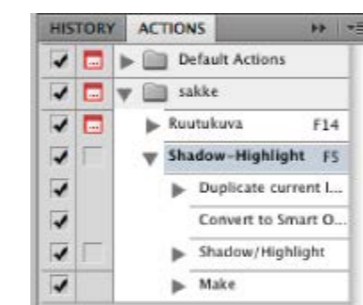
Color Correction ja Midtone Contrast ovat erittäin paljon kuvan sisällöstä ja teknisestä laadusta riippuvia.

Tässä kuvassa on käytetty aika suurta Shadow Amountia, mutta tuotu mustaa takaisin isolla 6% **Black Clip** -arvolla.

Pidä aina päällä More Options. Tärkeät Black ja White Clip on toteutettu ala-arvoisesti. Niissä pitäisi olla logaritmiset liukusäätimet.

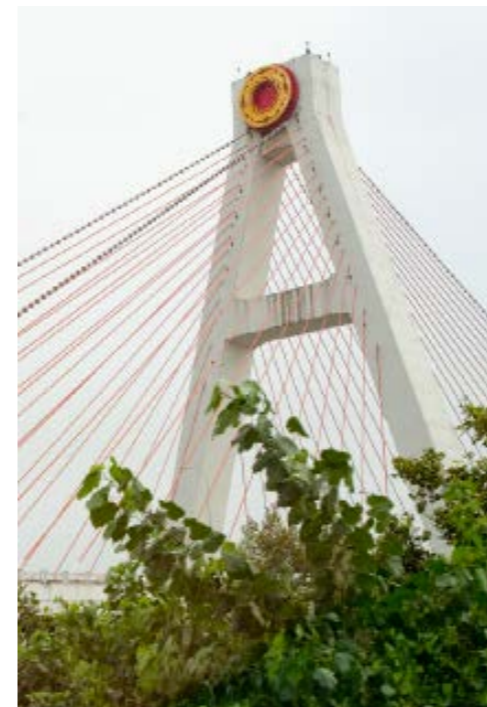


Tee Shadow-Highlight Smart-objektina, silloin voit vaihtaa ja korjata säätöä.



Tee myös Action ja pikanäppäin, vaikka **F5**. Yksi napin painallus ja Smart Shadows/Highlights Filter Layer -maskeineen ja säätiminen on valmiina toimintaan!

"Siltatyömaa" esimerkki kanavan käytöstä maskina ja ...



Pilvien tuottamisen työvaiheet

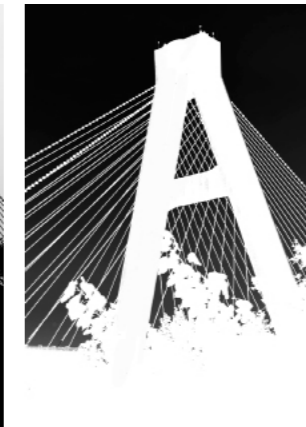


Usein paras tapa jonkun alueen valitsemiseksi on etsiä sitä parhaiten edustava kanava ja **klikata Omppu pohjassa kanavaa** jolloin siitä tulee Selectio. Palataan RGB kanavaan ja poistetaan kanavista. Selectio jää käyttöön.



Valitse **Alt Clickillä** syntynyt maski. Saat maskin "kuvaksi". Tätä kuvaa voi säätää vain perinteisellä Curves -komennolla **Omppu-M**

Fiksua on tehdä ennen säätöä varalle duplikaattilayer, jossa alkuperäinen maski asuu.



Layerillä 6 on layerilta 2 tai 4 Alt pohjassa raahattu maskin kopio. **Omppu-I** klikkaamalla siitä tulee käänneinen edelliselle maskille.

Tässä kuvitettuna ja kirjoitettuna operaatio näyttää toivottoman monimutkaiselta. Sitä se ei lainkaan ole kun toimii systemaattisesti ja työvaiheet on harjoiteltuja. Tällaiseen siltatyömaahan kuluu aikaa 10-15 minuuttia.

- Originaali Background **B**
- Klikattu Omppu pohjassa Channels paletin sinistä kanavaa jolloin siitä on tullut selectio
- Tämä selectio aktiivisena on tehty seuraava Layer Curves, jolla on säädetty taivaan väri sopivan siniseksi **1**
- Tämän curvin maskia on säädetty Omppu-M -Curvulla jyrkemmäksi ja tummemmaksi
- Maskissa on maalaten siistitty sillan palkit kompakteiksi
- Taivaan layeristä on tehty Group **2**
- Tälle groupille on tehty sopiva gradientti
- Mask Paletilla on kevennetty gradienttia
- Perustettu tyhjä layer **3**
- Koipioituu edellinen maski Alt pohjassa tälle layerille
- Layerille on tehty pilvet Filter Clouds
- Kahle -ikoni pilvikuvan ja maskin välistä on klikattu pois
- Pilviä on muotoiltu Free Transferilla ja Warpilla
- Pilville on perustettu oma curve Clipping layerina vaikuttamaan vain pilviin **4**
- Säädetty Curvella pilvien lopullinen sävy
- Groupattu pilvilyer **5**
- Perustettu Groupille maski
- Maskiin on tehty Gradientti tuottamaan ylhäälle enemmän ja alas vähemmän pilviä
- Klikattu sillamaski aktiiviseksi Omppu Click
- Uusi Curves jolle tuli tämä maski **6**
- Käännetty tämä uusi maski Omppu-I sillan sävyjä varten
- Säädetty sillan sävyjä
- Haettu rangasvalinalla merkkikuvio
- Trimmattu Selectio Free Transformilla merkkiin sopivaksi
- Perustettu Curves johon rengasmaski on tullut automaattisesti **7**
- Säädetty merkin sävyä
- Talletettu kuva PSD -muotoon layereineen
- Flatattu kuva
- Talletettu kuvasta painoversio TIF

Backspace - leikkaus, etuväri, takaväri, historia



Tämä Enterin yläpuolella oleva näppäin on tuo Backspace eli askelpalautin jota usein läppäreissä täytyy käyttää delete -näppäimenä ja Bridgessä se toimii deletenä jne.

Photoshopissa askelpalautin on ladattu täyteen voimaa.

Pelkkä

Ilman valintaa Backspace ei tee Backgroundissa mitään. Valinnassa, selection, se **täyttää selection takavärillä Backcolor.** Tekstissä se toimii originaalissa tarkoituksessaan - poistaa (deletoi) tekstiä taaksepäin.

Layerissä painettuna tuottaa reiän - komennnon **Clear.** Valokuvaaja ei tätä tarvitse mutta grafiikkatyössä leikkaus on joskus arkipäivää.

Shift

Shift-Backspace tuottaa **Fill -valikon.**

Sieltä löytyy täyttö suoraan 50% harmaalla tai valittavalla värillä jne. Et käytännössä juuri koskaan tarvitse tätä Fill -valikkoa.

Alt

Alt-Backspace täyttää etuvärillä **Fill with Forecolor.** Tätä tarvitaan usein maskien kanssa.

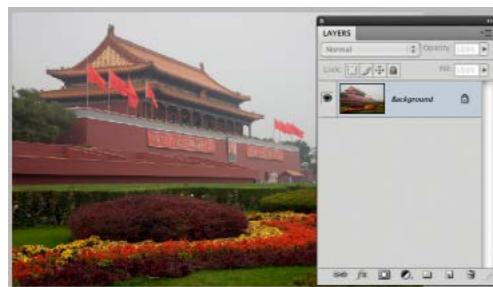
Ompu

Ompu-Backspace täyttää takavärillä **Fill with Backcolor.** Samoin tätä tarvitaan usein maskien kanssa.

Alt-Ompu

Alt_Ompu-Backspace tuottaa täytön historiasta **Fill with History.** Tämä on varsinainen pelastus moneen tapaturmaan.

"Pelastusrenkas"



Esimerkki "PELASTURENKAASTA" Alt-Ompu-Backspace

Tässä on aika himmeä ja laimea originaali



Ja tässä huolimattomasti ja yli-innokkaasti pilalle "korjattu" kuva jossa backgroundin duplikaattikin kiireessä unohtui tehdä. Onneksi ei suljettu vielä tiedostoa ja sitten pelastusrenkas käyttöön!

Vaihe 1: Tuosta pilallisesta layeristä tehdään duplikaatti - **Ompu-J**
Vaihe 2: Uusi alin layer aktiivisena klikataan **Alt-Ompu-Backspace**

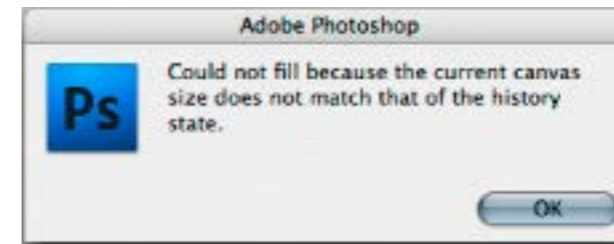
Viereisessä kuvassa on vaiheet 1 ja 2 tehtynä



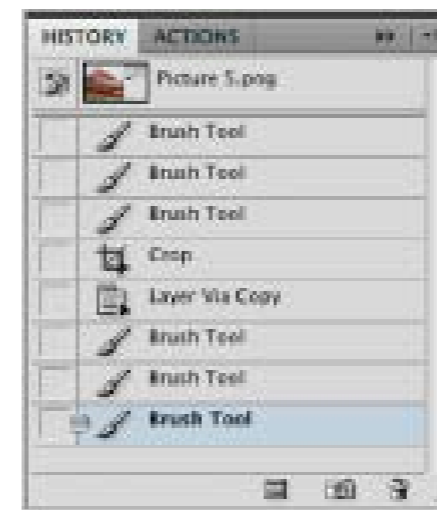
Vaihe 3:
Sitten vain maskia, brushia, gradienttia, mustaa maskia valkoisella maalaten, blendaden, opacityä ja mitä vain normaalia metodia peliin jolla alkuperäistä kuvaa palautetaan siihen kohtaan mihin halutaan sen verran ja sillä lailla kuin halutaan!

Usein riittää pelkkä Layer Opacity noin 50% kohdalle ja valmista tuli - sitten vain lopullinen Flatten ja Save.

HISTORY



Fill History ja Historiasivellin antavat tämän ilmoituksen jos kuvaa on rajattu tai muuten pikselien geometriaa muutettu.



Tässä esimerkissä Fill History ja History Brush toimivat tuon Crop -vaiheen jälkeen, mutta eivät sen yläpuolella. Sijoittamalla ensin historian ikoni halutulle toimivalle layerille voidaan taas toimia.

Kannattaa toki aina tehdä tuo tarvittava duplikaattilayer Ompu-J aina ensin - ei tarvitse turvautua "pelastusrenkaaseen".

Viereinen Group -esimerkki toimii tietenkin yhtä hyvin etukäteen tehdyllä backgroundin duplikaattilla!

Voit törmätä vanhoihin/vanhanaikaisiin ohjeisiin joissa hyödynnetään history -valikon Snapshot ominaisuutta. Hyvä ominaisuus mutta duplikaattilepreiden aikakaudella miltei tarpeeton.

Muista nämä:

Alt-Ompu-Z - kiipeää historiassa ylöspäin
Shif-Ompu-Z - laskeutuu historiassa alaspäin

Tässä toinen sovellus tilanteesta jossa Duplicate layer ensimmäisenä toimenpiteenä unohtui



Kuvaa touhuttu 3 layerilla



Fill-Fistory tekniikka on otettu käyttöön



Touhutuista layreistä tehty Group Ompu-G



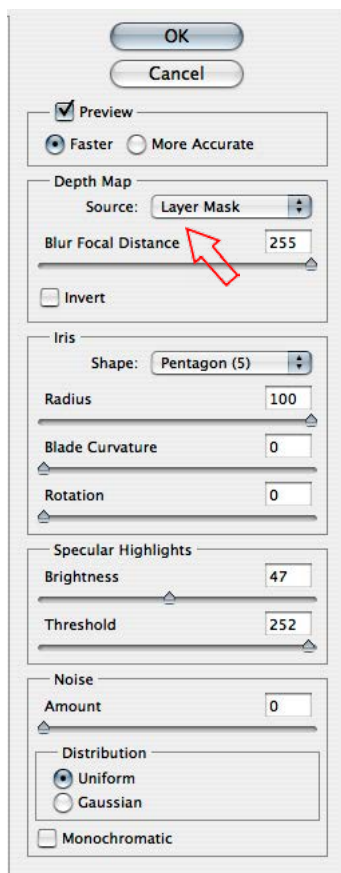
Groupin Opacity 0 paljastaa alkuperäisen



Groupille voi tehdä oman maskin ja groupin sisällä voi edelleen muuttaa kaikkea ja kokonaisuuden suhdetta alkeperäiseen voi säätää groupin Opacityllä ja/tai groupille tehdyllä maskilla.

Lens Blur

Tämän suotimen harjoitteluun kannattaa sijoittaa muutama päivä elämästään.

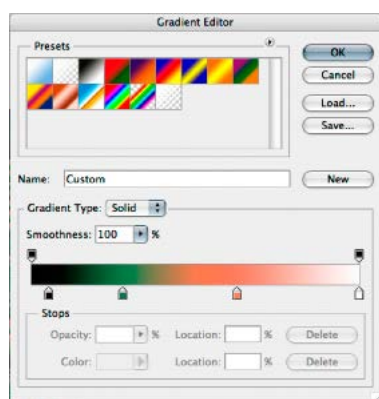
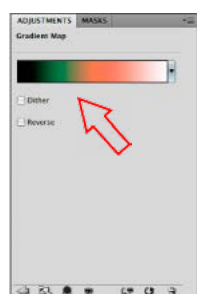
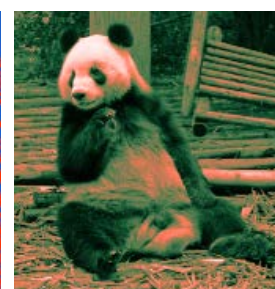


Lens Blur tuottaa erittäin valokuvamaisen epäterävyyden. Voit jopa jäljitellä erilaisia objektiivien himmentimiä. Avain filterin hienouteen piilee sen kyvyssä käyttää Depth Map -tekniikkaa. 3D maailmassa Depth Mapin voi tuottaa mallinnuksen yhteydessä. Valokuvaaja voi jäljitellä asiaa tekemällä sopivan maskin.

Lens Blur -valikon kuvassa ui pieni huomaamaton ruksi, jota klikkaamalla vasemmalla olevat 3 kuvaa on "tarkennettu" maskin mukaisesti vasemmalle, keskelle ja oikealle. Huomaa lopuksi poistaa maski, jotta efekti pääsee esiin.

Harjoittele erittäin pienikokoisella tiedostolla koska tämä on paljon laskentaa vaativa filteri. Isossa kuvassa laskenta kestää helposti "puoli päivää".

Gradient Map



Gradient Map on se ainoa oikea työkalu jos tarvitaan posterointia tai jotain sellaista jossa posterimainen jyrkkä sävyjako ja säyrikkas yhdistyvät. Sillä saa myös tarvittaessa äärettömän pehmeitä liukuvia sävyjä.

Gradient Editor käynnistyy hämmästyttävästi suoraan ADJUSTMENTS -paletin gradienttia hiirellä klikkaamalla, ei mistään valikosta, näppäimestä tai ikonista!

Editor on äärimmäisen intuitiivinen ja vaati hieman harjoittelua. Väripäit syntyvät ja katoavat ikään kuin itsestään kun hiirellä sinne päin osoittaa. Color napista voi sitten vaihtaa kutakin väriä.