

ADOBE® PHOTOSHOP

Hjelp og opplæringsmateriale

Januar 2014



Dette er nytt

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Dette er nytt i Photoshop CC



Adobe® Photoshop® CC leveres med flere nye funksjoner og forbedringer som beriker din bildebehandlingsopplevelse. Les videre, så får du en rask introduksjon til nye funksjoner samt koblinger til ressurser med mer informasjon.

Merk: Hvis du oppgraderer fra Photoshop CS5, kan du se [Dette er nytt i Photoshop CS6](#) for en oversikt over nye funksjoner i Photoshop CS6 og Photoshop 13.1 for Adobe Creative Cloud.

[Photoshop CC | januar 2014](#)

[Photoshop CC | september 2013](#)

[Photoshop CC | juni 2013](#)

Photoshop CC | januar 2014

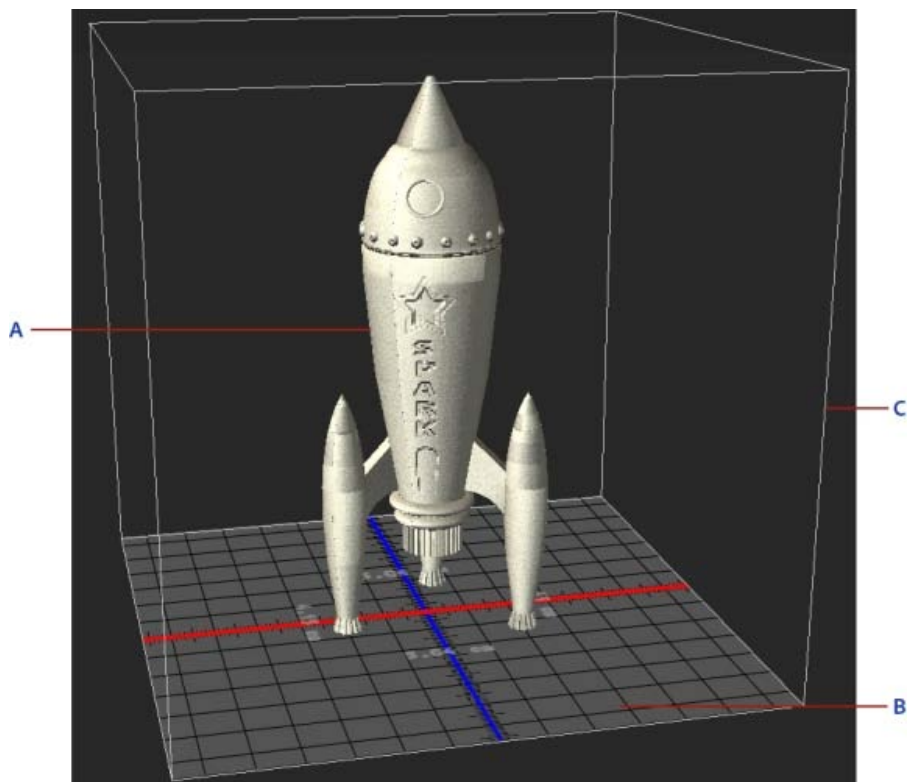
[Til toppen av siden](#)

Skrive ut 3D-objekter

 [Nytt i Photoshop CC | Januar 2014](#)

Med Photoshop kan du skrive ut alle kompatible 3D-modeller uten å bekymre deg om begrensninger i 3D-skriveren. Ved klargjøring for utskrift gjør Photoshop 3D-modellene vanntette.

Se [Skriv ut 3D-objekter](#) for flere detaljer.



Skrive ut en 3D-modell

A. 3D-modell B. Utskriftsplate C. Skrivervolumoverlapping

Fordreie perspektiv

Med Photoshop kan du enkelt justere perspektivet i bilder. Denne funksjonen er nyttig for bilder med rette linjer og flate overflater, f.eks. arkitektoniske bilder og bilder av bygninger. Du kan også bruke denne funksjonen til å sette sammen objekter som har forskjellige perspektiver, i ett enkelt bilde.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Fordreiningperspektiv](#).



A. Definere planer i Oppsett-menyen B. Justere perspektivet i Fordreiningmodus

Koblede smart objekter

Du kan nå opprette koblede smarte objekter som har innhold som er referert fra eksterne bildefiler. Innholdet i et koblet smart objekt oppdateres når dets kildebilde endres. Med koblede smarte objekter kan du bruke en delt kildefil på tvers av flere Photoshop-dokumenter. Koblede smarte objekter er spesielt nyttige for team eller i tilfeller hvor ressurser skal brukes flere ganger på tvers av design.

Koblede smarte objekter vises i Lag -panelet med et koblingsikon ().

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Opprett koblede smarte objekter](#).

3D-bilder

- Du kan nå dele 3D-lag ved bruk av Sketchfab, en webjeneste som publiserer og viser interaktive 3D-modeller. I Photoshop velger du 3D > Velg 3D-lag på Sketchfab.
- Du kan nå regenerere UV-kart for objekter og materialer i det valgte 3D-laget. Denne muligheten er spesielt nyttig når du angir parametere for 3D-objekter som er lastet ned fra Internett, på nytt. I Photoshop velger du 3D > Generer UV-er på nytt.
- Du kan nå enkelt gruppere alle objekter i en scene. I Photoshop velger du 3D > Grupper alle objekter i en scene.
- Du kan nå bruke et tverrsnitt på en 3D-modell. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [disse vanlige spørsmålene](#).
- 3D-menyen har nå en nyttig mulighet til å samle alle elementer i en 3D-scene og gjøre scenen vanntett. Velg 3D > Samle scene for 3D-utskrift.

Adobe Camera Raw

Adobe Camera Raw inkluderer følgende forbedringer:

- Rett opp et bilde automatisk, ved én av følgende tre handlinger:
 - Dobbeltklikk på Rett opp-verktøyet () på verktøylinjen.
 - Når du har valgt Rett opp-verktøyet, dobbeltklikker du på det forhånds viste bildet.
 - Når du har valgt Beskjæring-verktøyet, kan du trykke på Kommando (på Mac) eller Ctrl (i Windows) for å bytte midlertidig til Rett opp-verktøyet. Nå kan du dobbeltklikke hvor som helst i forhåndsvisningen.
- Hvitt og Svart støtter nå funksjonalitet som minner om Automatisk nivåjustering, når du dobbeltklikker på glidebrytere mens du holder inne Skift-tasten (Skift+dobbeltklikk).
- Funksjonalitet for automatisk temperatur og automatisk fargetone. Skift+dobbeltklikk på forhåndsvisningen for å bruke denne funksjonaliteten.
- Alternativ for å velge en bakgrunnsfarge for et arbeidsområde, og for å slå synligheten hårstrekrammen rundt bildet av og på. Høyreklikk utenfor bildet i arbeidsområdet, og velg et alternativ fra hurtigmenyen.
- Hurtigtaststøtte for Tilvalg+klikk for dialogboksene Synkroniser, Ny forhåndsinnstilling, Lagre innstillinger og Kopier / Lim inn (Bridge). Når du Tilvalg+klikker på en avmerkingsboks, merkes det kun av for den. Du kan Tilvalg+klikke på nytt for å tilbakestille avmerkingsboksene.

Photoshop CC | september 2013

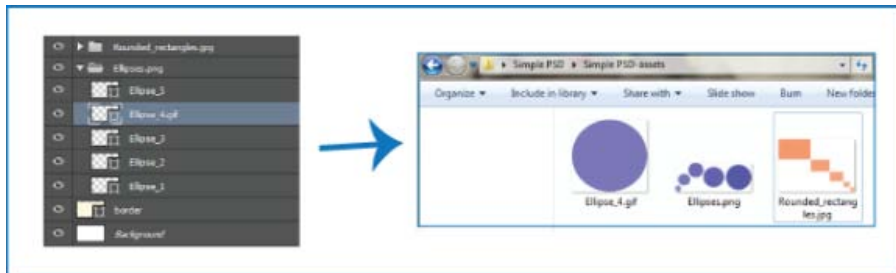
Generere bilderessurser fra lag eller laggrupper

 Dette er nytt i Photoshop CC | september 2013

Du kan generere JPEG-, PNG- eller GIF-bilderessurser fra innholdet av lag eller laggrupper i en PSD-fil. Ressurser blir automatisk generert når du legger til en støttet bildeformatendelse til et lagnavn eller et laggruppenavn. Alternativt så kan du også spesifisere parametre for kvalitet og størrelse for den genererte bilderessursen.

Det er spesielt nyttig for webdesign til flere enheter å generere bilderessurser fra en psd-fil.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Generere bilderessurser fra lag.](#)



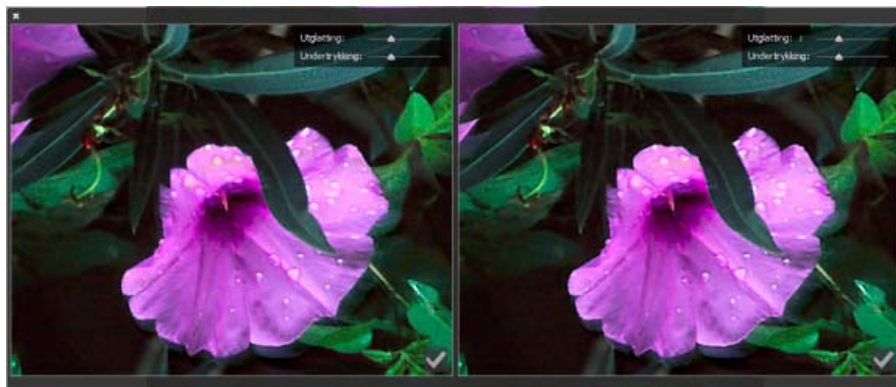
Bilderessurser generert fra lag/laggrupper

Reduksjon av kameraristing – forbedringer

 Dette er forbedret i Photoshop CC | september 2013

- Brukergrensesnittforbedringer for økt produktivitet
- Alternativ for å deaktivere undertrykking av artefakter
- Støtte for HiDPI-forhåndsvisning for retinaskjerm
- Forbedret ytelse på store skjermer

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Redusere uskarphet fra kameraristing.](#)



Reduksjon av kameraristing – forbedringer av grensesnitt

Andre forbedringer

-  Økt stabilitet ved lagring av filer til nettverks plasseringer
-  Integrering mellom Photoshop og Behance er nå tilgjengelig på flere språk. Se [Dele arbeidet ditt på Behance.](#)
-  Innebygd skrivebeskyttet støtte for PSDX-filformat
-  Nye kontroller for å modifisere området og toleransen for Skygger, Høylys og Mellomtoner
-  Forbedret ytelse og stabilitet ved bruk av innholdstilpassede funksjoner

-  Økt antallsgrense for mål: 700 til 10.000
-  Forbedret ankerpunktmarkering: Ved å klikke på et valgt ankerpunkt, velges dette ankerpunktet og markeringen av andre ankerpunkt oppheves
-  32-biters støtte for 24 filtre. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Referanse for filtereffekter](#).
- Forebygging av krasj gjennom forbedret GPU-oppdagelse og deaktivering
-  Nytt alternativ for å velge alle lag / aktive lag for bane og verktøy for direkte valg
-  Isolasjonsmodusendringer:
 - Støtte for egendefinerte tastatursnarveier for åpning/lukking av Isolasjonsmodus
 - Alternativ for å angi Isolasjonsmodus ved å dobbeltklikke, er nå tilgjengelig i Aktive lag-modus
 - Istedenfor å skru filtrering av, vil avslutning av Isolasjonsmodus nå tilbakestille Lag-filteret til standardverdier
-  Nytt alternativ i hurtigmenyen i panelet Innstillinger lar deg kontrollere hvilke paneller som vises ved opprettelse av formlag
- Banepunktmerking beholdes ikke lenger ved bytte av lag

Photoshop CC | juni 2013

[Til toppen av siden](#)

Redusere uskarphet fra kameraristing

 Dette er nytt i Photoshop CC

Photoshop har en intelligent mekanisme som automatisk reduserer uskarphet i bilder forårsaket av kamerabevegelse. Dersom det er nødvendig, kan du justere avanserte innstillinger for å gjøre bildet enda skarpere. Funksjonen for reduksjon av kameraristing kan redusere uklarhet som kommer fra flere typer kamerabevegelser, inkludert lineær, bueformet, roterende og ringer i vann-bevegelse.



Reduksjon av kameraristing | Et før og etter-eksempel

Bilder egnet for reduksjon av kameraristing

Funksjonen for reduksjon av kameraristing fungerer best med noenlunde opplyste stillbilder med lite støy. Følgende stillbilder er spesielt egnet for ristereduksjon:

- Innendørs eller utendørs bilder som er tatt med et objektiv med en lang brennvidde
- Statisk innendørs bilder tatt med en langsom lukkerhastighet og ingen blits

I tillegg kan ristereduksjon gjøre tekst som er blitt uklar på grunn av kamerabevegelse, mer skarp.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Redusere uskarphet fra kameraristing](#).

Endre størrelsen på bilder – forbedringer

 Dette er forbedret i Photoshop CC

Kommandoen Bildestørrelse inkluderer nå en metode for å beholde detaljer og gi bedre skarphet når du forstørrer bilder. I tillegg har dialogen Bildestørrelse blitt oppdatert for enklere bruk:

- Et vindu viser forhåndsvisningsbildet fra parametrene for å endre størrelse. Når du endrer størrelse på dialogen, endres størrelsen på forhåndsvisningsvinduet.
- Du slår alternativet Skaler stiler av og på fra utstyrsmenyen øverst i høyre hjørne av dialogen.
- Velg forskjellige måleenheter fra hurtigmenyen Mål for å vise målene for endelige utdata.
- Klikk koblingsikonet for å slå alternativet Ikke begrensningsproporsjoner av og på.
- Alternativene på Oppdater-menyen er sortert etter bruk, inkludert den nye metoden for å bevare kanter.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Endre størrelsen på bilder](#).



Opprinnelig ubeskåret bilde



Skarpt bilde i endret størrelse med detaljbevaring

Dele arbeidet ditt på Behance

 Dette er nytt i Photoshop CC



Du kan laste opp dine kreative bilder som pågående arbeid, til Behance direkte fra Photoshop. Behance er den ledende nettplattformen for å presentere og oppdage kreativt arbeid. Med Behance kan du opprette en portefølje med arbeidet ditt, og dele det vidt og effektivt for å få tilbakemeldinger. Du kan laste opp nye bilder samt revisjoner av bilder du har lastet opp tidligere.

Merk: Behance-integrering med Photoshop CC er foreløpig ikke tilgjengelig i Frankrike og Japan.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share



PREVIEW
Image size: 710x710px

☐ New Work ☒ Revision

Choose Existing
The dance

Tags
river x free flowing x art x
creativity x

Post a comment to start the conversation

Visible To: Everyone [Edit](#)

[Cancel](#) [Continue](#)

Laster opp revisjoner til Behance ...

Du deler prosjektene dine fra Photoshop på følgende måter:

- Velg Fil > Del på Behance fra et åpent dokument.
- Med et åpent dokument klikker du knappen Del på Behance  nede i venstre hjørne i dokumentvinduet.

Du kan enten starte en ny Behance-portefølje med Adobe-ID-en din, eller koble den eksisterende Behance-kontoen din til Adobe-ID.

Hvis du vil vite mer om integrering mellom Photoshop og Behance, kan du se [Dele arbeidet ditt på Behance](#). Hvis du vil vite mer om hvordan du bruker Behance, kan du lese disse [vanlige spørsmålene](#).

 Du må være minst 13 år for å registrere deg hos Behance.

Merk: Du kan dele bilder på minimum 320 x 320 bildepunkter.

Synkronisere innstillinger ved hjelp av Adobe Creative Cloud

 Dette er nytt i Photoshop CC



Når du jobber på flere datamaskiner, er det mye strev forbundet med å håndtere og synkronisere innstillinger mellom dem: Det tar tid, det er avansert, og det blir fort feil.

Den nye funksjonen Innstillinger for synkronisering gjør det mulig å synkronisere preferanser og innstillinger via Creative Cloud. Hvis du bruker to datamaskiner, kan du bruke funksjonen Innstillinger for synkronisering til å holde innstillingene synkronisert på dem. Synkroniseringen skjer via Adobe Creative Cloud-kontoen. Innstillinger lastes opp til Creative Cloud-kontoen din, og lastes deretter ned til og brukes på den andre datamaskinen.

Velg Rediger > Innstillinger for synkronisering og velg aktuelle alternativer. Du finner mer informasjon i [Synkronisere innstillinger med Adobe Creative Cloud | CC](#).

3D-bilder

 Dette er forbedret i Photoshop CC

Merk: Se også [3D-funksjoner](#) | [Creative Cloud-only](#) for Creative Cloud-only-funksjoner lagt til i Photoshop CS6. Disse funksjonene er også tilgjengelig i Photoshop CC.

3D-maling

Photoshop CC inkluderer flere forbedringer som gjør det mulig å male 3D-modeller med bedre kontroll og større nøyaktighet. Når du maler i standardmodusen Aktiv 3D-maling, kan du se at penselstrøkene oppdateres i sanntid, i både 3D-modellvisningen og teksturvisningen. Aktiv 3D-maling-modusen har også betydelige ytelsesforbedringer og minimerer forvrengning.

Projeksjonsmaling, standardmetoden for 3D-maling i Photoshop CS5 og CS6, er fortsatt tilgjengelig i Photoshop CC. Du kan bytte til denne metoden for 3D-maling ved å velge 3D > Bruk projeksjonsmaling.

I tillegg til Aktiv 3D-maling inkluderer Photoshop CC følgende forbedringer av funksjonen for 3D-maling:

- Når du bruker forskjellige målteksturtyper for maling, kan du se målemålet i både 3D-modellvisningen og målteksturvisningen.
- Du kan velge å male 3D-objektene i modusen Ubelyst. Denne modusen ignorerer all lyssetting i scenen, og legger rå teksturdata av riktig type rundt 3D-objektene. I ubelyst-modus kan du male uten skyggelegging og med større fargenøyaktighet.

Tilgjengelige metoder for 3D-maling

Forskjellige metoder for maling, passer for ulike bruksmåter. Photoshop CC inneholder følgende metoder for 3D-maling:

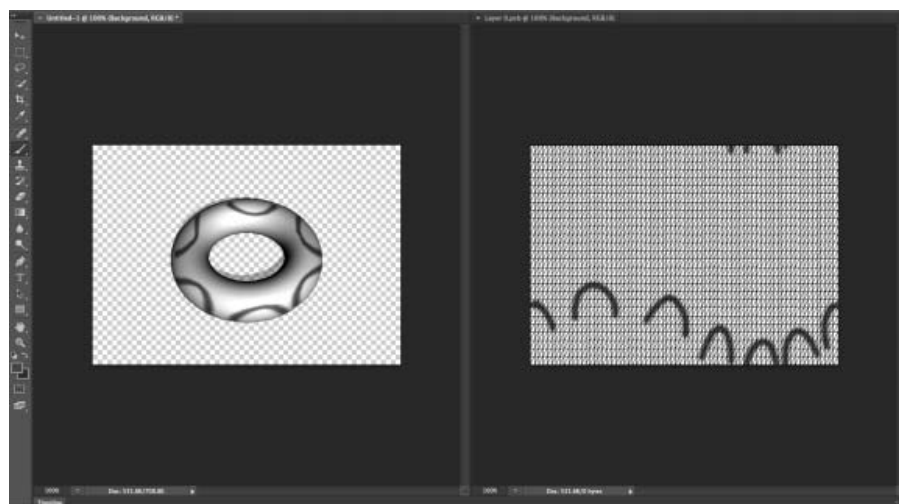
 **Aktiv 3D-maling: (Standard i Photoshop CC)** Penselstrøk utført i visningen 3D-modell eller tekstur, gjenspeiles i sanntid i den andre visningen. Denne metoden for 3D-maling gir høy ytelse og minimal forvrengning.

 **Lagprojeksjonsmaling: (Forbedret i Photoshop CC)** Gradering-verktøyet og -filtre bruker denne malingsmetoden. Metoden Lagprojeksjonsmaling involverer sammenslåing av et malt lag med et underliggende 3D-lag. I løpet av sammenslåingen vil Photoshop automatisk projisere malingen på de riktige målteksturene.

Projeksjonsmaling: (Eneste metode i Photoshop CS6) Projeksjonsmaling er passende for maling av flere teksturer samtidig eller for å male sømmen mellom to teksturer. Generelt er det imidlertid en malingsmetode med lavere ytelse og kan resultere i sprekker når du maler avanserte 3D-objekter.

Teksturmaling: Du kan åpne 2D-teksturen og male den direkte.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [3D-maling](#).



Aktiv 3D-maling i Photoshop

3D-panel

Photoshop CC inkluderer et fornyet 3D-panel som gjør det lettere for deg å arbeide med 3D-objekter. Det nydesignede 3D-panelet har blitt utformet etter Lag-panelet, og er strukturert som en scenegraf / et tre, med rotobjekter og underordnede objekter.

Du kan arbeide med 3D-objekter i scenegrafen på flere måter:

- Slette objekter
- Endre rekkefølgen på objekter
- Snu rekkefølgen på objekter
- Sette inn objekter
- Duplisere objekter
- Lage forekomster av objekter (koblede forekomster eller frakoblede forekomster)
- Gruppere objekter

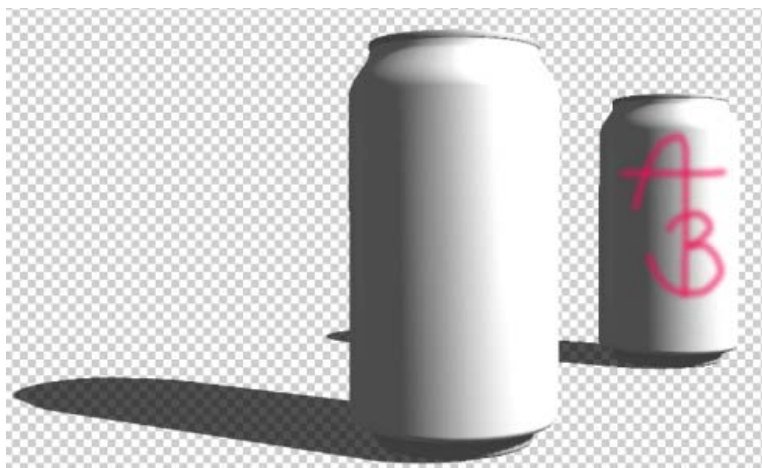
Du kan bruke disse samhandlingene fra hurtigmenyen assosiert med et 3D-objekt. Høyreklikk et objekt for å åpne hurtigmenyen i Windows. I Mac OS åpner du hurtigmenyen ved å klikke objektet mens du holder inne Ctrl-knappen.

Enkelte samhandlingene er ikke tilgjengelig for visse typer 3D-objekter.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [3D-panel – forbedringer | Photoshop CC](#).



Koblet forekomst: Endringer foretatt på objektet gjenspeiles i forekomsten



Forekomst koblet fra det opprinnelige objektet

Filtre

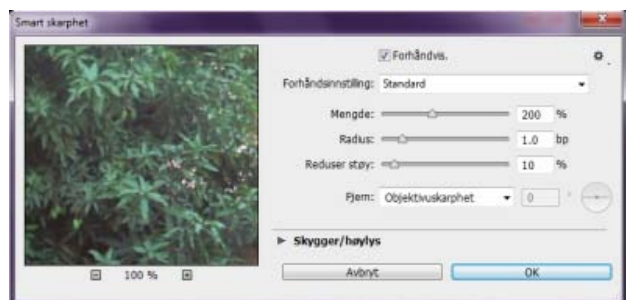
 Dette er forbedret i Photoshop CC

Smart skarphet-filtre – forbedringer

Det forbedrede Smart skarphet-filtret gir deg muligheten til å skape resultater av høy kvalitet via tilpasningsdyktig teknologi for Gjør skarpere-funksjonen som gir minimalt med støy og glorieffekter.

Det strømlinjeformede grensesnittet til dette filteret gir optimale kontroller for målrettet endring av skarphet. Bruk glidebryterne til raske justeringer, og avanserte kontroller til finjustering.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Referanse for filtereffekter](#) og [Justere bildeskarphet og -uskarphet](#).

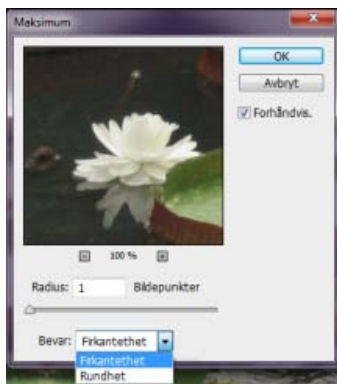


Dialogboksen Smart skarphet

Minimum- og maksimumfilter – forbedringer

Filtrene Maksimum og Minimum har blitt oppdatert. Du kan nå velge fra menyen Behold for å foretrekke firkantethet eller rundhet når du angir radiusverdien. Radiusverdier kan nå angis som desimaltall.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Referanse for filtereffekter](#).

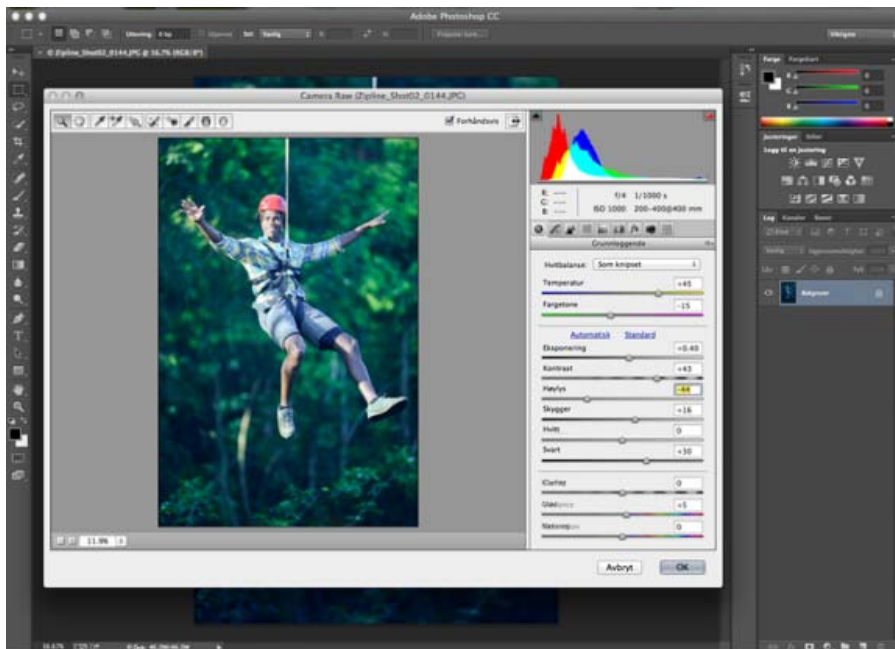


Bevar firkantethet eller rundhet

Adobe Camera Raw som et filter

+ Dette er nytt i Photoshop CC

I Photoshop CC er Adobe Camera Raw også tilgjengelig som et filter. Når du behandler et bilde i Photoshop, kan du velge å bruke Camera Raw-filretet (Filter > Camera Raw-filret) på bilder som alt er åpne i Photoshop. Dette vil si at du kan bruke Camera Raw-justeringer på flere filtyper, som PNG, videoklipp, TIFF, JPEG osv. Bildene som behandles med Camera Raw-filretet, kan være på et hvilket som helst lag.



Camera Raw-filret (Shift + Ctrl / Cmd + A) i Photoshop

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se denne videoen: [Bruke Camera Raw som et filter i Photoshop](#).

Adobe Camera Raw

Hvis du vil ha mer informasjon om nye forbedringer i Camera Raw, kan du se [videooversikt over Adobe Camera Raw 8](#).

Innstillinger for behandling av JPEG- og TIFF-filer

+ Dette er nytt i Photoshop CC

Det finnes nye innstillinger som kan brukes til å kontrollere hvordan Photoshop behandler JPEG- og TIFF-filer. Disse innstillingene er særlig nyttige i arbeidsflyter der du bruker Camera Raw hver gang du behandler et bilde, eller når du ønsker å bruke Camera Raw selektivt. En fotograf kan for eksempel ønske å behandle hvert bilde med Camera Raw-dialogen før de åpnes i Photoshop. En person som jobber med retusjering eller komposisjon, vil imidlertid kanskje bare åpne Camera Raw-dialogen for bilder som tidligere er behandlet med Camera Raw.

Du endrer innstillingene i Photoshop ved å klikke på Innstillinger > Filbehandling > Filkompatibilitet-delen > Innstillinger for Camera Raw > JPEG- og TIFF-håndtering-delen. Du kan velge om Camera Raw-dialogen skal åpnes automatisk når du åpner en JPEG- eller TIFF-fil. Velg for eksempel følgende i JPEG-rullegardinlisten:

- Deaktiver JPEG-støtte. Når du åpner en JPEG-fil i Photoshop, åpnes ikke Camera Raw-dialogen.

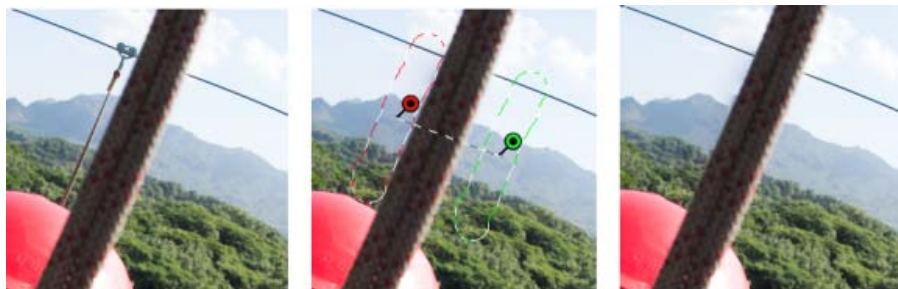
- Åpne automatisk JPEG-filer med innstillinger. Når du åpner en JPEG-fil i Photoshop, åpnes Camera Raw-dialogen bare hvis JPEG-filen tidligere er behandlet med Adobe Camera Raw
- Åpne alle støttede JPEG-filer automatisk. Camera Raw-dialogen åpnes hver gang du åpner en JPEG-fil.

Bruk rullegardinlisten TIFF for å utføre lignende valg for TIFF-filer.

Flekkfjerningsverktøy

 Dette er forbedret i Photoshop CC

Den nye virkemåten til flekkfjerningsverktøyet (Camera Raw-dialogen > Flekkfjerningsverktøy, eller tastatursnarveien B) er ganske lik virkemåten til Reparasjonspensel-verktøyet i Photoshop. Bruk flekkfjerningsverktøyet til å male over et element i bildet, velg et kildeområde som kan brukes i dette området, og så gjør verktøyet resten. Du kan trykke på skråstrekstasten (/) for å få Camera Raw til å velge kildeområde for deg.



En løpestreng som trenger å fikses på (til venstre) blir identifisert, valgt og samkjørt med et kildeområde (midten), og deretter fjernet (høyre)

Flekkfjerningsverktøyet gjør det mulig å fjerne synlige skjønnhetsfeil, men enkelte feil i bildet er ikke synlige i vanlig visning (f.eks. støv på sensoren, eller flekker og skader på et portrett). Alternativet for å vise flekker i flekkfjerningsverktøyet gjør det mulig å se mindre og mindre synlige skjønnhetsfeil. Når du krysser av for å vise flekker, vises bildet invertert. Du kan endre kontrastnivået til det inverterte bildet for å se feil tydeligere. Du kan så bruke flekkfjerningsverktøyet i denne visningen for å fjerne skjønnhetsfeilene.

Du finner mer informasjon i artikkelen om [det forbedrede flekkfjerningsverktøyet i Photoshop CC](#).

Sirkulær-filter

 Dette er nytt i Photoshop CC

Det nye Sirkulær-filterverktøyet (Camera Raw-dialogen > Sirkulær-filter, eller tastatursnarveien J) gjør det mulig å definere elliptiske markeringer, og deretter utføre lokale korrigeringer på disse områdene. Korrigeringene kan brukes innenfor eller utenfor de markerte områdene. Du kan legge på flere Sirkulær-filtre på et bilde, og bruke forskjellige sett med justeringer på hvert Sirkulær-filter.



Bildet slik det var da det ble tatt (venstre), og motivet satt i fokus med en vignettlignende effekt med Sirkulær-filtre (høyre)

I bildet over er det f.eks. skapt en vignettlignende effekt. To Sirkulær-filterområder som overlapper hverandre, ble definert over motivets ansikt. Det ene er litt større enn det andre. Det større Sirkulær-filterområdet ble brukt til justeringer for å gjøre områdene bak ansiktet mindre fremtredende. Det andre, mindre Sirkulær-filtret ble justert for å gjøre ansiktet lysere og mer markert.

Du finner mer informasjon i artikkelen [Sirkulær-filterverktøyet](#)

Stående modi

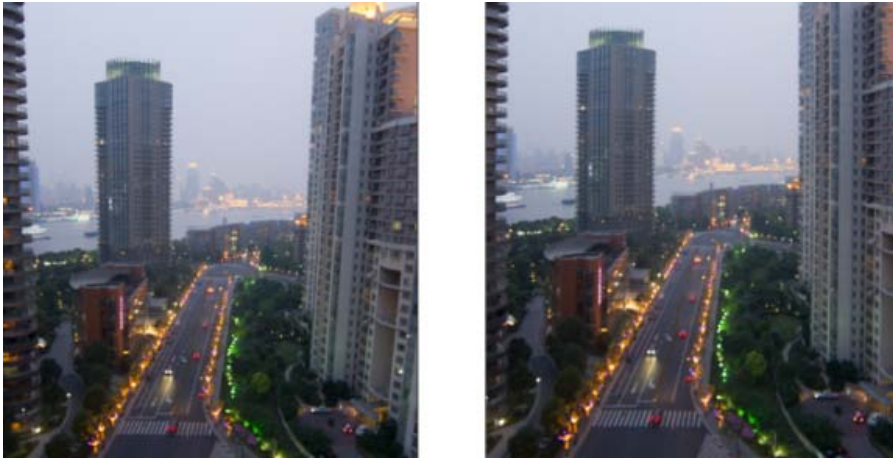
 Dette er nytt i Photoshop CC

Funksjonen Stående (Camera Raw-dialogen > Objektivkorrigering > Manuell-kategorien) i Camera Raw gjør det mulig å rette opp bildeinnhold

automatisk. Stående modus retter automatisk opp perspektivet for elementene i et bilde. Funksjonen har fire innstillinger å velge mellom:

- Auto: Balanserte perspektivkorrigeringer
- Nivå: Perspektivkorrigering justeres mot horisontale detaljer
- Vertikalt: Perspektivkorrigering justeres mot vertikale detaljer
- Full: En kombinasjon av de andre tre perspektivkorrigeringsmetodene

Du kan bruke én innstilling, bla gjennom de andre, og så velge den som fungerer best for bildet.



Eksempelbilde før perspektivkorrigering (venstre) og etter den automatiske innstillingen til Stående-funksjonen er brukt (høyre)

En ny skyvekontroll, Forhold, er lagt til det eksisterende settet. Skyvekontrollen Forhold brukes til å endre bildeforholdet horisontalt og vertikalt. Dra skyvekontrollen mot venstre for å endre horisontalt forhold, og mot høyre for å endre vertikalt forhold.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du lese artikkelen [Automatisk perspektivkorrigering i Camera Raw](#)

Flere markeringer av baner

 Dette er forbedret i Photoshop CC

Nye forbedringer i Photoshop CC gjør det mulig å arbeide med flere baner. Du kan bruke kommandoer på flere baner fra banepanelmenyen. Brukere vil nok sette særlig pris på å få vite at de kan velge mer enn én bane, og slette dem alle samtidig.

Du kan nå utføre følgende handlinger:

- Du kan Skift-klikke for å velge flere baner i Baner-panelet
- Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) for å merke ikke-sammenhengende baner
- Dra enten Banemerking-verktøyet eller Segmentmarkør-verktøyet over flere baner for å manipulere dem, selv om banene er på forskjellige lag.
- Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) en bane i Baner-panelet for å duplisere den
- Du endrer rekkefølgen på baner ved å dra dem rundt i panelet Baner. Du kan bare endre rekkefølgen på baner som ikke er form-, type- eller vektormaskebaner.
- Slett flere valgte baner samtidig.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Redigere baner](#).

Tilpasse rektangler og avrundede rektangler

 Dette er forbedret i Photoshop CC

Du kan justere dimensjon, plassering og hjørneradier for en rektangel- eller avrundet rektangel-form etter at den har blitt opprettet. Hvert hjørne kan justeres uavhengig, og justeringer kan gjøres samtidig for rektangler på flere lag.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Tilpasse former](#).

Støtte for indiske språk

 Dette er nytt i Photoshop CC

Du kan nå skrive tekst på ti indiske språk i Photoshop-dokumenter: bengali, gujarati, hindi, kannada, malayalam, marathi, oriya, panjabi, tamil og

telugu.

Hvis du vil aktivere støtte for indiske skriftspråk, velger du Innstillinger > Tekst > Midtøsten og sørasiatisk. Endringer tas i bruk for det neste dokumentet du oppretter.

Når du aktiverer støtte for indiske språk, aktiveres to nye tekstbehandlingsverktøy i hurtigmenyen til panelet Avsnitt:

- Enkeltlinjeskaper
- Flerlinjeskaper

Merk: Du kan aktivere støtte for enten Midtøsten og sørasiatisk eller Øst-asiatisk i et dokument.

System-utjevningalternativ for skrifttype

 Dette er forbedret i Photoshop CC

Det nye system-utjevningalternativet for skrifttype gir deg en realistisk forhåndsvisning av hvordan skrifttypen vil vises på nett. Dette nye alternativet er svært likt utjevningalternativene i populære nettlesere for både Windows- og Mac-basert gjengivelse.

Andre forbedringer

- Svært forbedret ytelse i Gjør mindre skarpt-galleri. Gjør mindre skarpt-galleriet bruker nå OpenCL for forhåndsvisning samt for sluttresultatet.
- Flere forbedringer i funksjonen for migrering av forhåndsinnstillinger:
 - Forhåndsinnstillinger overføres nå fra både brukerbibliotekmappen og mappen for programforhåndsinnstillinger
 - Aktive forhåndsinnstillinger overføres nå sammen med forhåndsinnstillinger som ikke er lastet inn
 - Bare forhåndsinnstillinger for den aller siste av tidligere versjoner overføres. CS6-forhåndsinnstillinger overføres for eksempel, mens CS5-forhåndsinnstillinger ignoreres av overføringen.
 - Etter overføring av forhåndsinnstillinger er det nødvendig å starte maskinen på nytt.
- Endringer av dialogboksene Åpne og Lagre i Windows:
 - Endringer av rekkefølgen og plasseringen av enkelte kontroller.
 - Alternativet Bruk små bokstaver er fjernet. Du kan endre innstillingen for store/små bokstaver i filtyper i dialogboksen Innstillinger.
 - Advarselikoner og informasjonsboksen for advarseltekst er erstattet med Advarsel-knappen ved siden av Lagre- og Avbryt-knappene. Når du klikker Advarsel-knappen viser Photoshop en melding med årsaken til advarselen. Advarsel-knappen vises ikke hvis et dokument ikke har noen advarsler.



Advarsel-knappen

-  En widget for vinkelkontroll på pensler er nå tilgjengelig på alternativlinjen samt i hurtigmenyen.
- Alternativet Vis utskriftsstørrelse er tilbake.
- Gammaverdien for tekst angis nå automatisk for nye systemalternativer.
- Forbedret ytelse når du lagrer arbeidet på nettverksstasjoner i Mac OS X
- Metadata og ICC-profiler inkluderes nå når du lagrer et dokument som PNG.
- Du kan nå eksportere kode fra overlappende stilark (CSS) direkte fra lag eller grupper. Velg Lag > Kopier CSS.
- Forbedringer av Kopier CSS:
 - Kopier CSS-enheter er nå alltid i bildepunkter (px)
 - Kopier CSS-gjennomsiktighet fungerer nå i graderinger
 - Forbedret plassering av transformert tekst
 - Bredde opprettes ikke lenger for tekst uten avsnitt
- Du kan nå velge og slette flere skriftstiler
- Du kan nå bruke Skift-enderingstasten når du oppretter baner.

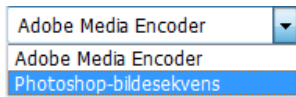
Endringer på produkt-nivå

- Alle funksjoner i Photoshop Extended CS6 er nå tilgjengelige i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud.
- Følgende programmer blir ikke lenger installert som standard med Photoshop CC:
 - Bridge CC: hvis du vil se en liste med nye funksjoner, kan du se [Dette er nytt i Adobe Bridge CC](#)
 - Extension Manager
 - ExtendScriptToolkit

Merk: Hvis du vil laste ned Bridge CC, Extension Manager eller ExtendScriptToolkit, logger du på [Adobe Creative Cloud](#), går til

Programmer, og laster så ned ønsket program.

- Nye [systemkrav](#) for Photoshop CC:
 -  Støtte for Mac OS X 10.7 (Lion) og 10.8 (Mountain Lion)
 - Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) støttes ikke offisielt. Du kan blant annet ikke jobbe med videofiler i Mac OS X 10.6. Du kan opprette en tidslinje med stillbilder og legge til effekter, f.eks. overganger. Du kan imidlertid eksportere dette arbeidet med alternativet Fil > Eksporter > Gjengi video > Photoshop-bildesekvens.



- Lyssetting-filteret (Filter > Gjengi > Lyssetting) fungerer bare med 8-biters RGB-bilder i Photoshop CC.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Fordreie perspektiv | Photoshop CC

Bakgrunn

Forutsetning: Aktiver grafikkprosessoren

Juster perspektiv

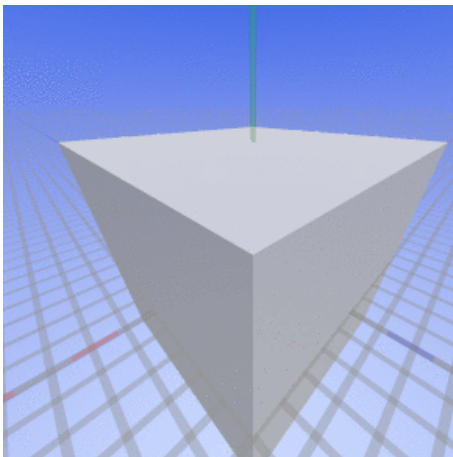
Vanlige spørsmål

Med Photoshop kan du enkelt justere perspektivet i bilder. Denne funksjonen er nyttig for bilder med rette linjer og flate overflater, f.eks. arkitektoniske bilder og bilder av bygninger. Du kan også bruke denne funksjonen til å sette sammen objekter som har forskjellige perspektiver, i ett enkelt bilde.

Bakgrunn

[Til toppen av siden](#)

Noen ganger kan et objekt se forskjellig ut på et bilde i forhold til virkeligheten. Denne forskjellen skyldes perspektivforvrengning. Bilder av det samme objektet fra forskjellige kameraavstander og -vinkler, utviser forskjellig perspektivforvrengning.



Perspektivforvrengning i bilder av samme objekt, tatt fra forskjellige avstander og vinkler

(Creative Commons-bilde gjengitt med tillatelse: SharkD)

Forutsetning: Aktiver grafikkprosessoren

[Til toppen av siden](#)

Photoshop krever minst 512 MB med video-RAM (VRAM) for å kjøre perspektivfordreingsfunksjonen. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Photoshop CC – vanlige spørsmål om GPU](#).

Som en forutsetning for å justere perspektiv, må du kontrollere at grafikkprosessoren er aktivert i Photoshop-innstillingene.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Ytelse.
2. I delen Innstillinger for grafikkprosessør, velger du Bruk grafikkprosessør.
3. Klikk Avanserte innstillinger. Påse at Bruk grafikkprosessør til å øke behandlingshastigheten er valgt.
4. Klikk på OK.

Juster perspektiv

[Til toppen av siden](#)

Definer planene

Før du justerer perspektivet, må du definere planene i arkitekturen i bildet.

1. Åpne bildet i Photoshop.
2. Velg Rediger > Perspektivfordreining. Se over tipset på skjermen, og lukk det.
3. Tegn firere langs planene i arkitekturen i bildet. Når du tegner firere, bør du prøve å holde kantene parallelt med de rette linjene i arkitekturen.



Tegn kantene på firene parallelt med linjene i arkitekturen. Du kan, som vist i illustrasjonen, feste to planer sammen. Her er et sett med planer som er definert for en bygning.

Manipulere planene

1. Bytt til modusen Fordreining fra Oppsett-modusen.



Fordreiningssmodus

2. Manipuler perspektivet på en av de mange forskjellige måtene:
 - Flytt rundt hjørnene på firkantene (punktene) etter behov. Du kan for eksempel justere perspektivet på dette bildet, slik at de to sidene på bygningen viser en forkortelse i like mål. Det resulterende perspektivet ville vært omtrent en direkte visning av bygningen fra et hjørne.



Justere perspektivet slik at de to sidene på bygningen er likt forkortet

- Skift-klikk på en individuell kant på en firkant for å rette den ut og holde den rett i løpet av videre perspektivmanipulering. En slik rettet kant er uthevet i gult i Fordreinnings-modus. Du kan manipulere hjørnene i firerne (punktene) for finere kontroll mens du justerer perspektivet.



Skift-klikk for å rette opp en individuell kant på en firkant og holde den rett i løpet av videre perspektiv manipulering. Den valgte kanten lengst til høyre i dette bildet er uthevet i gult.



Den valgte kanten er glattet ut. I tillegg bevares utglattingen av kanten i løpet av videre perspektivmanipulering.

💡 Skift-klikk kanten på nytt hvis du ikke ønsker å beholde utglattingen.

- I modusen Fordreining, klikker du på følgende ikoner for automatisk perspektivjustering:

☰ Utjevn automatisk i nærheten av vannrette linjer



Utjevn vannrett

☷ Glatt ut automatisk i nærheten av loddrette linjer



Rett opp loddrett



Rett opp automatisk både loddrett og vannrett



Rett opp vannrett og loddrett

3. Når du har justert perspektivet, klikker du på ikonet Utfør perspektivfordreining (✓).

Hurtigtaster

Følgende hurtigtaster gjør det lettere å juster perspektiv:

Piltaster Flytt litt på hjørnet i en firer (punkt)

H Skjuler rutenettet når du arbeider i modusen Fordreining

L Bytter til Oppsett-modusen

W Bytter til modusen Fordreining

Enter-tast I Oppsett-modus kan du trykke på Enter-tasten for å bytte hurtig til modusen Fordreining. I modusen Fordreining, utfører Enter-tasten gjeldende endringer av perspektivet.

Skift+klikk (*Fordreiningsmodus*) Retter opp en individuell kant på en firkant og holder den rettet i løpet av videre perspektivmanipulering. Hvis du ikke ønsker å beholde utglattingen av kanten, Skift-klikker du den på nytt.

Skift-(dra en kant) (*Fordreiningsmodus*) Begrenser formen på en plan mens den forlenges

Vanlige spørsmål

[Til toppen av siden](#)

Kan jeg redigere forskjellige perspektiver i samme bilde?

Ja. Når du redigerer forskjellige perspektiver i samme bilde, kan du velge å:

- Beholde en del av bilde med et visst perspektiv uendret, mens du justerer perspektivet på resten av bildet. Slik gjør du dette:
 1. Dra en firkant rundt delen av bildet der du ønsker å bevare perspektivet. Sørg for at denne firkanten ikke er festet til en av de andre planene som du justerer perspektiv på.
 2. Hold denne firkanten uendret mens du arbeider med de andre planene som du justerer perspektivet for.
- Rediger deler av bildet som har forskjellige perspektiver, uavhengig av hverandre.
 1. Trekk frakoblede firkanter rundt de relevante delene av bildet.
 2. Manipuler firkantene uavhengig av hverandre.

Tipsene på skjermen vises ikke mer. Hvordan kan jeg få dem tilbake?

Følg disse trinnene:

1. Velg Rediger > Innstillinger > Generelt.
2. Klikk Tilbakestill alle dialogbokser med advarsler, og klikk deretter OK.

Kan jeg definere forskjellige sett med planer for samme arkitektur?

Ja. Som en illustrasjon, her er to forskjellige måter å definere planer for inngangsporten til Taj Mahal:



En firkant dratt løst rundt arkitekturen



Et forskjellig sett med planer definert for samme arkitektur. Dette settet med planer gir finere kontroll over perspektivjusteringen.

Skrive ut 3D-objekter | Photoshop CC

[Forberede utskrift av 3D-objekter](#)

[Forhåndsvisning og utskrift av 3D-objekt](#)

[3D-utskriftsverktøy](#)

[Vanlige spørsmål](#)

[Se også](#)

Med Photoshop kan du skrive ut alle compatible 3D-modeller uten å bekymre deg om begrensninger i 3D-skriveren. Ved klargjøring for utskrift gjør Photoshop 3D-modellene vanntette.

Forberede utskrift av 3D-objekter

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Vindu > Arbeidsområde > 3D for å bytte til 3D-arbeidsområdet.
2. Åpne 3D-modellen i Photoshop. Hvis nødvendig må du tilpasse størrelsen på 3D-modellen mens du åpner den.
3. Velg 3D > 3D-utskriftsinnstillinger.



3D-utskriftsinnstillinger

4. I 3D-utskriftsinnstillingspanelet velger du om du ønsker å skrive ut til en skriver som er tilkoblet datamaskinen gjennom en USB-port (lokal skriver), eller bruke en tilkoblet 3D-utskriftstjeneste, som Shapeways.com.

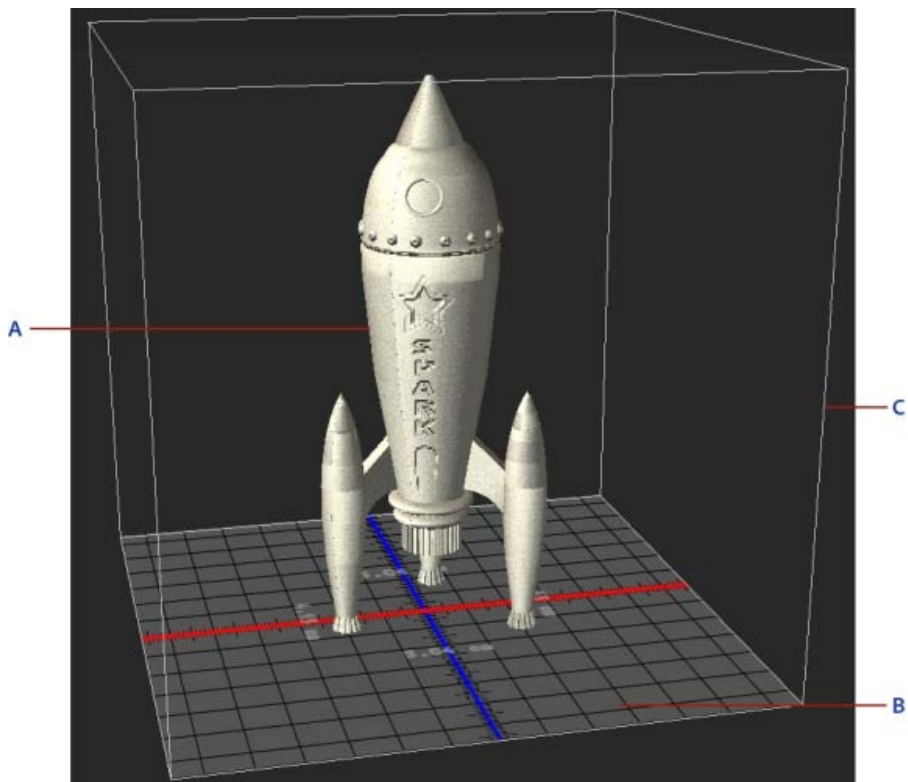
Merk: Shapeways.com er en ledende 3D-utskriftsmarkedsplass og -fellesskap. Shapeways.com gir deg forskjellige skriverprofiler som du kan bruke mens du skriver ut 3D-modellene dine. Se [vanlige spørsmål](#) for mer informasjon.

💡 Hvis du vil oppdatere listen over støttede skrivere eller Shapeways.com-profiler, velger du Hent de siste skrIVERne fra Skriv ut-hurtigmenyen.

5. Velg en lokal skriver eller en Shapeways.com-skriverprofil.

💡 Hvis du vil se estimerte priser for utskrift av 3D-modellen ved bruk av tilgjengelige Shapeways.com-profiler, velger du SkrIVER > Estimert pris.

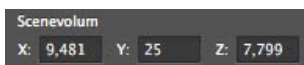
6. Velg en enhet for skrivervolum: Tomme, centimeter, millimeter eller bildepunkt. Enheten reflekteres i Skrivervolum-dimensjonene og skriverplatens størrelse.



A. 3D-modell B. Utskriftsplate C. Skrivervolumoverlapping

7. Velg et Detaljnivå for 3D-utskriften: Lavt, middels eller høyt. Tiden det tar å skrive ut 3D-objekter, avhenger av detaljnivået du velger.
8. Hvis du ikke vil se 3D-skrivervolumet overlappet på 3D-modellen, fjerner du markeringen for Vis skrivervolumoverlapping.
9. Juster Scenevolum-dimensjonene for å angi ønsket størrelse på det utskrevne 3D-objektet. Når du endrer en verdi (X, Y eller Z), skaleres de to andre verdiene proporsjonelt. Når du tilpasser Scenevolum-dimensjonene, kan du se at utskriftsplatene under 3D-modell skalerer i proporsjon.

 Du kan skrubbe verdien for en Scenevolum-dimensjon ved å klikke på dimensjonsetiketten (X, Y eller Z) og deretter dra musen til høyre eller venstre. Hold nede Skift-tasten for å skrubbe verdien raskere.



10. Velg Skaler til utskriftsvolum hvis du ønsker at Photoshop skal skalere 3D-modellen automatisk, slik at den fyller opp det tilgjengelige utskriftsvolumet til den valgte skriveren.
11. Hvis 3D-modellen har normale kart, teksturkanaler eller tetthetskart, kan du velge å ignorere en eller flere typer av disse kartene mens du skriver ut modellen. Du vil legge merke til at 3D-modellen oppdateres i sanntid når du endrer disse Overflatedetalj-innstillingene.
12. Du kan velge å ikke skrive ut støttestrukturene (stillas eller flåter) som er nødvendige for 3D-objektet. Bruk dette alternativet med forsiktighet, fordi utskriften av 3D-modellen kan mislykkes hvis du ikke skriver ut en nødvendig støttestruktur.
13. Hvis skriveren støtter flere materialer, velger du materialet som du ønsker å bruke for utskrift av 3D-objektet.

Forhåndsvisning og utskrift av 3D-objekt

[Til toppen av siden](#)

Når du er ferdig med å spesifisere 3D-utskriftsinnstillingene, følger du disse trinnene:

1. Klikk på Start utskrift-ikonet () eller velg 3D > 3D-utskrift. Photoshop samler 3D-scenen og klargjør den for utskriftsprosessen.
2. Hvis du velger å skrive ut med en Shapeways.com-profil, vil Photoshop varsle deg om at den faktiske utskriftskostnaden kan variere fra de viste estimatene. Klikk på OK.
3. I forhåndsvisningsvinduet som vises, bruker du 3D-kameraverktøyene for å rotere, zoome eller flytte 3D-objektene.

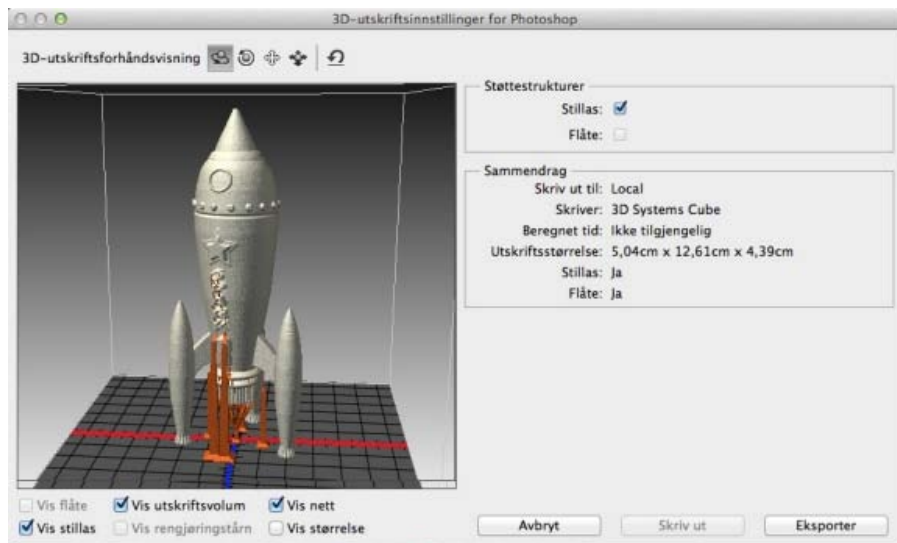
 Roter 3D-kameraet

 Rull 3D-kameraet

 Panorér 3D-kameraet

✱ Skyv 3D-kameraet

↺ Tilbakestill 3D-kameraet til opprinnelig plassering



Forhåndsvisning av 3D-utskrift

4. Hvis du ønsker å eksportere 3D-utskriftsinnstillingene til en STL-fil, klikker du Eksporter og lagrer filen på et hensiktsmessig sted på datamaskinen din. Du kan laste opp STL-filen til en webtjeneste, f.eks. Shapeways.com, eller legge den på et SD-kort for lokal utskrift.
5. Gå gjennom 3D-utskriftsoppsummeringen og klikk Skriv ut.

💡 Du kan avbryte en pågående 3D-utskrift ved å velge 3D > Avbryt 3D-utskrift.

3D-utskriftsverktøy

[Til toppen av siden](#)

Photoshop har interaktive veiledningsbaserte verktøy som du kan bruke for å konfigurere, kalibrere og vedlikeholde 3D-skriveren din. Du kan kun bruke disse verktøyene når 3D-skriveren er slått på og tilkoblet datamaskinen din.

1. Velg 3D > 3D-skriververktøy.
2. Velg verktøyet du ønsker å starte.

Kalibrer utskriftsplate Hjelper deg å nivellere utskriftsplaten. Dette verktøyet utfører følgende brede trinn:

- Ber deg om å fjerne alt overflødig utskriftsmateriale fra 3D-skriveren
- Starter skriverhodet
- Lar deg justere/finnjustere åpningen mellom utskriftsplaten og skriverhodet med ni dyseposisjoner

Du kan bruke dette verktøyet i veiledningsmodus eller i manuell modus.

Last filament Hjelper med å laste et filament inn i en FDM-3D-skriver (fused deposition modeling)

Fjern filament Hjelper med å fjerne et filament fra en FDM-3D-skriver

Endre filament Hjelper med å skifte ut filamentet til en FDM-3D-skriver med et nytt filament

3. Følg instruksjonene på skjermen.

Vanlige spørsmål

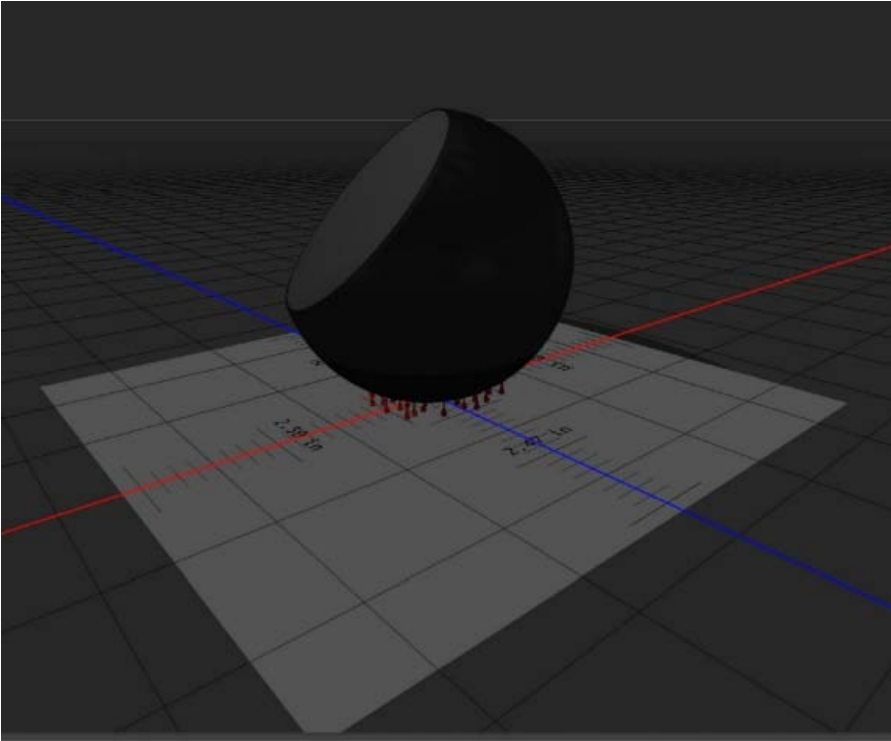
[Til toppen av siden](#)

Kan jeg bruke et tverrsnitt på en 3D-modell før jeg skriver den ut?

Ja. Du kan definere tverrsnitt for å skjære vekk deler av en 3D-modell før utskrift. Følg disse brede trinnene:

1. Velg Vindu > Arbeidsområde > 3D for å bytte til 3D-arbeidsområdet.
2. Åpne 3D-objektet du vil skrive ut.
3. Velg Scene i 3D-panelet.
4. I Egenskaper-panelet velger du Tverrsnitt.
5. Angi innstillingene for tverrsnitt i Egenskaper-panelet.

6. Velg 3D > Bruk tverrsnitt på scene.
7. Skriv ut 3D-scenen.

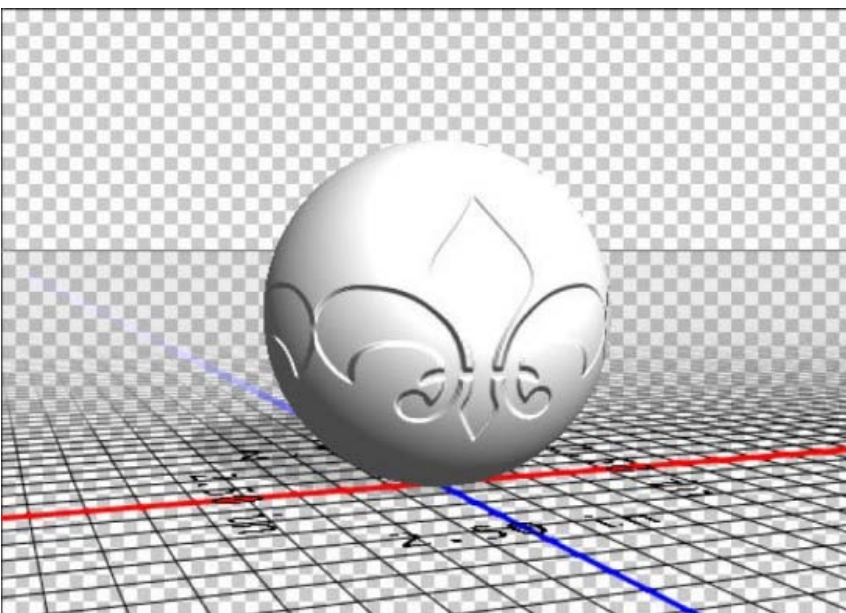


Skjære vekk et tverrsnitt på en sfære før utskrift

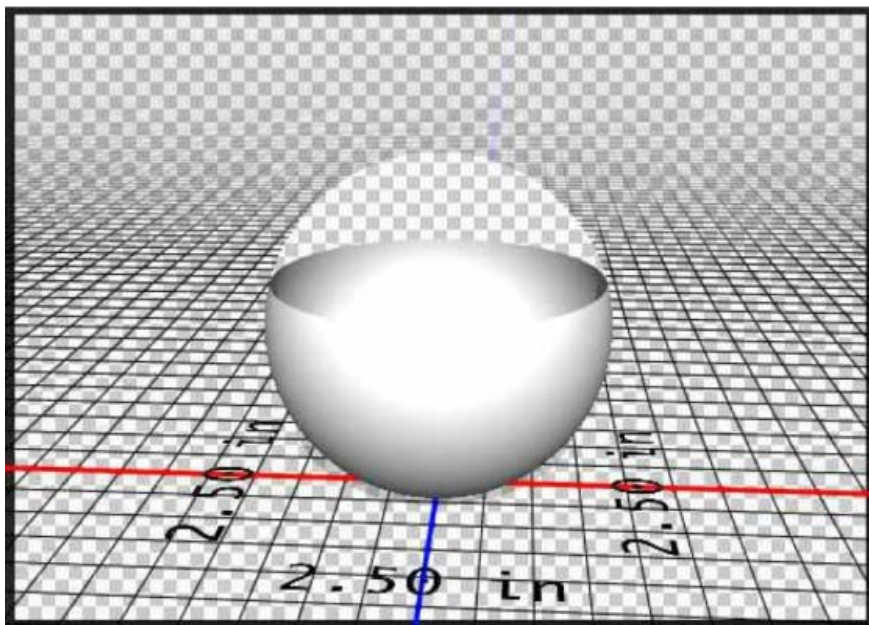
Kan jeg bruke teksturkanaler/tetthetskart på en 3D-modell før utskrift?

Ja. Følg disse brede trinnene:

1. Velg et materiale i Scene-panelet.
2. I Egenskaper-panelet klikker du på mappeikonet (📁) ved siden av Teksturkanaler/tetthetskart og laster en tekstur. Du kan også definere en ny tekstur som du ønsker å bruke på 3D-modellen.
3. Hvis du definerer en ny tekstur, lagrer du teksten. Teksturen brukes på 3D-modellen som teksturkanaler/tetthetskart.
4. Skriv ut 3D-modellen.



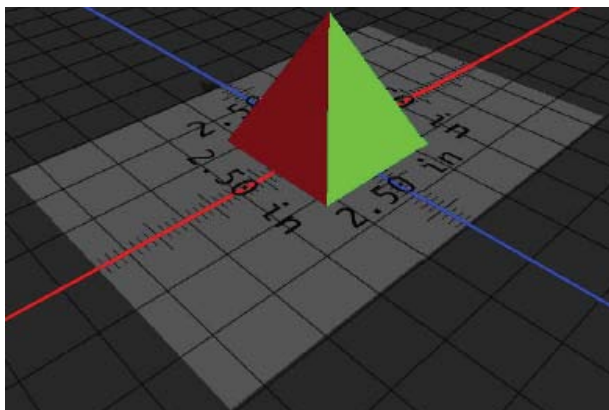
Bruke teksturkanaler på en 3D-modell før utskrift



Bruke et tetthetskart på en 3D-modell før utskrift

Kan jeg skrive ut 3D-modellene i to farger?

Hvis 3D-skriveren din er utstyrt med to hoder, kan du skrive ut 3D-modellen din i to farger. 3D-arbeidsområdet og forhåndsvisningen av 3D-utskriften viser modellen i to farger.



Skrive ut en 3D-modell i to farger

Hvordan skrives 3D-modeller med flere lag ut?

Fra et utskriftsstandpunkt behandles hvert lag i 3D-modellen som et 3D-objekt. Hvis nødvendig kan du slå sammen to eller flere lag (3D > Slå sammen 3D-lag).

Se også

[Til toppen av siden](#)

- [3D-maling | CC, CS6](#)
- [3D-panel – forbedringer | Photoshop CC](#)
- [3D-dokumentasjon for Photoshop](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Generere bilderessurser fra lag | Photoshop CC

Generere bilderessurser fra lag eller laggrupper

Webdesign benytter store/små bokstaver

Spesifisere parametre for kvalitet og størrelse

Deaktivere generering av bilderessurs for alle dokumenter

VANLIGE SPØRSMÅL

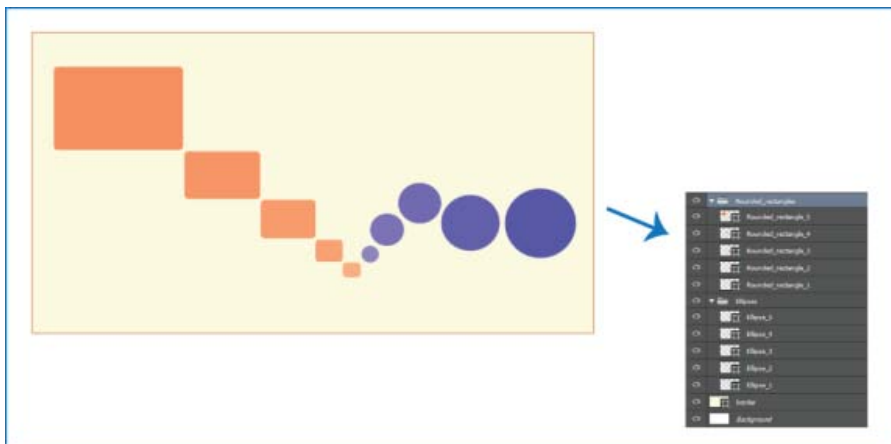
Du kan generere JPEG-, PNG- eller GIF-bilderessurser fra innholdet av lag eller laggrupper i en PSD-fil. Ressurser blir automatisk generert når du legger til en støttet bildeforformatendelse til et lagnavn eller et laggruppenavn. Alternativt så kan du også spesifisere parametre for kvalitet og størrelse for den genererte bilderessursen.

Det er spesielt nyttig for webdesign fra flere enheter å generere bilderessurser fra en PSD-fil.

Generere bilderessurser fra lag eller laggrupper

[Til toppen av siden](#)

Vurder en enkel PSD-fil ([last ned fra denne koblingen](#)) med følgende laghierarki, for å forstå generering av bilderessurser:



PSD-eksempelfil og lagerhierarkiet

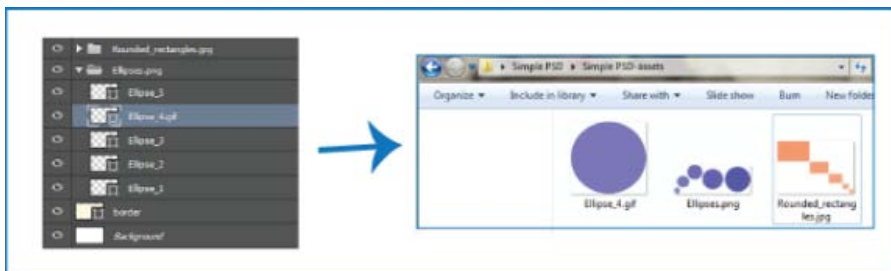
Laghierarkiet for denne filen har to laggrupper – *Rounded_rectangles* og *Ellipses*. Hver av disse lagergruppene inneholder fem lag.

Følg disse trinnene for å generere bilderessurser fra denne PSD-filen:

1. Med PSD-filen åpen, velger du **Fil > Generer > Bilderessurser**.
2. Legg den riktige filendelsen for formatet (.jpg, .png eller .gif) til navnene på lagene eller laggruppene du ønsker generere bilderessurser fra. Du kan for eksempel endre navn laggruppene *Rounded_rectangles* og *Ellipses* til *Rounded_rectangles.jpg* og *Ellipses.png*, og laget *Ellipse_4* til *Ellipse_4.gif*.

Merk: Spesialtegnene /, : og * støttes ikke i lagnavn.

Photoshop genererer bilderessursene og lagrer dem i en undermappe ved siden av PSD-kildefilen. Hvis PSD-kildefilen ikke er lagret ennå, vil Photoshop lagre de genererte ressursene i en ny mappe på skrivebordet.



Bilderessursnavn genereres fra lagnavn/laggruppenavn

💡 Generering av bilderessurs er aktivert for gjeldende dokument. Når det er aktivert vil funksjonen forbli tilgjengelig, uavhengig av når dokumentet åpnes igjen. Fjern markeringen for **Fil > Generer > Bilderessurser** for å deaktivere generering av bilderessurs for det gjeldende dokumentet.

Generere bilderessurser fra et lag eller en laggruppe

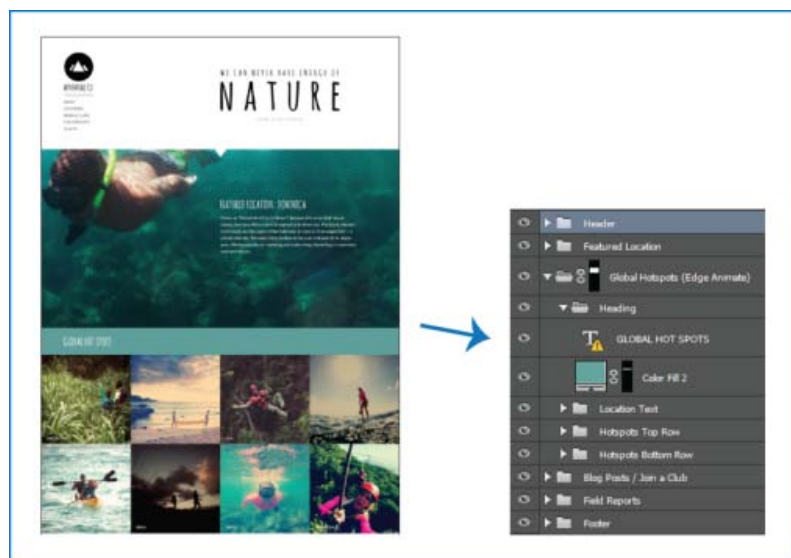
Separer ressursnavnene med komma (,) for å generere flere ressurser fra et lag / en laggruppe. Eksempel: Det følgende lagnavnet genererer tre ressurser:

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

Webdesign benytter store/små bokstaver

[Til toppen av siden](#)

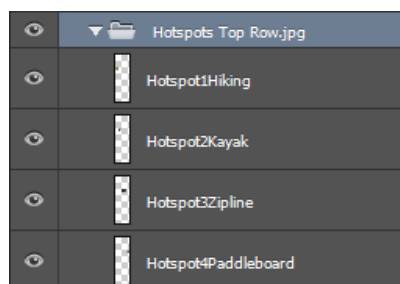
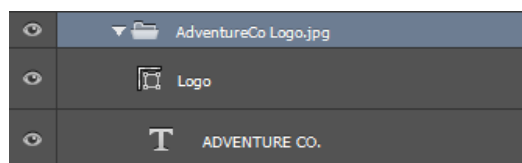
Det er spesielt nyttig for webdesign fra flere enheter å generere bilderessurser fra en PSD-fil. Vurder følgende webdesign og lagstrukturen:



En webdesign og laghierarkiet

Trekk ut ikonet på toppen og den øverste raden av *Global Hotspots*-bilderutenettet som bilderessurser:

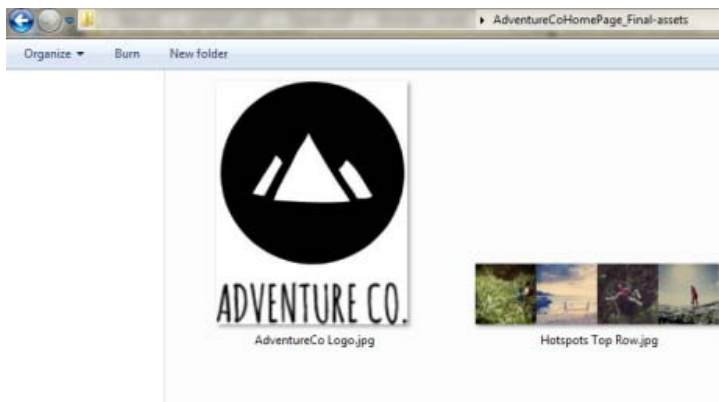
- Legg til bildeformatendelse til de passende lagnavnene.



Gi nytt navn til de passende lagene/laggruppene

Merk: En enkelt bilderessurs genereres fra innholdet av et lag / en laggruppe. Eksempel: Laggruppen *AdventureCo Logo* i skjermkopien ovenfor inneholder et formlag og et direkte tekstlag. Disse lagene blir slått sammen når en bilderessurs genereres fra laggruppen.

Photoshop genererer ressursene og lagrer dem i på samme sted som PSD-kildefilen.



Genererte bilderressurser

Spesifisere parametre for kvalitet og størrelse

[Til toppen av siden](#)

JPG-ressurser genereres som standard med en kvalitet på 90 %. PNG-ressurser genereres som 32-biters bilder som standard. GIF-ressurser genereres med grunnleggende alfakanal.

Når du gir nytt navn til lag eller laggrupper i forberedelse av ressursgenerering, kan du tilpasse kvalitet og størrelse.

Parametre for JPG-ressurser

- Legg til ønsket utdatakvalitet etter ressursnavnet: .jpg (1–10) eller .jpg (1–100%) . Eksempel:
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- Legg til ønsket utdatastørrelse for bilde (relativ eller i støttede formater: px (bildepunkter), in (tommer), cm og mm) før ressursnavnet. Photoshop skalerer bilde i henhold til dette. Eksempel:
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

Merk: Husk å legge til et ekstra mellomrom mellom prefikset og ressursnavnet. Hvis du angir størrelsen i bildepunkter (px), trenger du ikke å angi måleenheten. Eksempel: 300 x 200. >

💡 Du kan, som illustrert, blande forskjellige enheter og bildepunkter mens du spesifiserer ønsket bildestørrelse for utdata. Eksempel: 4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg er et gyldig lagnavn for ressursgenerering.

Parametre for PNG-ressurser

- Legg til ønsket utdatakvalitet etter ressursnavnet: 8, 24 eller 32. Eksempel:
 - Ellipse_4.png24
- Legg til ønsket utdatastørrelse for bilde (relativ eller i støttede formater: px (bildepunkter), in (tommer), cm og mm) før ressursnavnet. Photoshop skalerer bilde i henhold til dette. Eksempel:
 - 42% Ellipse_4.png
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png
 - 10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png

Merk: Husk å legge til et ekstra mellomrom mellom prefikset og ressursnavnet. Hvis du angir størrelsen i bildepunkter, trenger du ikke å angi måleenheten. Eksempel: 300 x 200.

💡 Du kan, som illustrert, blande forskjellige enheter og bildepunkter mens du spesifiserer ønsket bildestørrelse for utdata. Eksempel: 4in x 100 Rounded_rectangle_3.png er et gyldig lagnavn for ressursgenerering.

Parametre for GIF-ressurser

- Legg til ønsket utdatastørrelse for bilde (relativ eller i støttede formater: px (bildepunkter), in (tommer), cm og mm) før ressursnavnet. Eksempel:
 - 42% Ellipse_4.gif
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
 - 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

Merk: Husk å legge til et ekstra mellomrom mellom prefikset og ressursnavnet. Hvis du angir størrelsen i bildepunkter, trenger du ikke å

angi måleenheten. Eksempel: 300 x 200.

💡 Du kan, som illustrert, blande forskjellige enheter og bildepunkter mens du spesifiserer ønsket bildestørrelse for utdata. Eksempel: 4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif er et gyldig lagnavn for ressursgenerering.

Parametre for kvalitet er ikke tilgjengelig for GIF-ressurser.

Konstruere komplekse lagnavn

Du kan spesifisere flere ressursnavn med parametre mens du navngir et lag for ressursgenerering. Eksempel:

120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif

Photoshop genererer følgende ressurser fra dette laget:

- Delicious.jpg (et JPG-bilde med en kvalitet på 8, skalert til 120 %)
- Delicious.png (et 24-biters PNG-bilde, skalert til 42 %)
- Delicious_2.jpg (et JPG-bilde med en kvalitet på 90 %, med en absolutt størrelse på 100 x 100 px)
- Delicious.gif (et GIF-bilde skalert til 250 %)

Deaktivere generering av bilderessurs for alle dokumenter

[Til toppen av siden](#)

Du kan deaktivere generering av bilderessurs globalt for alle Photoshop-dokumenter ved å endre Innstillinger.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Plugin-moduler.
2. Fjern markeringen for Aktiver generator.
3. Klikk på OK.

Merk: Menykommandoen Fil > Generer er utilgjengelig når du deaktiverer generering av bilderessurser i Innstillinger. Funksjonen kan bare aktiveres på nytt i dialogboksen Innstillinger.

VANLIGE SPØRSMÅL

[Til toppen av siden](#)

Må jeg spesifisere unike ressursnavn?

Ressursnavn må være unike på dokumentnivå.

Hva er standard kvalitetsnivå ved oppretting av bilderessurser?

JPG-ressurser genereres som standard med en kvalitet på 90 %. PNG-ressurser genereres som 32-biters bilder som standard. GIF-ressurser genereres med grunnleggende alfakanal.

Genererer Photoshop bilderessurser fra lag med gjennomsiktighet og andre effekter?

Ja. Gjennomsiktighet og andre effekter på et lag reflekteres i ressursen generert fra det laget. Effekter kan derimot sammenslås i den genererte ressursen.

Hvordan genereres bilderessurser fra lag som har en utfallsbredde større enn arbeidsområdet?

All bildepunktdata i et lag er del av den genererte ressursen, så lenge den ikke er spesifikt maskert ut. Lag og laggrupper som har en utfallsbredde større enn arbeidsområdet, er fullstendig synlig i den genererte ressursen.

Er kommaet den eneste tillatte separatoren mellom navn for bilderessurs?

I tillegg til komma (,) kan du bruke symbolet pluss (+) som skilletegn mellom navn for bilderessurser. Eksempel:

42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

er det samme som:

42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

Se også

- [En nærmere titt på Photoshop Generator-syntaks](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Redusere uskarphet fra kameraristing | Photoshop CC

[Video | Bruke filteret reduksjon av kameraristing](#)

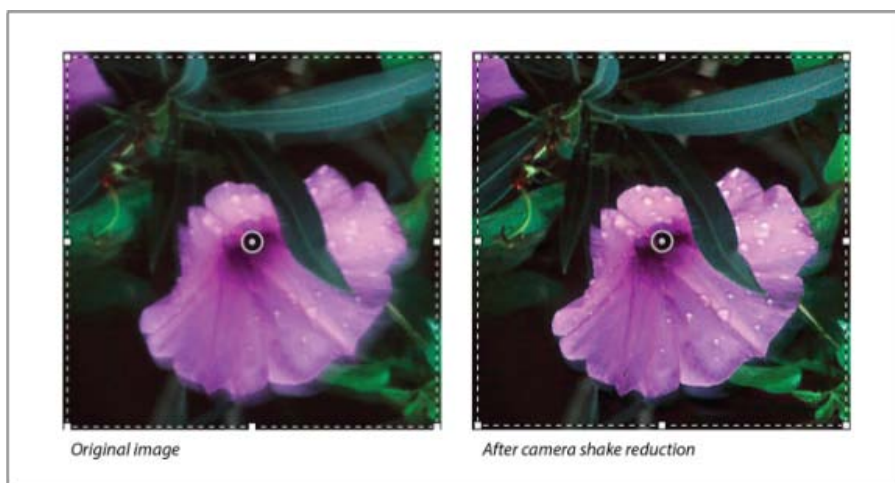
[Bilder egnet for reduksjon av kameraristing](#)

[Bruke automatisk reduksjon av kameraristing](#)

[Bruke flere gjør uskarpt-tegninger for reduksjon av kameraristing](#)

[Avanserte innstillinger for gjør uskarpt-tegning](#)

Photoshop har en intelligent mekanisme som automatisk reduserer uskarphet i bilder, forårsaket av kamerabevegelse. Dersom det er nødvendig, kan du justere avanserte innstillinger for å gjøre bildet enda skarpere. Filteret Reduksjon av kameraristing i Filter > Gjør skarpere kan redusere uklarthet som kommer fra flere typer kamerabevegelser, inkludert lineær, bueformet, roterende og ringer i vann-bevegelse.



Reduksjon av kameraristing | Et før og etter-eksempel

Bilder egnet for reduksjon av kameraristing

[Til toppen av siden](#)

Funksjonen for reduksjon av kameraristing fungerer best med noenlunde opplyste stillbilder med lite støy. Følgende stillbilder er spesielt egnet for ristereduksjon:

- Innendørs eller utendørs bilder som er tatt med et objektiv med en lang brennvidde
- Statiske innendørs bilder tatt med en langsom lukkerhastighet og ingen blits

I tillegg kan ristereduksjon gjøre tekst som er blitt uklar på grunn av kamerabevegelse, mer skarp.

Bruke automatisk reduksjon av kameraristing

[Til toppen av siden](#)

1. Åpne bildet.
2. Velg Filter > Gjør skarpere > Ristereduksjon. Photoshop analyserer automatisk hvilket område på bildet som best egner seg for ristereduksjon, avgjør hva uskarpheten skyldes og ekstrapolerer passende korrigeringer til hele bildet. Det korrigerte bildet vises for din evaluering i dialogen Ristereduksjon.

💡 Med Detalj-lupen i ruten nederst til høyre kan du undersøke de fokuserte områdene nærmere. Du kan zoome inn eller ut på et bildeelement, dersom det er nødvendig. Når du drar håndverktøyet over Detalj-lupen for å undersøke området, slipper du museknappen for å se en rask forhåndsvisning av ristereduksjonen for dette området.

Merk: Hvis det ser ut som ingen korrigeringer er brukt på bildet i dialogen Ristereduksjon, kan du kontrollere at alternativet Forhåndsvisning i høyre rute er aktivert.

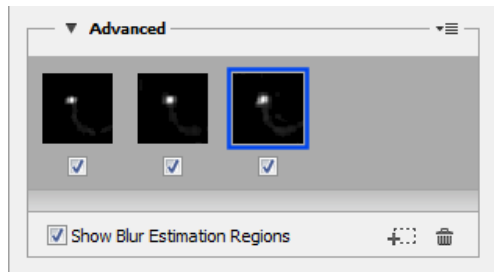
Bruke flere gjør uskarpt-tegninger for reduksjon av kameraristing

[Til toppen av siden](#)

En gjør uskarpt-tegning representerer formen og omfanget til uskarpheten som påvirker et valgt område på bildet. Forskjellige områder på bildet kan ha uskarpheter med forskjellige former. Automatisk reduksjon av kameraristing beregner bare gjør uskarpt-tegningen for standardområdet til

bildet. Photoshop avgjør standardområdet som egner seg best for beregning av gjør uskarpt. Hvis du vil finjustere bildet, kan du få Photoshop til å beregne og vurdere gjør uskarpt-tegninger for flere områder.

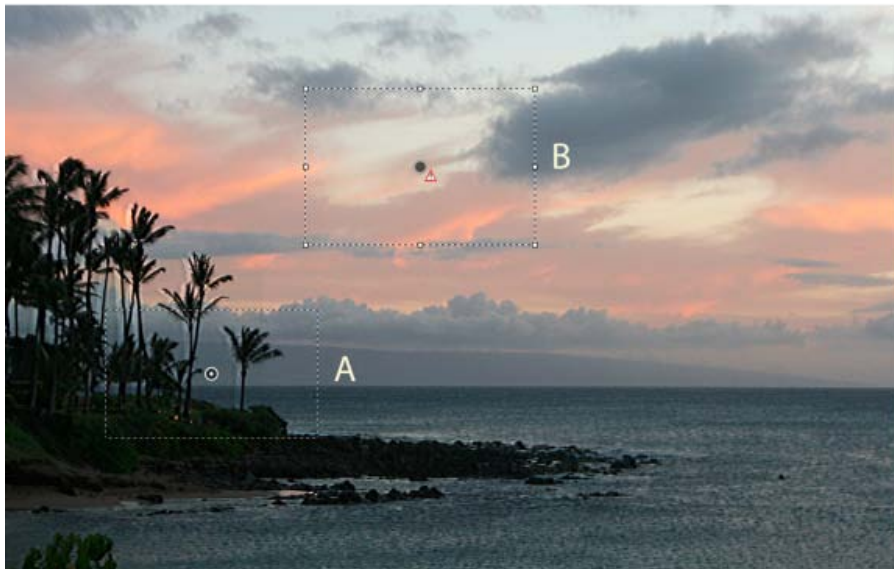
Tilgjengelige gjør uskarpt-tegninger er oppført i panelet Avansert i dialogen Ristereduksjon. Du kan klikke en gjør uskarpt-tegning for å zoome inn på den.



Flere gjør uskarpt-tegninger i panelet Avansert

Opprette og endre gjør uskarpt-tegninger

Photoshop tilbyr flere måter å opprette og endre gjør uskarpt-tegninger. Opprett gjør uskarpt-tegninger i områder på bildet som har kantkontraster, for best resultat. F.eks. så er regionen som er merket **A** i skjermbildet nedenfor, bedre egnet for beregning av gjør uskarpt enn området merket **B**.



På grunn av teksturkontraster er A mer egnet for beregning av gjør uskarpt enn B

Endre størrelse eller plassering på grensene til gjeldende område som er i fokus

Du kan enkelt endre størrelse på grensene til området som er i fokus, for å oppdatere gjør uskarpt-tegningen som er tilknyttet. Hvis du vil skifte fokus til et annet område, kan du dra midtpunktet på området som er i fokus.

La Photoshop foreslå et nytt beregningsområde for gjør uskarpt

1. Klikk ikonet Legg til foreslått gjør uskarpt-tegning (📌) på panelet Avansert i ruten til høyre. Photoshop merker et nytt område på bildet som egner seg for beregning av gjør uskarpt, og oppretter gjør uskarpt-tegningen.
2. Legg til flere gjør uskarpt-tegninger om nødvendig.

💡 Klikk papirkurv-ikonet (🗑️) for å slette én eller flere gjør uskarpt-tegninger.

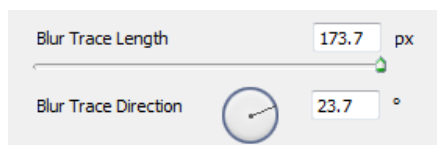
Velg et nytt bildeområde manuelt

1. Klikk på ikonet Verktøy for uskarphetsberegning (🔍) i øvre venstre hjørne av dialogen Ristereduksjon.
2. Tegn et markeringsrektangel hvor som helst på bildet. Photoshop oppretter automatisk en gjør uskarpt-tegning for området du valgte.
3. Legg til flere gjør uskarpt-tegninger om nødvendig.

Opprette en gjør uskarpt-tegning ved bruk av verktøyet Uskarp retning

1. Velg Verktøyet uskarp retning (📏) fra panelet til venstre.
2. Tegn en rett linje som representerer gjør uskarp-retningen i bildet.

3. Du kan om nødvendig justere uskarp lengde og uskarp retning.

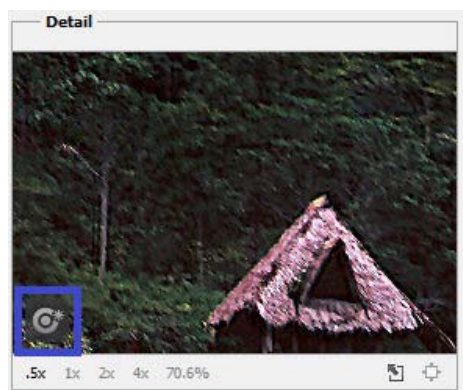


Uskarp lengde og uskarp retning

Tilpasse en gjør uskarpt-tegning ved bruk av detaljlupen

1. Fokuser på et nytt bildeområde som egner seg for reduksjon av kameraristing, ved bruk av Detalj-lupen.
2. Klikk ikonet Forsterk ved lupeplassering (🔍) for å flytte fokus i venstre rute til området merket i Detalj-lupen. Gjør uskarpt-tegningen for området som ble vist tidligere i Detalj-lupen, blir automatisk oppdatert.

💡 Du kan forankre detaljlupen med tastatursnarveien **q**.



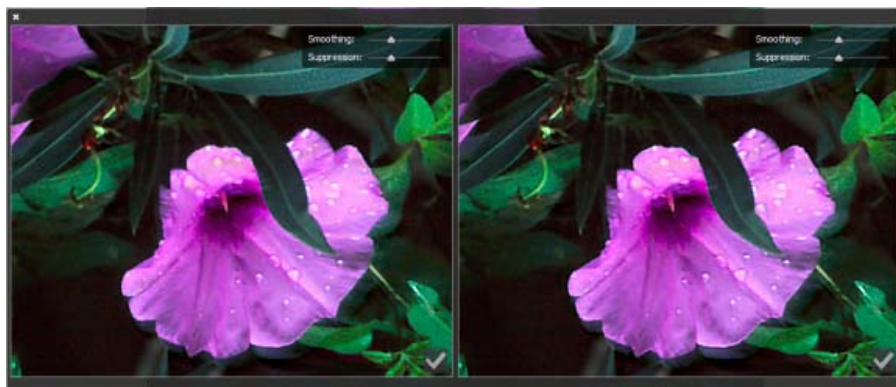
Tilpasse en gjør uskarpt-tegning ved bruk av detaljlupen

Forhåndsviser og bruke flere gjør uskarpt-tegninger

Når du har lagt til nødvendige gjør uskarpt-tegninger, kan du velge én eller flere gjør uskarpt-tegninger i panelet Avansert for å bruke dem på bildet.

Forhåndsviser og sammenligne resultatene til to gjør uskarpt-tegninger

- Hold nede Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac) og velg gjør uskarpt-tegninger i panelet Avansert. Photoshop viser ruten med flere forhåndsvisninger for valgte gjør uskarpt-tegninger.



Resultater for to gjør uskarpt-tegninger, vist side om side

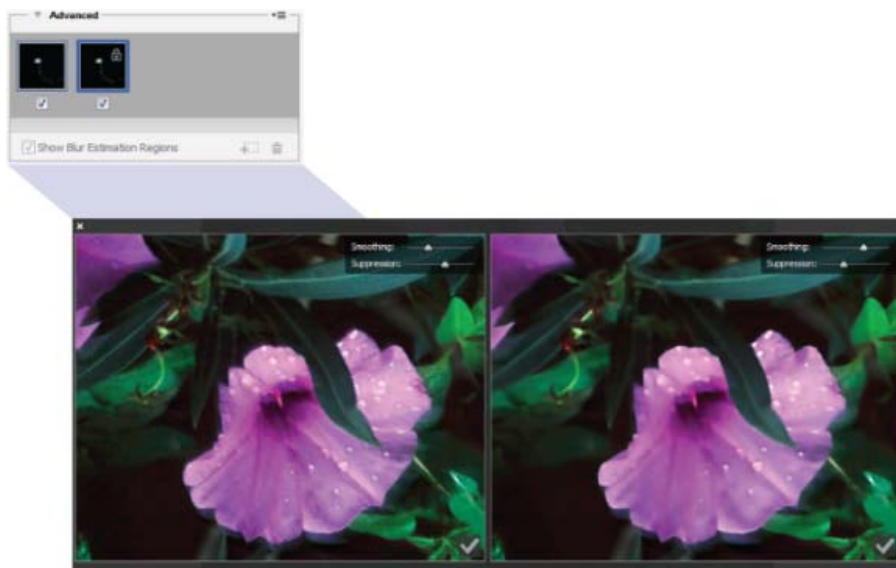
💡 Når du forhåndsviser resultatet for to gjør uskarpt-tegninger side ved side, kan du raskt justere [Utjevning](#) og [Undertrykking av artefakter](#), og se hvor mye endringene påvirker bildet. Se [Utjevning](#) og [Undertrykking av artefakter](#).

Duplisere gjør uskarpt-tegning

- Dra en gjør uskarpt-tegning til ikonet Legg til foreslått gjør uskarpt-tegning (+).

Photoshop lager en kopi av gjør uskarpt-tegningen, og låser den.

💡 Det er nyttig å duplisere gjør uskarpt-tegninger når du raskt vil justere Utjevning og Undertrykking av artefakter, og forhåndsvisne hvordan endringene påvirker bildet. Se [Utjevning](#) og [Undertrykking av artefakter](#).



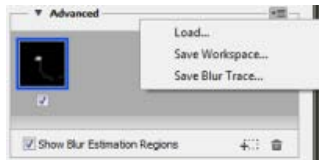
Arbeide med dupliserte gjør uskarpt-tegninger

Bruk gjør uskarpt-tegninger på nytt

Når du har opprettet gjør uskarpt-tegninger, kan du lagre dem, slik at de kan legges til forskjellige bilder.

1. Velg en eller flere gjør uskarpt-tegninger.
2. Velg Lagre gjør uskarpt-tegning fra rullegardinmenyen i panelet Avansert. Du kan lagre gjør uskarpt-tegninger i to formater: KNL og PNG.

Når du ønsker å lagre og bruke gjør uskarpt-tegninger på nytt, kan du bruke alternativet Last inn i hurtigmenyen i panelet Avansert.



Lagre og laste inn gjør uskarpt-tegninger

Avanserte innstillinger for gjør uskarpt-tegning

[Til toppen av siden](#)

Med avanserte innstillinger for gjør uskarpt-tegning kan du finjustere reduksjon av kameraristing.

Rammer for gjør uskarpt-tegning

Innstillingen Rammer for gjør uskarpt-tegning angir rammestørrelsen for gjør uskarpt-tegningen. Du kan justere denne verdien dersom det er nødvendig.

Kildestøy

Photoshop beregner mengden av støy i bildet automatisk. Hvis det er nødvendig, velger du en annen verdi (Auto/Lav/Middels/Høy).

Utjevning

Utjevning reduserer høyfrekvent støy som følger av gjør skarpere. Du kan flytte skyvekontrollen til en annen verdi enn standard 30 %. Det anbefales at du bruker verdien Lav ved utjevning.

Undertrykking av artefakter

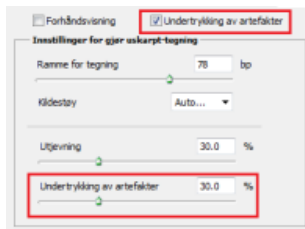
Når du gjør bildet skarpere, kan du av og til oppdage noen merkbare støyartefakter. Utfør følgende trinn for å undertrykke disse artefaktene:

1. Velg Undertrykking av artefakter.

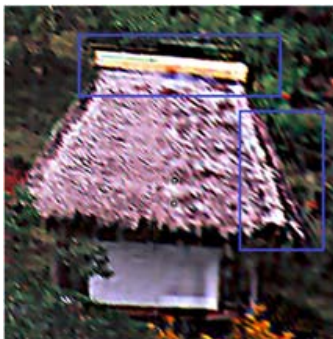
Merk: Når Undertrykking av artefakter ikke er aktivert, genererer Photoshop grove forhåndsvisninger. Grove forhåndsvisninger er skarpere, men de inneholder også flere støy-artefakter.

2. Juster glidebryteren for Undertrykking av artefakter til en høyere verdi. Med 100 % undertrykking av artefakter får du det opprinnelige bildet, mens 0 % undertrykking av artefakter ikke fjerner noen støyartefakter.

💡 Undertrykking av artefakter fungerer best for å undertrykke middels frekvensstøy.



Undertrykking av artefakter



Støy-artefakter

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Dele arbeidet ditt på Behance | Photoshop CC



Du kan laste opp dine kreative bilder som pågående arbeid, til Behance direkte fra Photoshop. Behance er den ledende nettplattformen for å presentere og oppdage kreativt arbeid. Med Behance kan du opprette en portefølje med arbeidet ditt, og dele det vidt og effektivt for å få tilbakemeldinger.

Merk: Behance-integrering med Photoshop CC er foreløpig ikke tilgjengelig i Frankrike og Japan.

Du kan dele prosjektene dine fra Photoshop på følgende måter:

- Velg Fil > Del på Behance fra et åpent dokument.
- Med et åpent dokument klikker du ikonet Del på Behance (📎) nede i venstre hjørne i dokumentvinduet.

Hvis du vil vite mer om hvordan du bruker Behance, kan du se [Behance Help Center](#).

Merk: Du kan dele bilder på minimum 320 x 320 bildepunkter.

💡 Du må være minst 13 år for å registrere deg hos Behance.

Dele et bilde på Behance

[Til toppen av siden](#)

1. Åpne bildet i Photoshop, og velg Del på Behance.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du ikke har en Behance-konto, klikker du Opprett en offentlig profil, og oppretter en Behance-konto.
 - Hvis du bruker samme e-postadresse for Behance-kontoen som for Creative Cloud-medlemskapet, kobler du kontoene sammen ved å oppgi Behance-passordet.
 - Hvis du bruker forskjellige e-postadresser for Behance-kontoen og Creative Cloud-medlemskapet, fyller du inn informasjonen under *Jeg har en Behance-portefølje*.
3. På skjermbildet Enter Information skriver du tittel og tagger for bildet du deler. Du kan også legge til en kommentar for å starte en samtale om verket ditt.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share



PREVIEW
Image size: 710x710px

☒ New Work ☐ Revision

Title 46
The dance

Tags
dance x rhythm x existence x
river x free flowing x

Post a comment to start the conversation
The dance of existence

Visible To: Everyone [Edit](#)

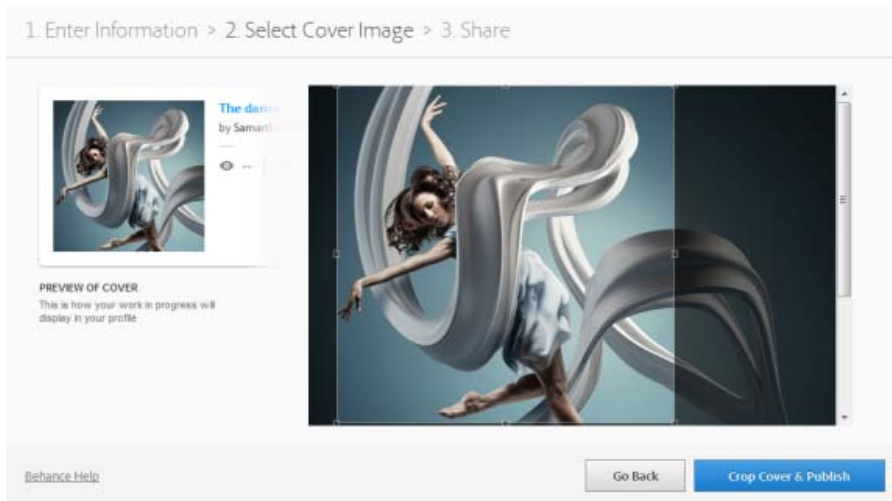
[Cancel](#) [Continue](#)

Oppgi en tittel og tagger for bildet

4. Hvis du har en tilbakemeldingssirkel på Behance, kan du velge å dele verket bare med medlemmer av sirkelen.

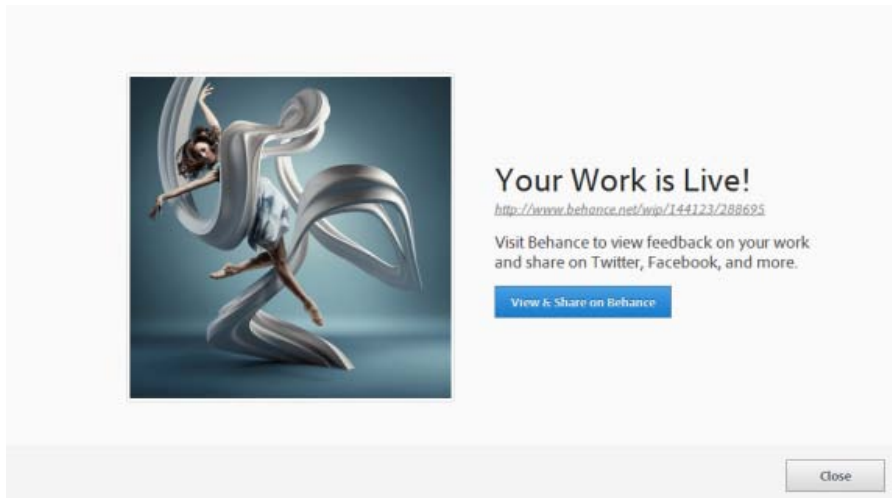
Visible To:	Feedback Circle	▼
	Everyone	
	Feedback Circle	

5. På skjermbildet Select Cover Image beskjærer du bildet for å opprette et forsidebilde for prosjektet.



Beskjær for å velge et forsidebilde

6. Klikk på Crop Cover & Publish. Behance laster opp bildet som et pågående arbeid, og gjør det tilgjengelig for tilbakemeldinger og kommentarer.



Pågående arbeid er lastet opp og tilgjengelig på Behance

7. Klikk Vis og del på Behance for å synkronisere med sosiale nettverk, f.eks. Twitter, Facebook og LinkedIn. Neste gang du laster opp et bilde, kan du velge å dele det på Twitter, Facebook og LinkedIn direkte fra Photoshop.

Your Work in Progress has been successfully uploaded

Request Feedback:

Give me feedback on "The dance", a work-in-progress on @Behance - <http://be.net/wip/144139/288725>

42 characters left

[Sign in with Twitter](#)
[Sign in with Facebook](#)
[Sign in with LinkedIn](#)

[Confirm](#)
[Skip](#)

Be om tilbakemelding via sosiale nettverk

8. Når du jobber videre på bildet, kan du laste opp reviderte versjoner til Behance.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

☐ New Work ☒ Revision

Choose Existing

The dance

Tags

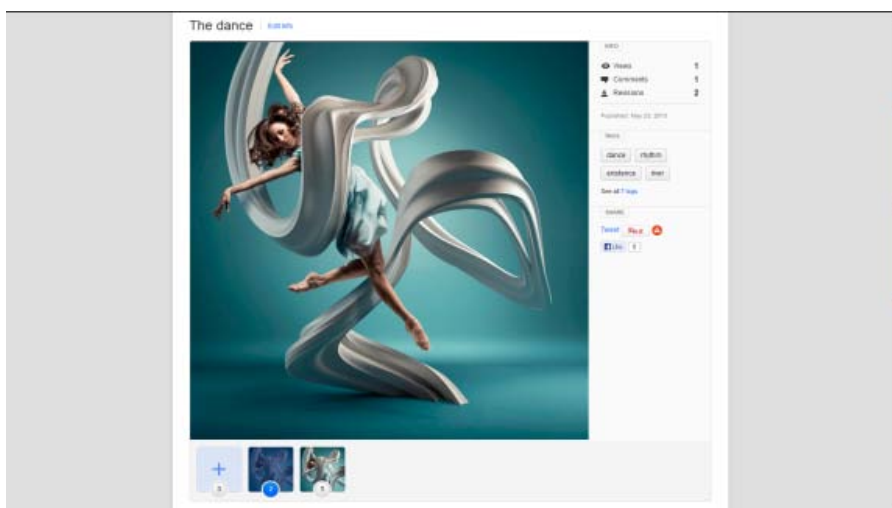
river x free flowing x art x creativity x

Post a comment to start the conversation

Visible To: Everyone [Edit](#)

[Cancel](#)
[Continue](#)

Laste opp revisjoner til Behance



Det pågående arbeidet som vist på Behance

Merk: Panoramabilder i størrelsen 3200 x 320 eller 320 x 3200 bildepunkter støttes. Maksimalt størrelsesforhold som støttes for panoramabilder, er 10:1.

Se også

[Til toppen av siden](#)

- [Publisere til Behance fra Creative Cloud](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Create Smart Objects | CC, CS6

[Video | Linked smart objects in Photoshop 14.2](#)

[Understanding Smart Objects](#)

[Create embedded Smart Objects | CC, CS6](#)

[Create linked smart objects | Photoshop CC](#)

[Filter the Layers panel by smart objects | Photoshop CC](#)

[Duplicate an embedded smart object](#)

[Edit the contents of a Smart Object](#)

[Replace the contents of a Smart Object](#)

[Convert an embedded or linked Smart Object to a layer](#)

[Export the contents of an embedded Smart Object](#)

[To the top](#)

Understanding Smart Objects

Smart Objects are layers that contain image data from raster or vector images, such as Photoshop or Illustrator files. Smart Objects preserve an image's source content with all its original characteristics, enabling you to perform nondestructive editing to the layer.

In Photoshop CC and CS6, you can embed the contents of an image into a Photoshop document. In Photoshop CC, you can also create linked smart objects whose contents are referenced from external image files. The contents of a linked smart object are updated when its source image file changes.

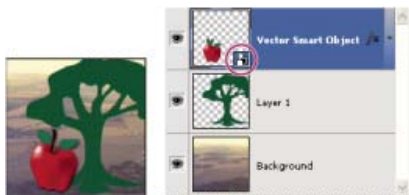
Linked smart objects are distinct from duplicated *instances* of a smart object within a Photoshop document. With linked smart objects, you can use a shared source file across multiple Photoshop documents.

With Smart Objects, you can:

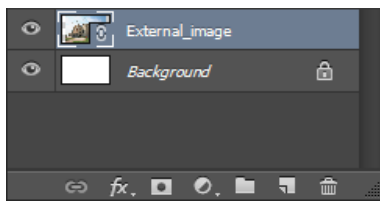
- Perform nondestructive transforms. You can scale, rotate, skew, distort, perspective transform, or warp a layer without losing original image data or quality because the transforms don't affect the original data.
- Work with vector data, such as vector artwork from Illustrator, that otherwise would be rasterized in Photoshop.
- Perform nondestructive filtering. You can edit filters applied to Smart Objects at any time.
- Edit one Smart Object and automatically update all its linked instances.
- Apply a layer mask that's either linked or unlinked to the Smart Object layer.
- Try various designs with low-resolution placeholder images that you later replace with final versions.

You can't perform operations that alter pixel data—such as painting, dodging, burning, or cloning—directly to a Smart Object layer, unless it is first converted into a regular layer, which will be rasterized. To perform operations that alter pixel data, you can edit the contents of a Smart Object, clone a new layer above the Smart Object layer, edit duplicates of the Smart Object, or create a new layer.

Note: When you transform a Smart Object that has a Smart Filter applied to it, Photoshop turns off filter effects while the transform is being performed. Filter effects are applied again after the transform is complete. See [About Smart Filters](#).



Regular layer and Smart Object in Layers panel. Icon in lower right corner of thumbnail indicates Smart Object.



(Photoshop CC) A linked Smart Object in the Layers panel

[To the top](#)

Create embedded Smart Objects | CC, CS6

You can create embedded Smart objects using several methods: by using the Open As Smart Object command; placing a file (CS6) or placing a file as embedded (CC, CS6), pasting data from Illustrator; or converting one or more Photoshop layers to Smart Objects.

- Do any of the following:

- (CC) Choose File > Place Embedded to import files as Smart Objects into an open Photoshop document.
- Choose File > Open As Smart Object, select a file, and click Open.
- (CS6) Choose File> Place to import files as Smart Objects into an open Photoshop document.

 Although you can place JPEG files, it's better to place PSD, TIFF, or PSB files because you can add layers, modify pixels, and resave the file without loss. (Saving a modified JPEG file requires you to flatten new layers and recompress the image, causing image quality degradation).

- Choose Layer > Smart Object > Convert to Smart Object to convert a selected layer into a Smart Object.
- In Bridge, choose File > Place > In Photoshop to import a file as a Smart Object into an open Photoshop document.

 An easy way to work with camera raw files is to open them as Smart Objects. You can double-click the Smart Object layer containing the raw file at any time to adjust the Camera Raw settings.

- Select one or more layers and choose Layer > Smart Objects > Convert To Smart Object. The layers are bundled into one Smart Object.
- Drag PDF or Adobe Illustrator layers or objects into a Photoshop document.
- Paste artwork from Illustrator into a Photoshop document, and choose Smart Object in the Paste dialog box. For the greatest flexibility, enable both PDF and AICB (No Transparency Support) in the File Handling & Clipboard section of the Preferences dialog box in Adobe Illustrator.

[To the top](#)

Create linked smart objects | Photoshop CC

Note: The Linked Smart Object feature is available in Photoshop versions 14.2 (Photoshop CC | January 2014) and later.

In Photoshop CC, you can create linked smart objects. The contents of linked smart objects are updated when the source image file changes. Linked smart objects are particularly useful for teams or in cases where assets must be reused across designs.

Follow these steps to create a linked smart object:

1. Choose File > Place Linked.
2. Select an appropriate file and click Place.

The linked smart object is created and is displayed in the Layers panel with a link icon (.

 You can also create a linked smart object in an open document by dragging-and-dropping the appropriate file while keeping the following key pressed:

(Windows) Alt key
(Mac) Opt key

To change this default behavior, turn off Preferences > General > Always Create Smart Objects While Placing.

Update linked Smart Objects

If an external source file changes while a Photoshop document referencing it is open, the relevant linked smart object is automatically updated. However, when you open a Photoshop document containing out-of-synch linked smart objects, you can update the smart objects:

- Right-click a linked smart object layer and select Update Modified Content.
- Select Layer > Smart Objects > Update Modified Content.

Linked smart objects whose source images have changed are visually highlighted in the Layers panel:



Out-of-synch linked smart objects are highlighted in the Layers panel

 You can update all linked Smart Objects in the current Photoshop document by selecting Layer > Smart Objects > Update All Modified Content.



Linked smart objects with missing external source files are highlighted in the Layers panel

Resolve a broken smart object link

To resolve a linked smart object with a missing external source, follow these steps:

1. Right-click the linked smart object layer icon and select Resolve Broken Link.
2. Navigate to the new location of the missing object.
3. Click Place.

View linked smart object properties

With a linked smart object layer selected in the Layers panel, select Windows > Properties.

The following properties are displayed:

- The path of the external source file for the linked smart object
- The linked smart object size and positional coordinates (X, Y)

You can perform the following actions directly from within the Properties panel:

- Edit the contents of the external image file. If necessary, Photoshop opens an external application that can handle the source image file. For example, Photoshop opens Adobe Illustrator if the external source image is a .ai file.
- Embed the linked smart object within the current document.

Embed linked smart objects

Do one of the following:

- Right-click a linked smart object layer in the Layers panel and select Embed Linked.
- Select Layer > Smart Objects > Embed Linked.
- In the Properties panel, click Embed.

 Select Layer > Smart Objects > Embed All Linked to embed all linked smart objects in the Photoshop document.

Filter the Layers panel by smart objects | Photoshop CC

1. In the Layers panel, select Smart Objects from the filtering pop up menu.



Filter layers by smart objects

2. Click one of the following icons:

-  Filter for up-to-date linked smart objects
-  Filter for out-of-synch linked smart objects
-  Filter for missing linked smart objects
-  Filter for embedded smart objects

 You can use the toggle switch () to turn layer filtering off.

Duplicate an embedded smart object

- In the Layers panel, select a Smart Object layer, and do one of the following:
 - To create a duplicate Smart Object that is linked to the original, choose Layer > New > Layer Via Copy, or drag the Smart Object layer to the Create A New Layer icon at the bottom of the Layers panel. Edits you make to the original affect the copy and vice versa.
 - To create a duplicate Smart Object that isn't linked to the original, choose Layer > Smart Objects > New Smart Object Via Copy. Edits you make to the original don't affect the copy.

A new Smart Object appears in the Layers panel with the same name as the original and “copy” as a suffix.

Edit the contents of a Smart Object

When you edit a Smart Object, the source content is opened in either Photoshop (if the content is raster data or a camera raw file) or the application that handles the placed format by default (for example, Adobe Illustrator or Adobe Acrobat). When you save changes to the source content, the edits appear in all linked instances of the Smart Object in the Photoshop document.

1. Select the Smart Object from the Layers panel, and do one of the following:
 - Choose Layer > Smart Objects > Edit Contents.
 - Double-click the Smart Objects thumbnail in the Layers panel.

- In the Properties panel, click Edit Contents.

2. Click OK to close the dialog box.
3. Make edits to the source content file, then choose File > Save.

Photoshop updates the Smart Object to reflect the changes you made. (If you don't see the changes, make the Photoshop document containing the Smart Object active).

[To the top](#)

Replace the contents of a Smart Object

You can replace the image data in one Smart Object or multiple linked instances. This feature lets you quickly update a visual design, or replace low-resolution placeholder images with final versions.

Note: *When you replace a Smart Object, any scaling, warping, or effects that you applied to the first Smart Object are maintained.*

1. Select the Smart Object, and choose Layer > Smart Objects > Replace Contents.
2. Navigate to the file you want to use, and click Place.
3. Click OK.

The new content is placed in the Smart Object.

[To the top](#)

Convert an embedded or linked Smart Object to a layer

Converting a Smart Object to a regular layer rasterizes the content at the current size. Convert a Smart Object to a regular layer only if you no longer need to edit the Smart Object data. Transforms, warps, and filters applied to a Smart Object are no longer editable after the Smart Object is rasterized.

- Select the Smart Object, and choose Layer > Smart Objects > Rasterize.

 *If you want to re-create the Smart Object, reselect its original layers and start from scratch. The new Smart Object won't retain transforms you applied to the original Smart Object.*

[To the top](#)

Export the contents of an embedded Smart Object

1. Select the Smart Object from the Layers panel, and choose Layer > Smart Objects > Export Contents.
2. Choose a location for the contents of the Smart Object, then click Save.

Photoshop exports the Smart Object in its original placed format (JPEG, AI, TIF, PDF, or other formats). If the Smart Object was created from layers, it is exported in PSB format.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Opplæringsmateriale for å komme i gang med Photoshop

[LevelUp for Photoshop](#)

artikkel (23. oktober 2013)

LevelUp for Photoshop er et spill med oppgaver, poeng og belønninger som veileder deg i læreprosessen for Photoshop CC-ferdigheter.

Installere Adobe Tutorial Player

feilsøking (1. november 2013)

Tutorial Player for Photoshop er en interaktiv iPad-app. Den sporer fremdriften din mens du fullfører trinnene i læreprogrammet, og hjelper deg når du står fast.

[Lær Photoshop CC – videoveiledninger](#)

Adobe TV (17. mai 2013)

video-opplæring

[Video | Introduksjon av Photoshop](#)

videoopplæring (17. juni 2013)

[Video | Synkronisere forhåndsinnstillinger i Photoshop CC](#)

videoopplæring (17. juni 2013)

[Video | 3D-maling – neste nivå](#)

videoopplæring (17. juni 2013)

[Video | Bruke filteret reduksjon av kameraristing](#)

videoopplæring (17. juni 2013)

[Video | Adobe Camera Raw som et filter](#)

videoopplæring (17. juni 2013)

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

[Download Center](#) [Learn](#)



[Learn](#) / [Photoshop CC](#) / Get started

How to edit a photo in Photoshop



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

Everything you need in order to follow along, including sample images to use if you'd like.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 19 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Want to make your photos beautiful? It feels like magic in Photoshop.

As a new Photoshop user, you're probably itching to get your photos edited. It's one of the first things most people want to do, and it's one of the most fun. In this video, we'll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You'll also learn how to save your image as a Photoshop (PSD) file, which helps you keep it editable. You'll be surprised how much straightening and cropping can enhance your photos. [Have questions? Get help from us in the forums.](#)

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

Straighten and Crop

- Open a file (0:36)
- Straightening (3:10)
- Cropping (3:35)

Make unwanted elements disappear—just like that.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

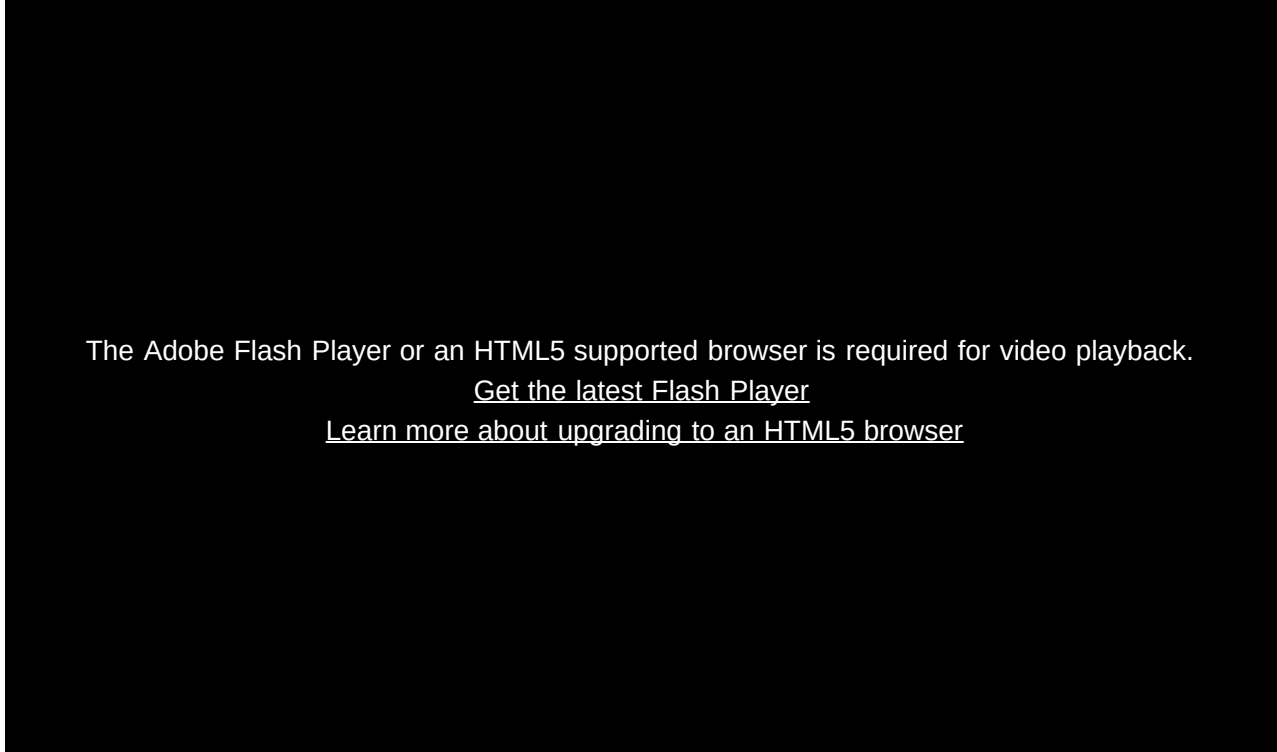
[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

Remove Unwanted Elements

- Spot Healing brush (0:30)
- Content-Aware Fill (1:36)
- Content-Aware Move (2:40)

Is an unsightly plastic bag marring your otherwise pristine landscape? Photoshop makes it easy for you to remove unwanted areas of your photo. You can even move objects to a new location. This video demonstrates a few of the cool tools that you'll find in Photoshop. It really is almost like magic. Try these techniques on some of your own photos. It works best on a small-to-medium-sized selection with a relatively uniform surrounding area.

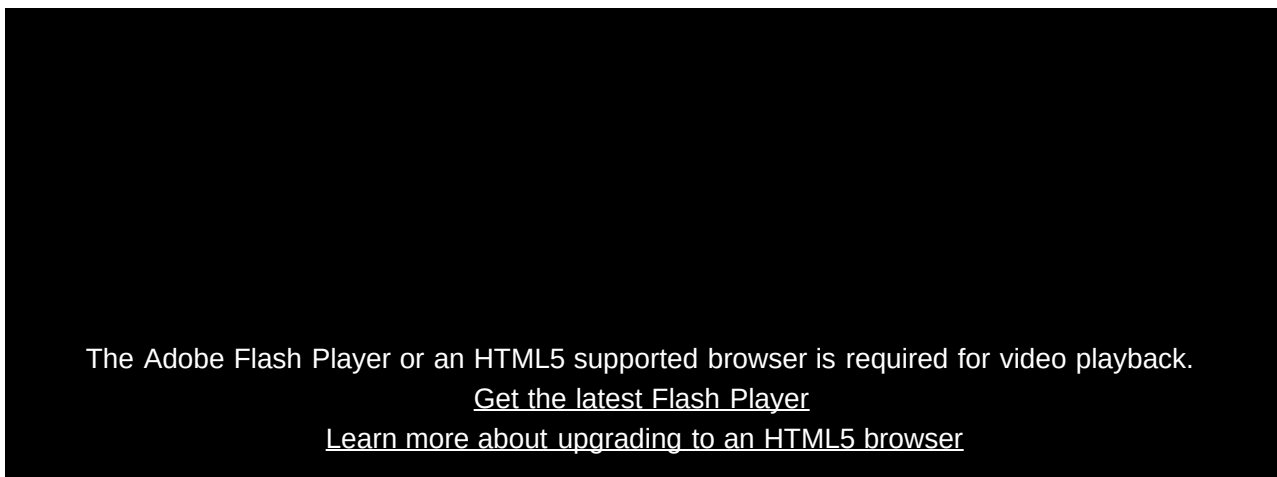
Create cool effects.



- Hue/Saturation (1:33)
- Black & White (2:19)
- Selective colorization (2:30)

In addition to producing fun effects, you can use Adjustment Layers to make interesting edits while preserving your original image. With Adjustment Layers, it's important to save your image as a PSD to keep them intact.

Personalize your image. Add a logo and text.





- Place a logo (0:36)
- Add text (1:25)
- Save as a JPG (2:56)

Photoshop lets you save a copy of your file in common image formats, such as GIF, JPG, and PNG. Most modern computers and browsers understand these formats, so they are ideal for sharing images with your friends and family. Also, these files are typically much smaller than the original PSD, so they won't clog up their inbox.

Find interactive step-by-step versions of this tutorial and others in the [Tutorial Player for Photoshop app for iPad](#). Download it for free on iTunes!

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. [Please tell us what you think about the tutorial](#).

[Share this on Facebook](#)
[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



All tutorials for Photoshop CC

New features, fundamentals, workflows and advanced techniques.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- [Help](#)
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

[Download Center](#) [Learn](#)



[Learn](#) / [Photoshop CC](#) / Get started

How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use [our tutorial forum](#) to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

Correct image perspective and lens distortion.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)
[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in [our survey](#).

[Share this on Facebook](#)
[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- [Help](#)
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

Arbeidsområde og arbeidsflyt

[Tilpasse Photoshop 6 for topp ytelse](#)

Jeff Tranberry (17. juni 2013)

artikkel

[Lagring i bakgrunnen og automatisk gjenoppretting](#)

Kelby (7. mai 2012)

video-opplæring

Ta vare på viktig bildedata.

[Migrere og dele forhåndsinnstillinger](#)

Kelby (7. mai 2012)

video-opplæring

Bruk vanlige innstillinger på tvers av arbeidsgrupper.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Dele arbeidet ditt på Behance | Photoshop CC



Du kan laste opp dine kreative bilder som pågående arbeid, til Behance direkte fra Photoshop. Behance er den ledende nettplattformen for å presentere og oppdage kreativt arbeid. Med Behance kan du opprette en portefølje med arbeidet ditt, og dele det vidt og effektivt for å få tilbakemeldinger.

Merk: Behance-integrering med Photoshop CC er foreløpig ikke tilgjengelig i Frankrike og Japan.

Du kan dele prosjektene dine fra Photoshop på følgende måter:

- Velg Fil > Del på Behance fra et åpent dokument.
- Med et åpent dokument klikker du ikonet Del på Behance (📎) nede i venstre hjørne i dokumentvinduet.

Hvis du vil vite mer om hvordan du bruker Behance, kan du se [Behance Help Center](#).

Merk: Du kan dele bilder på minimum 320 x 320 bildepunkter.

💡 Du må være minst 13 år for å registrere deg hos Behance.

Dele et bilde på Behance

[Til toppen av siden](#)

1. Åpne bildet i Photoshop, og velg Del på Behance.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du ikke har en Behance-konto, klikker du Opprett en offentlig profil, og oppretter en Behance-konto.
 - Hvis du bruker samme e-postadresse for Behance-kontoen som for Creative Cloud-medlemskapet, kobler du kontoene sammen ved å oppgi Behance-passordet.
 - Hvis du bruker forskjellige e-postadresser for Behance-kontoen og Creative Cloud-medlemskapet, fyller du inn informasjonen under *Jeg har en Behance-portefølje*.
3. På skjermbildet Enter Information skriver du tittel og tagger for bildet du deler. Du kan også legge til en kommentar for å starte en samtale om verket ditt.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share



PREVIEW
Image size: 710x710px

☒ New Work ☐ Revision

Title 46
The dance

Tags
dance x rhythm x existence x
river x free flowing x

Post a comment to start the conversation
The dance of existence

Visible To: Everyone [Edit](#)

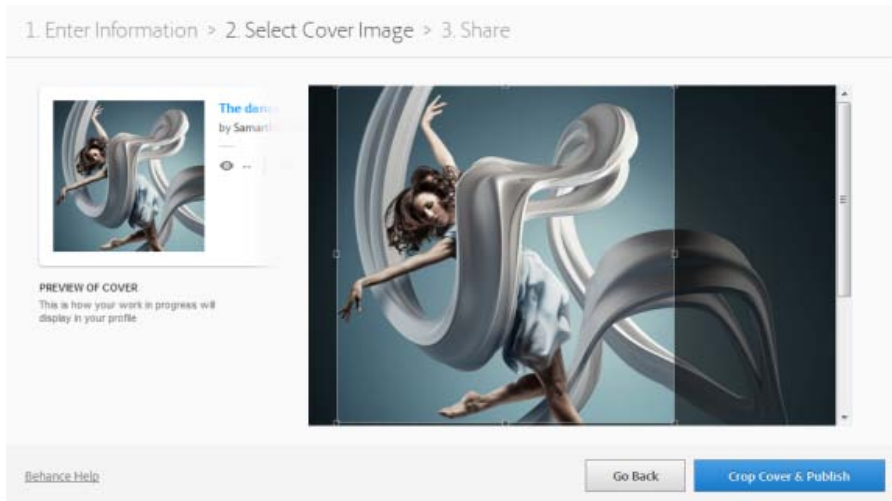
[Cancel](#) [Continue](#)

Oppgi en tittel og tagger for bildet

4. Hvis du har en tilbakemeldingssirkel på Behance, kan du velge å dele verket bare med medlemmer av sirkelen.

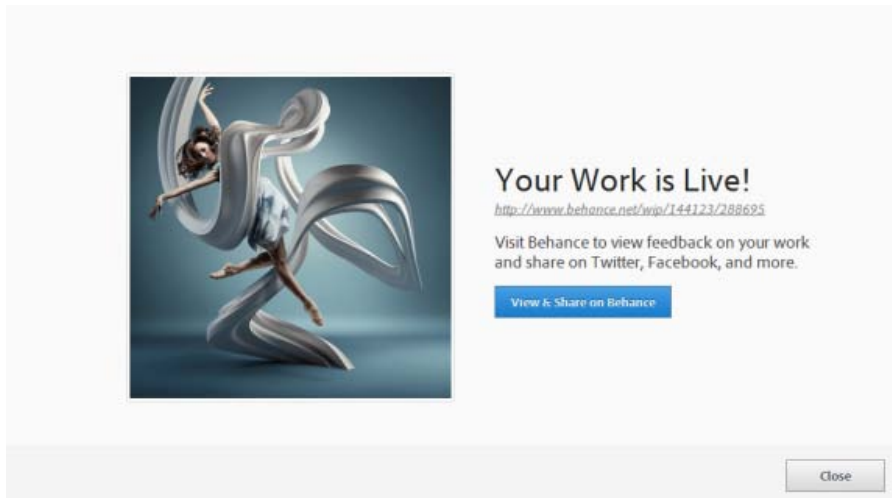
Visible To:	Feedback Circle	▼
	Everyone	
	Feedback Circle	

5. På skjermbildet Select Cover Image beskjerer du bildet for å opprette et forsidebilde for prosjektet.



Beskjær for å velge et forsidebilde

6. Klikk på Crop Cover & Publish. Behance laster opp bildet som et pågående arbeid, og gjør det tilgjengelig for tilbakemeldinger og kommentarer.



Pågående arbeid er lastet opp og tilgjengelig på Behance

7. Klikk Vis og del på Behance for å synkronisere med sosiale nettverk, f.eks. Twitter, Facebook og LinkedIn. Neste gang du laster opp et bilde, kan du velge å dele det på Twitter, Facebook og LinkedIn direkte fra Photoshop.

Your Work in Progress has been successfully uploaded

Request Feedback:

Give me feedback on "The dance", a work-in-progress on @Behance - <http://be.net/wip/144139/288725>

42 characters left

[Sign in with Twitter](#)
[Sign in with Facebook](#)
[Sign in with LinkedIn](#)

[Confirm](#)
[Skip](#)

Be om tilbakemelding via sosiale nettverk

8. Når du jobber videre på bildet, kan du laste opp reviderte versjoner til Behance.

1. Enter Information > 2. Select Cover Image > 3. Share

☐ New Work ☒ Revision

Choose Existing

The dance

Tags

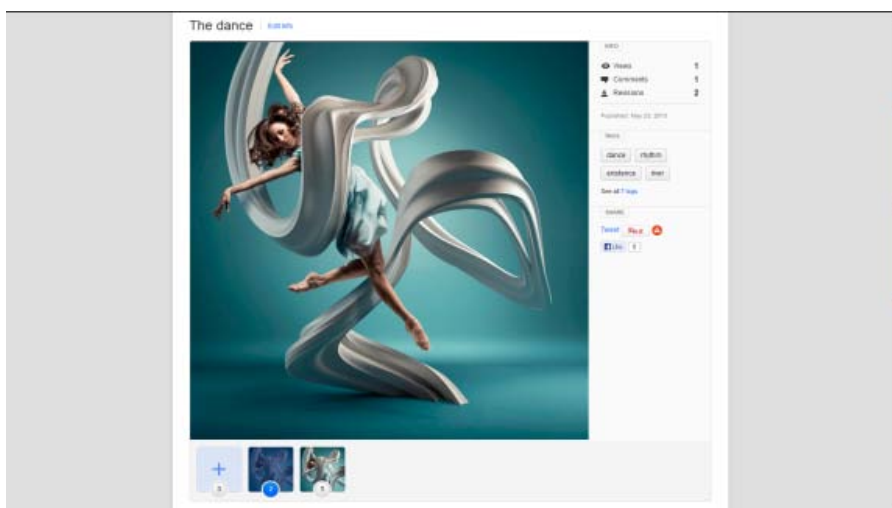
river x free flowing x art x creativity x

Post a comment to start the conversation

Visible To: Everyone [Edit](#)

[Cancel](#)
[Continue](#)

Laste opp revisjoner til Behance



Det pågående arbeidet som vist på Behance

Merk: Panoramabilder i størrelsen 3200 x 320 eller 320 x 3200 bildepunkter støttes. Maksimalt størrelsesforhold som støttes for panoramabilder, er 10:1.

Se også

[Til toppen av siden](#)

- [Publisere til Behance fra Creative Cloud](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Synkronisere innstillinger ved hjelp av Adobe Creative Cloud | Photoshop CC

Video | Synkronisere forhåndsinnstillinger i Photoshop CC

Innstillinger for synkronisering

Håndtere innstillinger for synkronisering

Se også

Når du jobber på flere datamaskiner, er det mye strev forbundet med å håndtere og synkronisere innstillinger: Det tar tid, det er avansert, og det blir fort feil.

Den nye funksjonen Innstillinger for synkronisering gjør det mulig å synkronisere preferanser og innstillinger via Creative Cloud. Hvis du bruker to datamaskiner, kan du bruke funksjonen Innstillinger for synkronisering til å holde innstillingene synkronisert på dem.

Synkroniseringen skjer via Adobe Creative Cloud-kontoen. Innstillinger lastes opp til Creative Cloud-kontoen din, og lastes deretter ned til og brukes på den andre datamaskinen.

Du kan starte synkroniseringen manuelt. Det skjer ikke automatisk og kan ikke planlegges.

Innstillinger for synkronisering

[Til toppen](#)

Velg ett av følgende for å sette i gang synkroniseringen:

- (Windows) Rediger > [din Adobe-ID] > Synkroniser innstillinger nå.
- (Mac) Photoshop > [din Adobe-ID] > Synkroniser innstillinger nå.

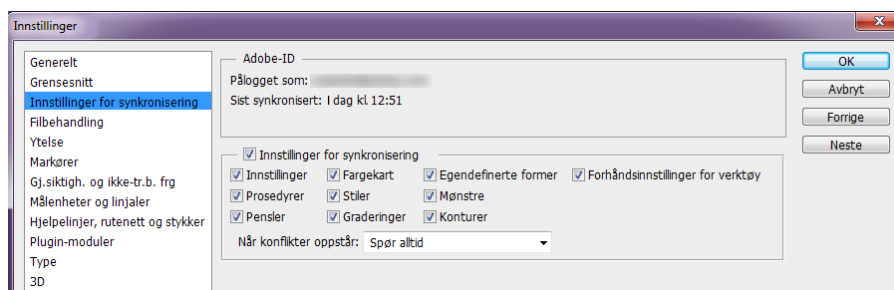
Håndtere innstillinger for synkronisering

[Til toppen](#)

Velg ett av følgende for å endre hvilke data som synkroniseres:

- (Windows) Rediger > [din Adobe-ID] > Håndtere innstillinger for synkronisering .
- (Mac) Photoshop > [din Adobe-ID] > Håndtere innstillinger for synkronisering .

Alternativt kan du klikke på Synkroniser innstillinger i dialogen Innstillinger (Rediger > Innstillinger).



Håndtere innstillinger for synkronisering

Du kan endre synkroniseringsvalgene og også velge hva som bør gjøres i tilfelle konflikt. Velg alternativer for å synkronisere preferanser og innstillinger. Innstillinger som kan synkroniseres refererer til innstillinger som ikke avhenger av datamaskin- eller maskinvareinnstillinger.

- Velg innstillingene du vil synkronisere.
 - Innstillinger som kan synkroniseres
 - Fargekart
 - Egendefinerte former
 - Forhåndsinnstillinger for verktøy
 - Handlinger
 - Maler
 - Mønstre

- Pensler
- Graderinger
- Konturer
- Når konflikter oppstår: Angi hva som skal gjøres når en konflikt blir oppdaget:
 - Spør alltid
 - Behold lokale innstillinger
 - Behold eksterne innstillinger

Merk: Hvis du vil synkronisere innstillingene riktig, endrer du innstillingene kun i programmet. Funksjonen for synkronisering av innstillinger synkroniserer ikke noen filer som plasseres manuelt i en mappeplassering.

Se også

[Til toppen](#)

- [Hjelp for Creative Cloud | Synkronisere innstillinger med Creative Cloud](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

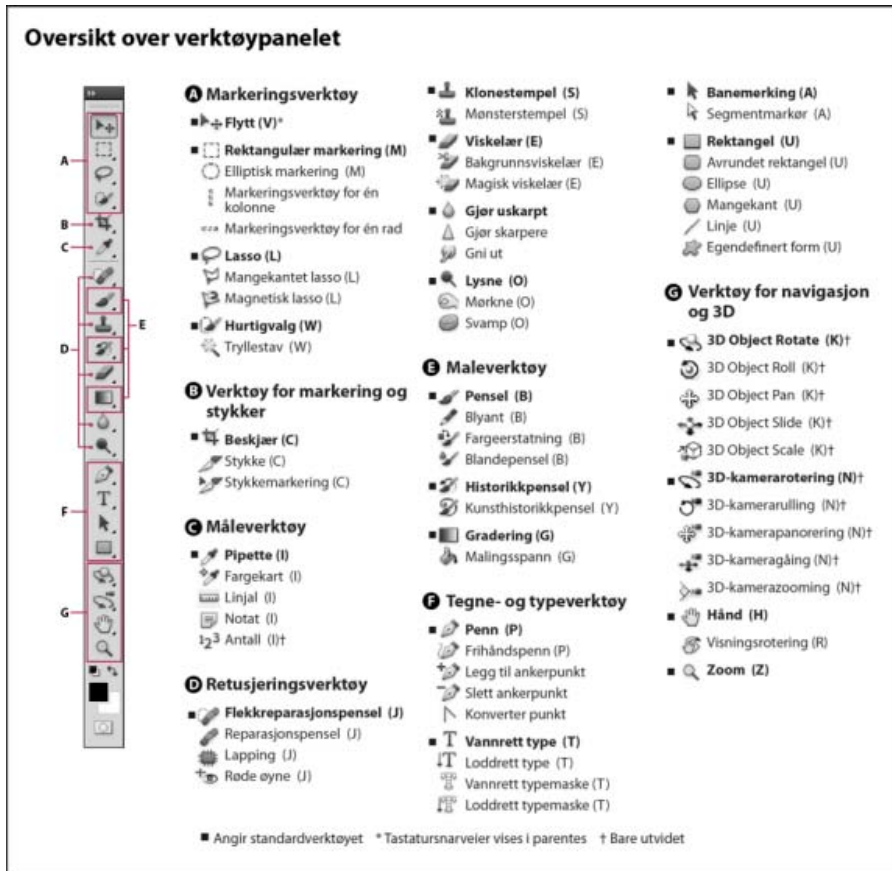
[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Verktøygallerier

Når du starter Photoshop, vises verktøypanelet til venstre på skjermen. Noen verktøy i verktøypanelet har alternativer som vises på den kontekststøttede alternativlinjen.

Du kan utvide enkelte verktøy for å vise skjulte verktøy under dem. En liten trekant nederst til høyre på verktøyikonet angir at det finnes skjulte verktøy.

Du kan vise informasjon om ethvert verktøy ved å plassere pekeren over det. Navnet på verktøyet vises i et *verktøytips* under pekeren.



Merk: Hvis du leter etter generell informasjon om hvordan du bruker verktøy i Photoshop, kan du se [Bruk av verktøy](#).

Verktøygallerier

[Til toppen av siden](#)

Galleri for markeringsverktøy



Markeringsverktøyene lager rektangulære, elliptiske, radvise og kolonnevise markeringer.



Flytteverktøyet flytter markeringer, lag og hjelpelinjer.



Lassoverktøyene lager frihåndsmarkeringer og manglekantede (rettkantede) og magnetiske (fest til) markeringer.



Hurtigvalgverktøyet kan brukes til å "male" en markering raskt ved hjelp av en justerbar, rund penseltupp



Tryllestavverktøyet merker områder med like farger.

Galleri for beskærings- og stykkeverktøy



Beskæringsverktøyet skjærer til bilder.



Stykkeverktøyet lager stykker.



Stykkemarkeringsverktøyet merker stykker.

Galleri for retusjeringsverktøy



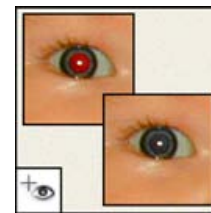
Flekkreparasjonspenselen fjerner feil og objekter



Reparasjonspensel-verktøyet maler med en prøve eller et mønster for å rette opp defekter i et bilde.



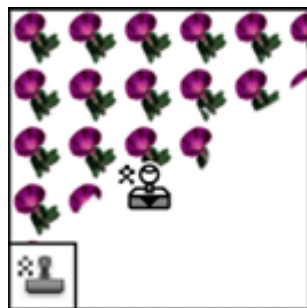
Lappeverktøyet retter opp defekter i et merket område i et bilde ved hjelp av en prøve eller et mønster.



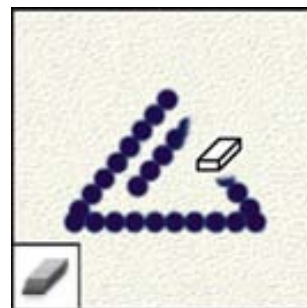
Røde øyne-verktøyet fjerner den røde refleksen som forårsakes av blits.



Klonestempelverktøyet maler med en prøve av et bilde.



Mønsterstempelverktøyet maler med en del av et bilde som mønster.



Viskelærverktøyet visker ut bildepunkter og gjenoppretter deler av et bilde til en tidligere lagret status.



Bakgrunnsviskelær visker ut områder til gjennomsiktighet når du drar.



Magisk viskelær-verktøyet



Gjør uskarpt-verktøyet gjør



Gjør skarpere-verktøyet gjør



Fingerverktøyet gnir ut data i

visker ut områder med heldekkende farger til gjennomsiktighet med ett enkelt klikk.



Lysnevertøyet gjør områder i et bilde lysere.

harde kanter i et bilde uskarpe.



Mørknevertøyet gjør områder i et bilde mørkere.

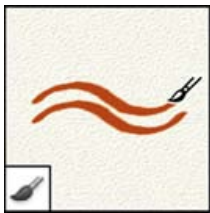
myke kanter i et bilde skarper.



Svampvertøyet endrer fargemetningen i et område.

et bilde.

Galleri for maleverktøy



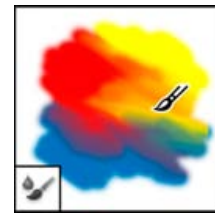
Penselvertøyet maler penselstrøk.



Blyantvertøyet maler strøk med harde kanter.



Fargeerstatningsvertøyet erstatter en valgt farge med en ny farge.



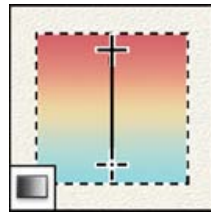
Blandepenselen simulerer realistiske maleteknikker, som blanding av farger på lerretet og varierende av malingsfuktigheten.



Historikkpenselvertøyet maler en kopi av den valgte statusen eller mellomkopien inn i gjeldende bildevindu.



Kunsthistorikkpenselen maler med stiliserte strøk som simulerer utseendet til ulike malestiler, ved hjelp av en valgt status eller mellomkopi.

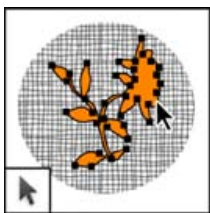


Graderingsverktøyene lager rettlinjede, sirkulære, vinklede, speilede og rombeformede overganger mellom farger.



Malingsspannvertøyet fyller områder med lignende farger med forgrunnsfargen.

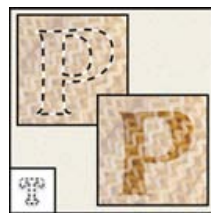
Galleri for tegne- og typeverktøy



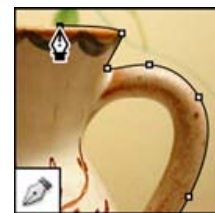
Banemerksverktøyene lager form- eller segmentmarkeringer som viser ankerpunkter, retningslinjer og retningspunkter.



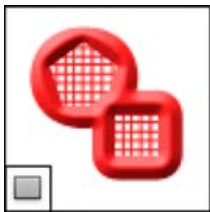
Typeverktøyene oppretter type på et bilde.



Typemaskeverktøyene oppretter en markering i form av type.



Pennverktøyene kan brukes til å tegne baner med jevne kanter.



Formverktøyene og linjeverktøyet tegner former og linjer på vanlige lag eller formlag.

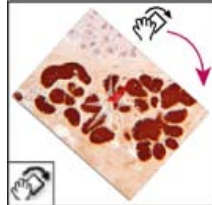


Egendefinert form-verktøyet lager egendefinerte former som velges fra en liste over egendefinerte former.

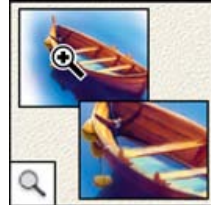
Galleri for navigasjons-, notat- og måleverktøy



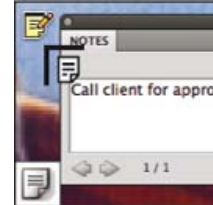
Håndverktøyet flytter et bilde i vinduet.



Verktøyet for visningsrotering roterer arbeidsområdet på en ikke-ødeleggende måte.



Zoomeverktøyet forstørrer og reduserer visningen av et bilde.



Med notatverktøyet kan du opprette notater som knyttes til et bilde.



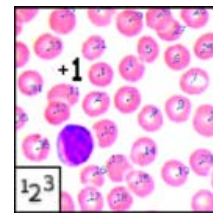
Pipetteverktøyet tar prøver av farger i et bilde.



Fargeprøveverktøyet viser fargeverdier for opptil fire områder.



Linjalverktøyet måler avstander, plasseringer og vinkler.



Telleverktøyet teller objekter i et bilde. (Bare Photoshop Extended)

3D-verktøygalleri



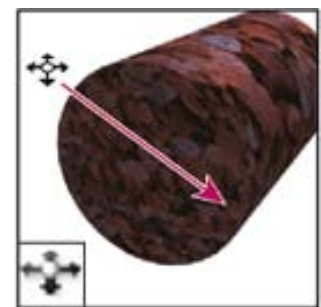
Verktøyet for rotering av 3D-objekter roterer objektet rundt sin egen X-akse.



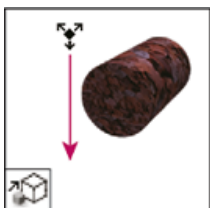
Verktøyet for rulling av 3D-objekter roterer objektet rundt sin egen Z-akse.



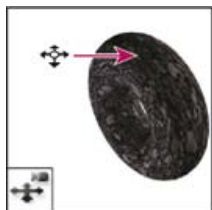
Verktøyet for panorering av 3D-objekter panorerer objektet i X- eller Y-retningen.



Verktøyet for skyving av 3D-objekter beveger objektet sidelengs når du drar markøren vannrett, eller fram og tilbake når du drar markøren loddrett.

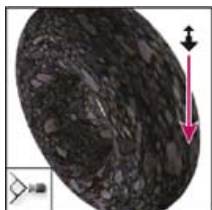


Verktøyet for skalering av 3D-objekter skalerer objektet enten opp eller ned.



Verktøyet for 3D-gåing med kamera beveger kameraet sidelengs når du drar markøren vannrett, eller fram og tilbake når du drar markøren loddrett.

Verktøyet for 3D-rotering av kamera dreier kameraet i X- eller Y-retningen.



Verktøyet for 3D-zooming med kamera flytter synsfeltet nærmere eller lengre unna.

Verktøyet for 3D-rulling av kamera roterer kameraet rundt Z-aksen.

Verktøyet for 3D-panorering av kamera panorerer kameraet i X- eller Y-retningen.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Grunnleggende om arbeidsområdet

[Photoshop arbeidsområde](#)
[Oversikt over arbeidsområde](#)
[Håndtere vinduer og paneler](#)
[Lagre og veksle mellom arbeidsområder](#)
[Skjule verktøytips](#)

Photoshop arbeidsområde

[Til toppen av siden](#)

Arbeidsområde i Photoshop er enkelt å bruke, og har mange brukervennlige funksjoner:

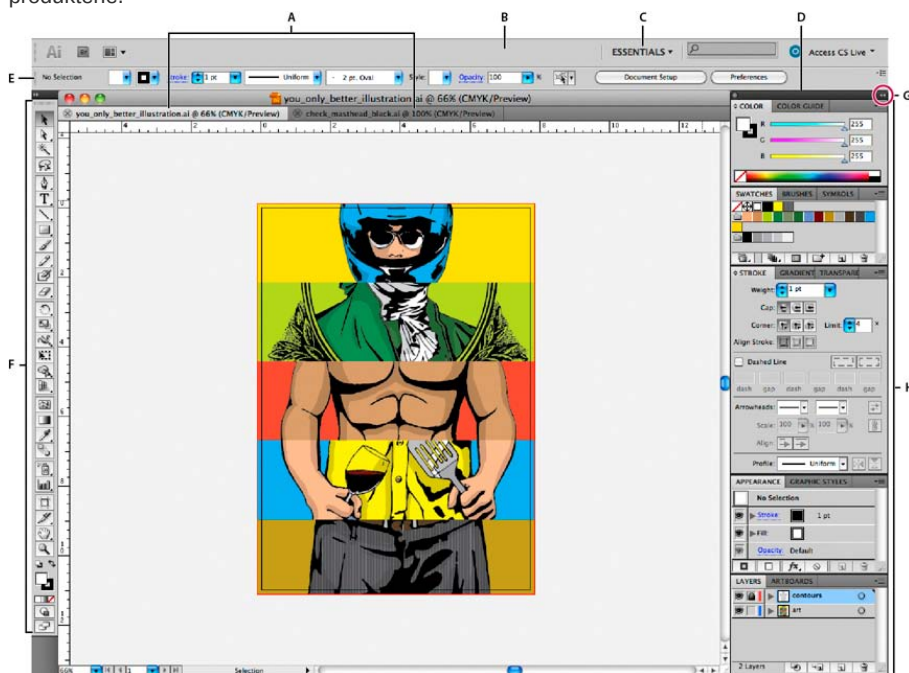
- Ulike lysstyrkenivåer: Velg Rediger > Innstillinger (Windows) eller Photoshop > Innstillinger (Mac OS), og velg et fargekart under Fargetema fra delen for Grensesnitt.
Merk: Du senker lysstyrken raskt ved å trykke Skift+1, og øker lysstyrken ved å trykke Shift+2. (I Mac OS må du også holde nede Fn-tasten.)
- Informasjonsruter på bildet: Hold deg informert mens du bruker favorittverktøyene. Informasjonsruter på bildet viser dimensjoner for utvalg, vinkler for transformeringer m.m. Du endrer plasseringen av skjermene ved å velge et alternativ fra menyen Vis transformeringsverdier i Innstillinger for grensesnitt.
- Nye Mini Bridge: Det nye Mini Bridge-galleriet gir enklere tilgang til bilder og dokumenter. Velg Vindu > Tilleggsmoduler > Mini Bridge.
- Maksimert skjermområde: Klikk knappen på bunnen av verktøylinjen for å veksle mellom standard- og fullskjermmodus.

Oversikt over arbeidsområde

[Til toppen av siden](#)

Du oppretter og redigerer dokumentene og filene med ulike elementer som paneler, linjer og vinduer. Alle oppsett med disse elementene kalles et arbeidsområde. Arbeidsområdene i de forskjellige programmene i Adobe® Creative Suite® 5 ser like ut, og det er derfor lett å bytte mellom dem. Du kan også tilpasse hvert enkelt program til din måte å arbeide på, ved å velge blant flere forhåndsdefinerte arbeidsområder eller opprette ditt eget arbeidsområde.

Selv om oppsettet for standardarbeidsområdet varierer fra produkt til produkt, kan du bearbeide elementene omtrent på samme måte i alle produktene.



Standard arbeidsområde for Illustrator

A. Dokumentvinduer med kategorier B. Programlinje C. Arbeidsområdeveksler D. Tittelinje for panelet E. Kontrollpanel F. Verktøypanel G. Knappen Skjul til ikoner H. Fire panelgrupper, forankret loddrett

- Programlinjen langs øvre kant inneholder en arbeidsområdeveksler, menyer (bare Windows) og andre programkontroller. På Mac kan du for bestemte produkter vise eller skjule den ved hjelp av Vindu-menyen.
- Verktøypanelet inneholder verktøy for å opprette og redigere bilder, grafikk, sideelementer og så videre. Beslektede verktøy er gruppert.
- Kontrollpanelet viser alternativer for verktøyet som er valgt for øyeblikket. I Illustrator viser kontrollpanelet alternativer for objektet som er valgt for øyeblikket. (I Adobe Photoshop® kalles dette alternativlinjen. I Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® og Adobe Fireworks® kalles dette egenskapsinspektøren (Property Inspector). Den inneholder egenskaper for elementet som er valgt for øyeblikket.)
- Dokumentvinduet viser filen du arbeider med. Dokumentvinduer kan være faneinndelt og kan i enkelte tilfeller grupperes og forankres.
- Paneler hjelper deg med å følge med på og gjøre endringer i arbeidet. Eksempler er Timeline i Flash, Brush-panelet i Illustrator, lagpanelet i Adobe Photoshop® og CSS Styles-panelet i Dreamweaver. Paneler kan grupperes, stakkes eller forankres.
- Programrammen grupperer alle arbeidsområdeelementene i ett enkelt integrert vindu der programmet fungerer som én enkelt enhet. Når du flytter eller endrer størrelse på programrammen eller noen av elementene, samhandler elementene med hverandre slik at ingen overlapper. Paneler forsvinner ikke når du bytter program eller når du utilsiktet klikker utenfor programmet. Hvis du arbeider med to eller flere programmer, kan du plassere dem side ved side på skjermen eller på flere skjermer.

Hvis du bruker Mac og foretrekker det tradisjonelle friformgrensesnittet, kan du deaktivere programrammen. I Adobe Illustrator® kan du for eksempel velge Windows > Application Frame for å aktivere eller deaktivere den. (I Flash er programrammen på permanent for Mac, og Dreamweaver for Mac bruker ikke noen programramme.)

Skjule eller vise alle paneler

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Hvis du vil skjule eller vise alle paneler, inkludert verktøypanelet og kontrollpanelet, trykker du Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Hvis du vil skjule eller vise alle paneler, bortsett fra verktøypanelet og kontrollpanelet, trykker du Skift+Tab.

 Du kan skjule paneler midlertidig hvis Vis skjulte paneler automatisk (Auto-Show Hidden Panels) er valgt i innstillingene for grensesnittet. Det er alltid på i Illustrator. Flytt pekeren til kanten av programvinduet (Windows®) eller kanten av skjermen (Mac OS®) og hold den over stripen som vises.

- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Trykk F4 for å skjule eller vise alle paneler.

Vise alternativer for panel

❖ Klikk panelmenyikonet  øverst til høyre i panelet.

 Du kan åpne en panelmeny selv om panelet er minimert.

 I Photoshop kan du endre skriftstørrelsen for tekst i panelene og verktøytipsene. Under innstillinger for grensesnitt velger du en størrelse på menyen Skriftstørrelse i grensesnittet.

(Illustrator) Justere lysstyrken på panelet

❖ Flytt glidebryteren for lysstyrken under User Interface preferences. Denne kontrollen gjelder for alle paneler, også kontrollpanelet.

Omkonfigurere verktøypanelet

Du kan vise verktøyene i verktøypanelet i én enkelt kolonne eller side ved side i to kolonner. (Denne funksjonen er ikke tilgjengelig i verktøypanelet i Fireworks og Flash.)

 I InDesign og InCopy kan du også bytte fra enkel kolonnevisning til dobbel kolonnevisning (eller enkeltrad) ved å angi ønsket alternativ i innstillingene for grensesnittet.

❖ Klikk på den doble pilen øverst i verktøypanelet.

Håndtere vinduer og paneler

[Til toppen av siden](#)

Du kan opprette et egendefinert arbeidsområde ved å flytte og tilpasse dokumentvinduer og paneler. Du kan også lagre arbeidsområder og bytte mellom dem. I Fireworks kan det føre til uventede resultater å endre navnet på egendefinerte arbeidsområder.

Merk: Følgende eksempler bruker Photoshop til å demonstrere. Arbeidsområdet fungerer på samme måte i alle produkter.

Endre rekkefølgen på, forankre eller fristille dokumentvinduer

Når du åpner mer enn én fil, åpnes hver fil i et eget dokumentvindu med fane.

- Du kan endre rekkefølgen på dokumentvinduene ved å dra ønsket vindusfane til et nytt sted i gruppen.
- Du kan fristille et dokumentvindu fra en gruppe med vinduer ved å dra vindusfanen ut av gruppen.

Merk: I Photoshop kan du også velge Vindu > Ordne > Flyt i vindu for å fristille et enkelt dokumentvindu, eller Vindu > Ordne > Flyt i alle vinduer for å fristille alle dokumentvinduene samtidig. Se den tekniske merknaden [kb405298](#) hvis du vil ha mer informasjon.

Merk: Dreamweaver støtter ikke forankring og fristilling av dokumentvinduer. Bruk minimeringsknappen i dokumentvinduet til å opprette

fristilte vinduer (Windows), eller velg Vindu > Side ved side loddrett for å opprette dokumentvinduer side ved side. Søk etter "Tile Vertically" (Side ved side loddrett) i hjelpen for Dreamweaver hvis du vil ha mer informasjon om dette emnet. Arbeidsflyten er litt forskjellig for Macintosh-brukere.

- Du kan forankre et dokumentvindu i en annen gruppe med dokumentvinduer ved å dra vinduet inn i den nye gruppen.
- Hvis du vil opprette grupper av dokumenter stablet eller side ved side, drar du vinduet til en av slippsonene øverst, nederst eller på en av sidene i et annet vindu. Du kan også velge et oppsett for gruppen ved hjelp av Oppsett-knappen på programlinjen.

Merk: Ikke alle produkter har denne funksjonaliteten. Produktet kan imidlertid ha en Overlappet- og Side ved side-kommando på Vindu-menyen for å hjelpe deg med å ordne dokumentene på skjermen.

- Hvis du vil bytte til et annet dokument i en faneinndelt gruppe når du drar en markering, drar du markeringen over dokumentfanen et øyeblikk.

Merk: Ikke alle produkter har denne funksjonaliteten.

Forankre og fjerne forankring for paneler

En forankring er en samling paneler eller panelgrupper som vises sammen, vanligvis loddrett. Du forankrer og fjerner forankring for paneler ved å flytte panelene inn og ut av forankringen.

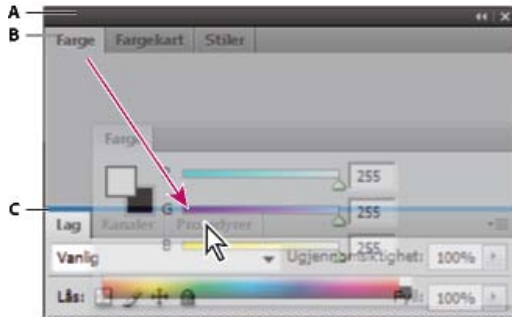
- Hvis du vil forankre et panel, drar du det inn i dokken etter kategorien, over, under eller mellom andre paneler.
- Hvis du vil forankre en panelgruppe, drar du den etter tittellinjen (den heltrukne, tomme linjen over kategoriene) inn i forankringen.
- Hvis du vil fjerne et panel eller en panelgruppe, drar du dem ut av forankringen etter kategorien eller tittellinjen. Du kan dra dem inn i en annen forankring eller gjøre dem frittflytende.

Flytte paneler

Når du flytter paneler, ser du blå, uthevede slippsoner, som er områder du kan flytte panelet til. Du kan for eksempel flytte et panel opp eller ned i en forankring ved å dra det til den smale, blå slippsonen over eller under et annet panel. Hvis du drar til et område som ikke er en slippson, vil panelet flytte fritt i arbeidsområdet.

Merk: Slippsonen aktiveres av musepekerposisjonen (ikke panelposisjonen). Hvis du ikke ser slippsonen, kan du prøve å dra musen til stedet der droppsonen skal være.

- Du flytter et panel ved å dra det etter kategorien.
- Hvis du vil flytte en panelgruppe, drar du tittellinjen.



En smal, blå slippsoner betyr at Farge-panelet (Color) vil forankres for seg selv over Lag-panelgruppen (Layers).

A. Tittellinje B. Kategori C. Slippsoner

💡 Hvis du vil forhindre at et panel forankres under flytting, trykker du Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) mens du flytter panelet. Hvis du vil avbryte operasjonen, trykker du Esc mens du flytter panelet.

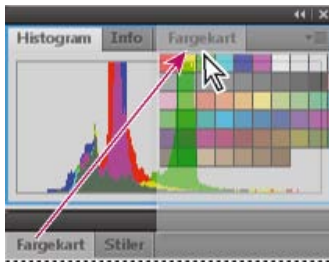
Legge til og fjerne paneler

Hvis du flytter alle paneler fra en forankring, forsvinner forankringen. Du kan opprette en forankring ved å flytte paneler til arbeidsområdets høyre kant til en slippsoner vises.

- Hvis du vil fjerne et panel, høyreklikker (Windows) eller Ctrl+klikker (Mac OS) du panelfanen og velger Lukk, eller du fjerner merkingen av panelet på Vindu-menyen (Window).
- Hvis du vil legge til et panel, velger du det på Vindu-menyen og forankrer det der du vil.

Redigere panelgrupper

- Hvis du vil flytte et panel inn i en gruppe, drar du panelkategorien til den uthevede slippsonen i gruppen.

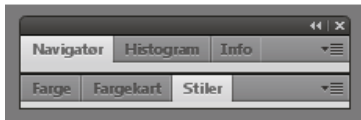


Legge til et panel i en panelgruppe

- Hvis du vil endre måten paneler er sortert på i en gruppe, drar du panelkategorien til en ny plassering i gruppen.
- Hvis du vil fjerne et panel fra en gruppe, slik at det flyter fritt, tar du tak i kategorien og drar panelet ut av gruppen.
- Hvis du vil flytte en gruppe, drar du tittellinjen (området over kategoriene).

Stable flytende paneler

Panelet flyter fritt når du drar det ut av forankringen, men ikke inni en slippsoner. Du kan plassere det flytende panelet hvor som helst på arbeidsområdet. Du kan stable flytende paneler eller panelgrupper, slik at de kan flyttes som én enhet når du drar den øverste tittellinjen.



Frittflytende stakkpaneler

- Hvis du vil stable flytende paneler, tar du tak i kategorien og drar panelet til slippsonen nederst i et annet panel.
- Hvis du vil endre stakkrekkefølgen, drar du panelet opp eller ned etter kategorien.

Merk: Husk å slippe kategorien i den smale slippsonen mellom panelene, og ikke i den brede slippsonen i en tittellinje.

- Hvis du vil fjerne et panel eller en panelgruppe fra stakken, slik at den flyter for seg selv, tar du tak i kategorien eller tittellinjen og drar den ut.

Endre størrelse på paneler

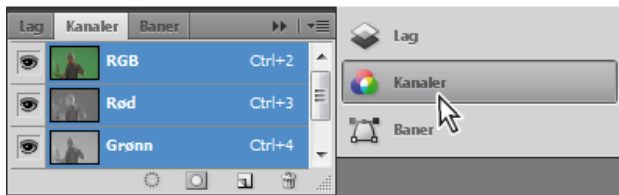
- Dobbeltklikk en kategori for å minimere eller maksimere et panel, en panelgruppe eller en stabel med paneler. Du kan også dobbeltklikke kategoriområdet (det tomme området ved siden av kategoriene).
- Hvis du vil endre størrelsen på et panel, drar du en av panelsidene. Noen paneler, blant annet Farge-panelet i Photoshop, kan du ikke endre størrelsen på ved å dra.

Skjule og utvide panelikoner

Du kan skjule paneler til ikoner for å få gjøre arbeidsområdet ryddigere. I enkelte tilfeller er paneler skjult til ikoner i standardarbeidsområdet.



Paneler skjult til ikoner



Paneler utvidet fra ikoner

- Hvis du vil skjule eller utvide alle panelikonene i en kolonne, klikker du den doble pilen øverst i forankringen.
- Hvis du vil utvide ett enkelt panelikon, klikker du det.
- Hvis du vil endre størrelsen på panelikoner slik at du bare ser ikonene (og ikke etikettene), justerer du bredden på forankringen til teksten forsvinner. Når du vil vise ikonteksten igjen, gjør du forankringen bredere.
- Hvis du vil skjule et utvidet panel tilbake til et ikon, klikker du panelet, panelikonet eller den doble pilen på panelets tittellinje.
- 💡 Hvis du velger *Skjul ikonpaneler automatisk (Auto-Collapse Icon Panels)* fra innstillingene for grensesnittet i enkelte produkter, vil et utvidet panel automatisk skjules til et ikon når du klikker utenfor panelet.
- Hvis du vil legge til et flytende panel eller en panelgruppe i en ikonforankring, drar du det inn etter fanen eller tittellinjen. (Paneler skjules automatisk til ikoner når de legges til i en ikonforankring.)
- Hvis du vil flytte et panelikon (eller en panelikongruppe), drar du ikonet. Du kan dra panelikoner opp og ned i forankringen, inn i andre forankringer (der de vises i forankringens panelstil) eller utenfor forankringen (der de vises som flytende ikoner).

Lagre og veksle mellom arbeidsområder

[Til toppen av siden](#)

Ved å lagre gjeldende størrelse og plassering for paneler som et arbeidsområde, kan du gjenopprette arbeidsområdet selv om du flytter eller lukker et panel. Navnene på lagrede arbeidsområder vises i arbeidsområdeveksleren på programlinjen.

Lagre et egendefinert arbeidsområde

1. Gjør ett av følgende når arbeidsområdet er konfigurert slik du vil lagre det:
 - (Illustrator) Velg **Vindu > Arbeidsområde > Lagre arbeidsområde** (Window > Workspace > Save Workspace).
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Velg **Vindu > Arbeidsområde > Nytt arbeidsområde** (Window > Workspace > New Workspace).
 - (Dreamweaver) Velg **Window > Workspace Layout > New Workspace**.
 - (Flash) Velg **Choose New Workspace** på arbeidsområdeveksleren på programlinjen.
 - (Fireworks) Velg **Save Current** på arbeidsområdeveksleren på programlinjen.
2. Skriv inn et navn på arbeidsområdet.
3. (Photoshop, InDesign) Velg ett eller flere alternativer under **Hent/Registrer**:
 - Panelplasseringer** Lagrer gjeldende panelplasseringer (bare InDesign).
 - Hurtigtaster** Lagrer gjeldende sett med hurtigtaster (bare Photoshop).
 - Menyer eller tilpassing av menyer** Lagrer gjeldende sett med menyer.

Vise eller veksle mellom arbeidsområder

❖ Velg et arbeidsområde fra arbeidsområdeveksleren på programlinjen.

💡 I Photoshop kan du tilordne hurtigtaster til hvert arbeidsområde, slik at du raskt kan navigere mellom dem.

Slette et egendefinert arbeidsområde

- Velg **Behandle arbeidsområder** på arbeidsområdeveksleren på programlinjen, velg arbeidsområdet, og klikk deretter **Slett**. (Alternativet er ikke tilgjengelig i Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Velg **Slett arbeidsområde** fra arbeidsområdeveksleren.
- (Illustrator) Velg **Window > Workspace > Manage Workspaces**, velg arbeidsområdet og klikk deretter sletteikonet.
- (Photoshop, InDesign) Velg **Vindu > Arbeidsområde > Slett arbeidsområde**, velg arbeidsområdet og klikk deretter **Slett**.

Gjenopprette standardarbeidsområdet

1. Velg **Standard** eller **Viktigste** fra arbeidsområdeveksleren på programlinjen. For Fireworks ser du artikkelen http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Merk: I Dreamweaver er Designer standardarbeidsområdet.

2. For Fireworks (Windows) sletter du disse mappene:

Windows Vista \\Users\<brukernavn>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<brukernavn>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Velg Vinu > Arbeidsområde > Tilbakestill (Window > Workspace > Reset) [navn på arbeidsområde].

(Photoshop) Gjenopprette et lagret arbeidsområdeoppsett

I Photoshop vises arbeidsområder automatisk slik du sist ordnet dem, men du kan gjenopprette det opprinnelige, lagrede oppsettet for paneler.

- Du kan gjenopprette et enkelt arbeidsområde ved å velge Vinu > Arbeidsområde > Tilbakestill Navn på arbeidsområde.
- Hvis du vil gjenopprette alle arbeidsområdene som er installert med Photoshop, klikker du Gjenopprett standardarbeidsområder i innstillingene for grensesnitt.

 Hvis du vil endre rekkefølgen på arbeidsområdene på programlinjen, drar du dem.

Skjule verktøytips

[Til toppen av siden](#)

Det vises beskrivelser av de ulike verktøyene og alternativene når du plasserer markøren over dem. Disse beskrivelsene kalles verktøytips. Dersom verktøytipsene distraherer deg, kan du skjule dem.

❖ Fjern markeringen ved Vis verktøytips i grensesnittinnstillingene.

Merk: Verktøytips er ikke tilgjengelige i alle dialogbokser.

Flere hjelpeemner

 [Adobe Bridge](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Paneler og menyer

Angi verdier i paneler, i dialogbokser og på alternativlinjen

Arbeide med skyvekontroller

Arbeide med hurtigpaneler

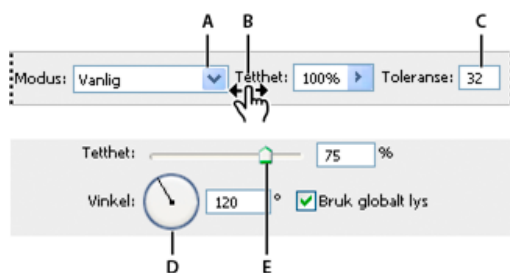
Vise og definere menyer

Angi verdier i paneler, i dialogbokser og på alternativlinjen

[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende:

- Skriv inn en verdi i tekstboksen, og trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
- Dra skyvekontrollen.
- Flytt pekeren over tittelen på en skyvekontroll eller hurtigkontroll. Når pekeren endres til en pekende finger, drar du skurehåndkontrollen til venstre eller høyre. Denne funksjonen er bare tilgjengelig for utvalgte skyvekontroller og hurtigkontroller.
- Dra skalaskiven.
- Klikk pilknappene i panelet for å øke eller redusere verdien.
- (Windows) Klikk i tekstboksen, og bruk Pil opp- og Pil ned-tastene på tastaturet til å øke eller redusere verdien.
- Velg en verdi på menyen for tekstboksen.



Måter du kan angi verdier på

A. Menypil B. Skurehåndkontroll C. Tekstboks D. Skalaskive E. Skyvekontroll

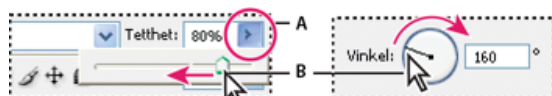
Arbeide med skyvekontroller

[Til toppen av siden](#)

Hurtigkontroller

Noen paneler, dialogbokser og alternativlinjer inneholder innstillinger som bruker hurtigkontroller (for eksempel alternativet Tetthet i lagpanelet). Hvis det er en trekant ved siden av tekstboksen, kan du aktivere hurtigkontrollen ved å klikke trekanten. Plasser pekeren over trekanten ved siden av innstillingen, hold nede museknappen, og dra skyvekontrollen eller vinkelradiusen til ønsket verdi. Klikk utenfor skyvekontrollboksen, eller trykk Enter for å lukke skyvekontrollboksen. Hvis du vil avbryte endringer, trykker du Esc.

Hvis du vil øke eller redusere verdier i trinn på 10 % når boksen for hurtigkontrollen er åpen, holder du nede Skift og trykker Pil opp- eller Pil ned-tasten.



Bruke forskjellige typer hurtigkontroller

A. Klikk for å åpne boksen for hurtigkontrollen. B. Dra skyvekontrollen eller vinkelradiusen.

💡 Du kan også "skrubbe" noen hurtigkontroller. Hvis du for eksempel holder pekeren over ordet "Fyll" eller "Tetthet" i lagpanelet, endres pekeren til håndikonet. Du kan deretter flytte pekeren til venstre eller høyre for å endre fyll- eller tetthetsprosenten.

Skurehåndkontroller

I noen paneler, i noen dialogbokser og på noen alternativlinjer kan du dra skurehåndkontroller for å endre verdier for alternativer.

Skurehåndkontroller er skjult til du plasserer pekeren over tittelen på skyvekontroller og hurtigkontroller. Når pekeren endres til en pekende finger,

drar du til venstre eller høyre. Hvis du holder nede Skift mens du drar, økes hastigheten på skrubbingen med en faktor på 10.



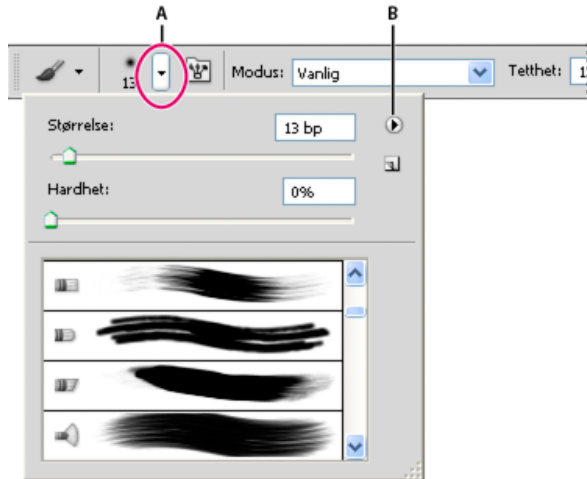
Når du holder pekeren over tittelen på en skyvekontroll eller hurtigkontroll, vises skurehåndkontrollen

Arbeide med hurtigpaneler

[Til toppen av siden](#)

Hurtigpaneler gir enkel tilgang til tilgjengelige alternativer for pensler, fargekart, graderinger, stiler, mønstre, konturer og former. Du kan tilpasse hurtigpaneler ved å gi nytt navn til og slette elementer, og ved å laste inn, lagre og erstatte biblioteker. Du kan også endre visningen av et hurtigpanel for å vise elementer etter navn, som miniatyrikoner eller med både navn og ikoner.

Klikk en verktøyminiatyr på alternativlinjen for å vise hurtigpanelet. Klikk et element i hurtigpanelet for å velge det.



Vise hurtigpanelet Pensel på alternativlinjen

A. Klikk for å vise hurtigpanelet. **B.** Klikk for å vise hurtigpanelmenyen.

Endre navn på eller slette et element i et hurtigpanel

❖ Merk et element, klikk trekanten øverst til høyre i hurtigpanelet, og velg ett av følgende:

Gi nytt navn til forhåndsinnstilling for verktøy Lar deg skrive inn et nytt navn for elementet.

Slett Forhåndsinnstilling for verktøy Sletter et element i hurtigpanelet.

Merk: Du kan også slette et element i et hurtigpanel ved å holde nede *Alt* (Windows) eller *Tilvalg* (Mac OS) og klikke elementet.

Tilpasse listen over elementer i et hurtigpanel

1. Klikk trekanten øverst til høyre i hurtigpanelet for å vise panelmenyen.
2. Hvis du vil gå tilbake til standardbiblioteket, velger du tilbakestillingskommandoen for forhåndsinnstillinger for verktøy. Du kan erstatte gjeldende liste eller legge til standardbiblioteket i gjeldende liste.
3. Hvis du vil laste inn et annet bibliotek, gjør du ett av følgende:
 - Klikk kommandoen for å laste inn forhåndsinnstillinger for verktøy for å legge til et bibliotek i gjeldende liste. Merk deretter bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
 - Velg kommandoen for å erstatte forhåndsinnstillinger for verktøy for å erstatte gjeldende liste med et annet bibliotek. Merk deretter bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
 - Velg en bibliotekfil (vist nederst på panelmenyen). Klikk deretter OK for å erstatte gjeldende liste, eller klikk Tilføy for å legge den til i gjeldende liste.
4. Hvis du vil lagre gjeldende liste som et bibliotek for senere bruk, velger du kommandoen Lagre forhåndsinnstillinger for verktøy. Deretter skriver du inn et navn for bibliotekfilen og klikker Lagre.

💡 (Mac OS) Ta med filtypen i bibliotekfilnavnet, slik at du enkelt kan dele bibliotekene på tvers av operativsystemer. Velg Tilføy filtype i innstillingene for filbehandling for å legge til filtype i filnavn.

Endre visningen av elementer i et hurtigpanel

1. Klikk trekanten øverst til høyre i hurtigpanelet for å vise panelmenyen.
2. Merke et visningsalternativ: Kun tekst, Liten liste og Stor liste.

[Til toppen av siden](#)

Vise og definere menyer

Vise hurtigmenyer

Hurtigmenyene inneholder kommandoer som er relevante for det aktive verktøyet, en markering eller et panel. De er forskjellige fra menyene øverst i arbeidsområdet.

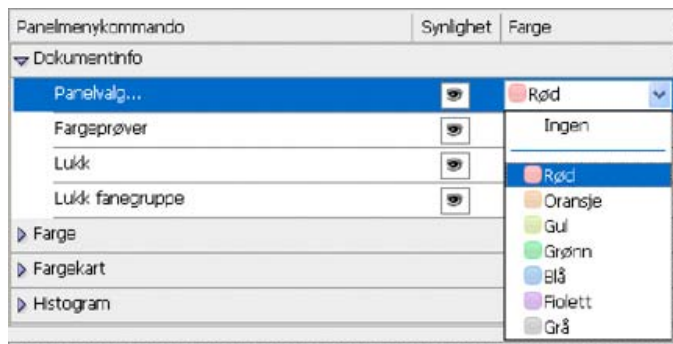


Vise hurtigmenyen for pipetteverktøyet

1. Plasser pekeren over et bilde- eller panelelement.
2. Høyreklikk (Windows) eller Ctrl-klikk (Mac OS).

Definere et sett med menyer

1. Gjør ett av følgende:
 - Velg Rediger > Menyer.
 - Velg Vindu > Arbeidsområde > Hurtigtaster og menyer, og klikk kategorien Menyer.
 2. I dialogboksen Hurtigtaster og menyer velger du et sett med menyer på rullegardinmenyen Sett.
 3. Velg en type på Meny for-menyen:
Programmenyer Lar deg vise, skjule eller legge til farge på elementer på programmenyene.
Panelmenyer Lar deg vise, skjule eller legge til farge på elementer på panelmenyer.
 4. Klikk trekanten ved siden av et meny- eller panelnavn.
 5. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil skjule et menyelement, klikker du Synlighet-ikonet .
 - Hvis du vil vise et menyelement, klikker du den tomme Synlighet-knappen.
 - Hvis du vil legge til et menyelement, klikker du fargeprøven (hvis ingen farge er tilordnet, vises det Ingen), og velg en farge.
 6. Når du er ferdig med å endre menyene, gjør du ett av følgende:
 - Hvis du vil lagre alle endringene i gjeldende sett med menyer, klikker du Lagre sett-ikonet . Endringer i et egendefinert sett er lagret. Hvis du lagrer endringer i settet Photoshop-standarder, åpnes dialogboksen Lagre. Skriv inn et navn for det nye settet, og klikk Lagre.
 - Hvis du vil opprette et nytt sett basert på gjeldende sett med menyer, klikker du ikonet Lagre sett som .
- Merk:** Hvis du ikke har lagret gjeldende sett med endringer, kan du klikke Avbryt for å fjerne alle endringer og lukke dialogboksen.
7. I dialogboksen Lagre skriver du inn et navn for settet og klikker Lagre.



Velge en farge for et menyelement ved hjelp av dialogboksen Hurtigtaster og menyer

Slette et sett med menyer

1. Gjør ett av følgende:
 - Velg Rediger > Menyer.
 - Velg Vindu > Arbeidsområde > Hurtigtaster og menyer, og klikk kategorien Menyer.

2. I dialogboksen Hurtigtaster og menyer velger du et sett med menyer på Sett-menyen.
3. Klikk Slett sett-ikonet .

Vise skjulte menyelementer midlertidig

Det er mulig å vise elementer du har skjult på en meny, midlertidig. Når menyen lukkes, skjules elementene igjen.

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg Vis alle menyelementer på en meny med skjulte elementer.
- Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) en meny med skjulte elementer.

 Hvis du vil vise alle menyelementer permanent, går du til Vindu > Arbeidsområde > Viktigste.

Slå menyfarger på eller av

❖ Velg Vis menyfarger i grensesnittinnstillingene.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Innstillinger

Innstillinger

I innstillingsfilen for Adobe Photoshop er det lagret flere programinnstillinger, inkludert generelle visningsalternativer, fillagringsalternativer, ytelsesalternativer, markøralternativer, gjennomskiktighetsalternativer, typealternativer og alternativer for plugin-moduler og arbeidsdisker. De fleste av disse alternativene angis i dialogboksen Innstillinger. Innstillingene lagres hver gang du lukker programmet.

Uventet virkemåte kan være tegn på skadede innstillinger. Hvis du har mistanke om at innstillingene er skadet, kan du gjenopprette innstillingene til standardinnstillingene.

 Du finner detaljert informasjon om bestemte innstillinger i emner som omhandler bestemte oppgaver. Du kan f.eks. søke etter "gjennomskiktighet" i Hjelp for å se slike innstillinger omtalt i forhold til relaterte funksjoner, som lag.

Åpne en dialogboks for innstillinger

1. Gjør ett av følgende:
 - (Windows) Velg Rediger > Innstillinger, og velg ønsket innstillingssett på undermenyen.
 - (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger, og velg deretter ønsket innstillingssett på undermenyen.
2. Hvis du vil bytte til et annet innstillingssett, gjør du ett av følgende:
 - Velg innstillingssettet på menyen til venstre i dialogboksen.
 - Klikk Neste for å vise det neste settet med innstillinger i listen. Klikk Forrige for å vise det forrige settet.

Hvis du vil ha informasjon om et bestemt innstillingsalternativ, kan du søke i hjelpen.

Tilbakestill innstillingsfiler til standard manuelt:

- Finn innstillingsfilen du vil tilbakestille og flytt den til en annen plassering. Når du starter Photoshop på nytt vil en ny innstillingsfil bli opprettet på den originale plasseringen. Se [Navn på innstillingsfiler og plasseringer](#).

Tilbakestill innstillinger via tastatursnarvei:

- Trykk og hold nede Alt+Ctrl+Skift (Windows) eller Tilvalg+Kommando+Skift (Mac OS) når du starter Photoshop. Du blir bedt om å slette gjeldende innstillinger. De nye innstillingsfilene opprettes neste gang du starter Photoshop.

Merk: Hvis du bruker hurtigtasten, vil innstillingsfilene for tilpassede hurtigtaster, arbeidsområder og fargeinnstillinger bli tilbakestilt til standard.

Deaktivere og aktivere advarsler

Noen ganger vises meldinger med advarsler eller spørsmål. Du kan undertrykke visningen av disse meldingene ved å merke av for alternativet Ikke vis igjen i meldingen. Du kan også vise alle meldinger som har blitt undertrykt, på nytt globalt.

1. Gjør ett av følgende:
 - (Windows) Velg Rediger > Innstillinger > Generelt.
 - (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger > Generelt.
2. Klikk Tilbakestill alle dialogbokser med advarsler, og klikk OK.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Standard hurtigtaster

Last ned | Referanse for Photoshop CC-hurtigtaster (PDF)

Taster for valg av verktøy
Taster for visning av bilder
Taster for marionettfordreining
Taster for Finjuster kant
Taster for filtergalleriet
Taster for Gjør flytende
Taster for Forsvinningspunkt
Taster for dialogboksen Camera Raw
Taster for dialogboksen Svart-hvitt
Taster for kurver
Taster for markering og flytting av objekter
Taster for transformering av merkede områder, markeringsrammer og baner
Taster for redigering av baner (gjelder bare Photoshop)
Taster for maling
Taster for overgangsmodi
Taster for markering og redigering av tekst
Taster for formateringstype
Taster for oppstyking og optimalisering
Taster for bruk av paneler
Taster for prosedyrepanelet
Nøkler for justeringslag
Taster for animasjonspanelet i delbildemodus
Taster for animasjonspanelet i tidslinjemodus (Photoshop Extended)
Taster for penselpanelet
Taster for kanalpanelet
Taster for panelet Kilde for kloning
Taster for Farge-panelet
Taster for historikkpanelet
Taster for infopanelet
Taster for Lag-panelet
Taster for lagsammensetningspanelet
Taster for banepanelet
Taster for Fargeprøver-panelet
Taster for 3D-verktøy (Photoshop Extended)
Taster for mål (Photoshop Extended)
Taster for DICOM-filer (Photoshop Extended)
Taster for Trekk ut og Opprett mønster (valgfrie plugin-moduler)
Funksjonstaster

Last ned | Referanse for Photoshop CC-hurtigtaster (PDF)

[Til toppen av siden](#)



Last ned denne nyttige referansen som Marijan Tompa fra Photoshop-brukerfellesskapet har satt sammen... [Les mer](#)

<http://adobe.ly/181G9SM>



av **Marijan Tompa**

<http://tomaxxi.com/>

Grafisk designer fra Subotica (Serbia). Adobe Creative Cloud-guru. Også Adobe IDUG Chapter-representant, JS-, AS3-, Flex-utvikler og skript-/panelutvikler for InDesign.

[Bidra med din ekspertise til Adobe Community Help](#)

Taster for valg av verktøy

[Til toppen av siden](#)

Når du holder nede en tast, aktiveres et verktøy midlertidig. Når du slipper tasten, kommer du tilbake til det forrige verktøyet. Se [Definere nye hurtigtaster](#) hvis du vil tilpasse hurtigtastene. Se [Hurtigtaster for nye funksjoner i CS6](#)

for å vise hurtigtaster for funksjoner som ble introdusert i Photoshop CS6.

Merk: Når du er på en rad med flere verktøy, trykker du flere ganger på samme hurtigtast for å gå gjennom gruppen.

Resultat	Windows	Mac OS
Gå gjennom verktøyene med den samme hurtigtasten	Hold nede Skift og trykk hurtigtasten (når innstillingen Bruk Skift-tast for bytte av verktøy er valgt)	Hold nede Skift og trykk hurtigtasten (når innstillingen Bruk Skift-tast for bytte av verktøy er valgt)
Gå gjennom skjulte verktøy	Hold nede Alt og klikk verktøyet (med unntak av verktøyene Legg til ankerpunkt, Slett ankerpunkt og Konverter ankerpunkt)	Hold nede Tilvalg og klikk verktøyet (med unntak av verktøyene Legg til ankerpunkt, Slett ankerpunkt og Konverter ankerpunkt)
Flytteverktøy	V	V
Rektangulært markeringsverktøy [†] Elliptisk markeringsverktøy	M	M
Lassooverktøy Mangekantet lassooverktøy Magnetisk lassooverktøy	L	L
Tryllestavverktøy Hurtigvalgverktøy	W	W
Beskjæringsverktøy Stykkeverktøy Stykkemarkeringsverktøy	C	C
Pipetteverktøyet [†] Fargeprøveverktøy Linjalverktøy Notatverktøy Telleverktøy*	I	I
FlekkReparasjonspensel-verktøy Reparasjonspensel-verktøy Lappeverktøy Røde øyne-verktøy	J	J
Penselverktøy Blyantverktøyet Fargeerstatningsverktøy Verktøyet Blandepensel	B	B
Klonestempelverktøy Mønsterstempelverktøy	S	S
Historikkpenselverktøy Kunsthistorikkpenselverktøy	Y	Y
Viskelærverktøy [†] Bakgrunnsviskelæret Magisk viskelærverktøy	E	E
Graderingsverktøy Malingsspannverktøy	G	G

Lysneverktøy Mørkneverktøy Svampverktøy	O	O
Pennverktøy Frihåndspennverktøy	P	P
Vannrett type-verktøy Loddrett type-verktøy Vannrett typemaske-verktøy Loddrett typemaske-verktøy	T	T
Banemerklingsverktøy Segmentmarkørverktøy	A	A
Rektangelverktøy Avrundet rektangel-verktøy Ellipseverktøy Mangekantverktøy Linjeverktøy Egendefinert form-verktøy	U	U
Verktøy for 3D-objektrotering* Verktøy for 3D-objektrulling* Verktøy for 3D-objektpanorering* Verktøy for 3D-objektskyving* Verktøy for 3D-objektskalering*	K	K
Verktøy for 3D-kamerarotering* Verktøy for 3D-kamerarulling* Verktøy for 3D-kamerapanorering* Verktøy for 3D-kameragåing* Verktøy for 3D-kamerazooming*	N	N
Håndverktøy†	H	H
Verktøy for visningsrotering	R	R
Zoomeverktøy†	Z	Z
†Bruk samme hurtigtast for Gjør flytende *Bare Photoshop Extended		

Taster for visning av bilder

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøytips.

Resultat	Windows	Mac OS
Gå gjennom åpne dokumenter	Ctrl + Tab	Ctrl + Tab
Bytte til forrige dokument	Skift+Ctrl+Tab	Skift+Kommando+`
Lukke en fil i Photoshop og åpne Bridge	Skift-Ctrl-W	Skift-Kommando-W
Veksle mellom standardmodus og hurtigmaskemodus	Q	Q

Bla (fremover) mellom standardskjermmodus, fullskjermmodus med menylinje og fullskjermmodus	F	F
Bla (bakover) mellom standardskjermmodus, fullskjermmodus med menylinje og fullskjermmodus	Skift + F	Skift + F
Veksle arbeidsområdefarge (fremover)	Mellomrom + F (eller høyreklikk bakgrunnen på arbeidsområdet og velg farge)	Mellomrom + F (eller Ctrl-klikk bakgrunnen på arbeidsområdet og velg farge)
Veksle arbeidsområdefarge (bakover)	Mellomrom + Skift + F	Mellomrom + Skift + F
Tilpasse bilde til vindu	Dobbeltklikk håndverktøyet	Dobbeltklikk håndverktøyet
Forstørre 100 %	Dobbeltklikk zoomverktøyet eller Ctrl+1	Dobbeltklikk zoomverktøyet eller Kommando+1
Bytte til håndverktøy (ikke i tekstredigeringsmodus)	Mellomrom	Mellomrom
Panorere flere dokumenter samtidig med håndverktøyet	Hold nede Skift og dra	Hold nede Skift og dra
Bytte til Zoom inn-verktøy	Ctrl + Mellomrom	Kommando + Mellomrom
Bytte til Zoom ut-verktøy	Alt + Mellomrom	Tilvalg + Mellomrom
Flytte zoomemarkering mens du drar med zoomverktøyet	Hold nede Mellomrom og dra	Hold nede Mellomrom og dra
Bruke zoomprosent, og holde boksen for zoomprosent aktiv	Skift + Enter i boksen for zoomprosent i Navigatør-panelet	Skift + Retur i boksen for zoomprosent i Navigatør-panelet
Zoom inn på en bestemt del av bildet	Ctrl-dra over forhåndsvisning i Navigatør-panelet	Kommando-dra over forhåndsvisning i Navigatør-panelet
Zoom inn midlertidig på et bilde	Hold nede H, klikk i bildet og hold nede museknappen	Hold nede H, klikk i bildet og hold nede museknappen
Rulle bildet med håndverktøyet	Hold nede Mellomrom og dra, eller dra visningsområdeboksen i Navigatør-panelet	Hold nede Mellomrom og dra, eller dra visningsområdeboksen i Navigatør-panelet
Rulle opp eller ned 1 skjerm	PgUp eller PgDn [†]	PgUp eller PgDn [†]
Rulle opp eller ned 10 enheter	Skift + PgUp eller PgDn [†]	Skift + PgUp eller PgDn [†]
Flytte visningen til øvre venstre hjørne eller nedre høyre hjørne	Home eller End	Home eller End
Slå på/av lagmaske som rødmaske (lagmaske må være valgt)	(vertikalstrek)	(vertikalstrek)
[†] Hold nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) for å rulle til venstre (PgUp) eller høyre (PgDn)		

Taster for marionettfordreining

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøytips.

Resultat	Windows	Mac OS
Avbryt fullstendig	Esc	Esc
Angre siste punktendring	Ctrl+Z	Kommando + Z

Marker alle punkter	Ctrl+A	Kommando+A
Fjern markering av alle punkter	Ctrl+D	Kommando + D
Marker flere punkter	Skift+klikk	Skift+klikk
Flytt flere markerte punkter	Hold nede Skift og dra	Hold nede Skift og dra
Skjul punkter midlertidig	H	H

Taster for Finjuster kant

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Åpne dialogboksen Finjuster kant	Ctrl + Alt + R	Skift + Kommando + R
Gå gjennom forhåndsvisningsmodi (fremover)	F	F
Gå gjennom forhåndsvisningsmodi (bakover)	Skift + F	Skift + F
Veksle mellom opprinnelig bilde og forhåndsvisning av markering	X	X
Bytt mellom opprinnelig markering og finjustert versjon	P	P
Slå forhåndsvisning av radius av og på	J	J
Bytt mellom verktøyene Finjuster radius og Slett finjusteringer	Skift+E	Skift+E

Taster for filtergalleriet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Bruke et nytt filter over det valgte	Hold nede Alt og klikk et filter	Hold nede Tilvalg og klikk et filter
Åpne/lukk alle fremleggingstrekanten	Hold nede Alt og klikk en fremleggingstrekant	Hold nede Tilvalg og klikk en fremleggingstrekant
Endre Avbryt-knappen til Standard	Ctrl	Kommando
Endre Avbryt-knappen til Tilbakestill	Alt	Tilvalg
Angre / gjøre om	Ctrl + Z	Kommando + Z
Gå fremover	Ctrl + Skift + Z	Kommando + Skift + Z
Gå tilbake	Ctrl + Alt + Z	Kommando + Tilvalg + Z

Taster for Gjør flytende

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Fordreining fremover-verktøy	W	W
Rekonstrueringsverktøy	R	R

Snurr med klokken-verktøy	C	C
Snurpeverktøy	S	S
Oppblåsning, verktøy	B	B
Skyv til venstre-verktøy	O	O
Speilvendingsverktøy	M	M
Turbulensverktøy	T	T
Frys maske-verktøy	F	F
Tin maske-verktøy	D	D
Reversere retningen for verktøyene Oppblåsning, Snurping, Skyv til venstre og Speilvend	Alt + verktøy	Tilvalg + verktøy
Ta kontinuerlig prøve av forvrengningen	Hold nede Alt-tasten og dra i forhåndsvisning med rekonstrueringsverktøy, Forflytt, Amplisnurr eller Affinitet valgt	Hold nede Tilvalg og dra i forhåndsvisning med rekonstrueringsverktøy, Forflytt, Amplisnurr eller Affinitet valgt
Reduser/øk penselstørrelsen med 2, eller tetthet, trykk, frekvens eller turbulent variasjon med 1	Pil ned / pil opp i tekstboksen Penselstørrelse, Tetthet, Trykk, Frekvens eller Turbulent variasjon [†]	Pil ned / pil opp i tekstboksen Penselstørrelse, Tetthet, Trykk, Frekvens eller Turbulent variasjon [†]
Reduser/øk penselstørrelsen med 2, eller tetthet, trykk, frekvens eller turbulent variasjon med 1	Pil venstre / pil høyre med glidebryteren for Penselstørrelse, Tetthet, Trykk, Frekvens eller Turbulent variasjon vist [†]	Pil venstre / pil høyre med glidebryteren for Penselstørrelse, Tetthet, Trykk, Frekvens eller Turbulent variasjon vist [†]
Gå gjennom kontroller til høyre fra toppen	Tab	Tab
Gå gjennom kontroller til høyre fra bunnen	Skift + Tab	Skift + Tab
Endre Avbryt til Tilbakestill	Alt	Tilvalg
[†] Hold nede Skift for å redusere/øke med 10		

Taster for Forsvinningspunkt

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Zoom 2x (midlertidig)	X	X
Zoom inn	Ctrl + + (pluss)	Kommando + + (pluss)
Zoom ut	Ctrl + - (bindestrek)	Kommando + - (bindestrek)
Tilpass til visning	Ctrl + 0 (null), dobbeltklikk håndverktøyet	Kommando + 0 (null), dobbeltklikk håndverktøyet
Zoom til midten ved 100 %	Dobbeltklikk zoomverktøyet	Dobbeltklikk zoomverktøyet
Øke penselstørrelse (pensel, stempelverktøy)	,	,
Redusere penselstørrelse (pensel, stempelverktøy)	.	.
Øke hardhet for pensel (pensel, stempelverktøy)	Skift +]	Skift +]

Redusere hardhet for pensel (pensel, stempelverktøy)	Skift + [	Skift + [
Angre siste handling	Ctrl + Z	Kommando + Z
Gjør om forrige handling	Ctrl + Skift + Z	Kommando + Skift + Z
Fjern all markering	Ctrl + D	Kommando + D
Skjul markering og plan	Ctrl + H	Kommando + H
Flytte merket område 1 bildepunkt	Piltaster	Piltaster
Flytte markering 10 bildepunkter	Skift + piltaster	Skift + piltaster
Kopiere	Ctrl + C	Kommando + C
Lime inn	Ctrl + V	Kommando + V
Gjenta siste dupliser og flytt	Ctrl + Skift + T	Kommando + Skift + T
Opprett en svevende markering med utgangspunkt i gjeldende markering	Ctrl + Alt + T	
Fylle et merket område med bildet under pekeren	Hold nede Ctrl og dra	Hold nede Kommando og dra
Duplisere markeringen som en svevende markering	Hold nede Ctrl + Alt og dra	Hold nede Kommando + Tilvalg og dra
Begrense markering til en 15 graders rotasjon	Alt + Skift for å rotere	Tilvalg + Skift for å rotere
Merke et plan under et annet merket plan	Hold nede Ctrl og klikk planet	Hold nede Kommando og klikk planet
Opprette et 90-graders plan i forhold til overordnet plan	Hold nede Ctrl og dra	Hold nede Kommando og dra
Slette siste node når du oppretter et plan	Tilbake	Slett
Opprett et heldekkende arbeidsområdeplan, vinkelrett mot kameraet	Dobbeltklikk Opprett plan-verktøyet	Dobbeltklikk Opprett plan-verktøyet
Vis/skjul mål (bare Photoshop Extended)	Ctrl + Skift + H	Kommando + Skift + H
Eksporter til DFX-fil (bare Photoshop Extended)	Ctrl + E	Kommando + E
Eksporter til 3DS-fil (bare Photoshop Extended)	Ctrl + Skift + E	Kommando + Skift + E

Taster for dialogboksen Camera Raw

[Til toppen av siden](#)

Merk: Når du holder nede en tast, aktiveres et verktøy midlertidig. Når du slipper tasten, kommer du tilbake til det forrige verktøyet.

Resultat	Windows	Mac OS
Zoomverktøy	Z	Z
Håndverktøy	H	H
Hvitbalanseverktøy	I	I
Fargeprøveverktøy	S	S
Beskjæringsverktøy	C	C

Rett opp bilde-verktøy	A	A
Flekkfjerningsverktøy	B	B
Verktøy for fjerning av røde øyne	E	E
Panelet Grunnleggende	Ctrl+Alt+1	Kommando+Tilvalg+1
Panelet Tonekurve	Ctrl+Alt+2	Kommando+Tilvalg+2
Panelet Detaljer	Ctrl+Alt+3	Kommando+Tilvalg+3
Panelet HSL/Gråtoner	Ctrl+Alt+4	Kommando+Tilvalg+4
Panelet Delte toner	Ctrl+Alt+5	Kommando+Tilvalg+5
Panelet Objektivkorrigering	Ctrl+Alt+6	Kommando+Tilvalg+6
Panelet Kamerakalibrering	Ctrl+Alt+7	Kommando+Tilvalg+7
Panelet Forhåndsinnstillinger	Ctrl+Alt+8	Kommando+Tilvalg+8 (Zoomsnarveien i Mac OS Særlige behov må være deaktivert i Systemvalg)
Åpne panelet Mellomkopi	Ctrl+Alt+9	Kommando+Tilvalg+9
Ønsket justeringsverktøy for parametrisk kurve	Ctrl+Alt+Skift+T	Kommando+Tilvalg+Skift+T
Ønsket justeringsverktøy for kulør	Ctrl+Alt+Skift+H	Kommando+Tilvalg+Skift+H
Ønsket justeringsverktøy for metning	Ctrl+Alt+Skift+S	Kommando+Tilvalg+Skift+S
Ønsket justeringsverktøy for lystetthet	Ctrl+Alt+Skift+L	Kommando+Tilvalg+Skift+L
Ønsket justeringsverktøy for Gråtoneblanding	Ctrl+Alt+Skift+G	Kommando+Tilvalg+Skift+G
Sist brukt ønsket justeringsverktøy	T	T
Verktøy for penseljustering	K	K
Verktøy for gradert filter	G	G
Øk/reduser penselstørrelse	* / /	* / /
Øk/reduser penseluttoningsredskap	Skift+] / Skift+[	Skift+] / Skift+[
Øk/reduser penseljusteringsflyten (10 trinn om gangen)	= (likhetstegn) / - (bindestrek)	= (likhetstegn) / - (bindestrek)
Bytt midlertidig fra modusen Legg til Visk ut for penseljusteringen, eller fra Visk ut til Legg til	Alt	Tilvalg
Øk/reduser størrelsen på verktøyet for penseljustering midlertidig	Alt+] / Alt+[	Tilvalg+] / Tilvalg+[
Øk/reduser størrelsen på verktøyet for justering av uttoningsredskapet midlertidig	Alt+Skift+] / Alt+Skift+[	Tilvalg+Skift+] / Tilvalg+Skift+[
Øk/reduser penseljusteringflyten (10 trinn om gangen) midlertidig	Alt+= / Alt+-	Tilvalg+= / Tilvalg+-
Bytt til ny modus fra Legg til eller Visk ut for justeringspenselen eller graderingsfilteret	N	N
Vis/skjul Automatisk maske for	M	M

justeringspenselen		
Aktiver/deaktiver Vis maske for justeringspenselen	Y	Y
Slå punkter for justeringspenselen på/av	V	V
Slå overlapping for graderingsfilteret, flekkfjerningsverktøyet eller verktøyet for fjerning av røde øyne på/av.	V	V
Roter bilde til venstre	L eller Ctrl+]	L eller Kommando+]
Roter bilde til høyre	R eller Ctrl+[	R eller Kommando+[
Zoom inn	Ctrl++ (pluss)	Kommando + + (pluss)
Zoom ut	Ctrl+- (bindestrek)	Kommando + - (bindestrek)
Bytte midlertidig til verktøyet Zoom inn (Virker ikke når Rett opp bilde-verktøyet er valgt. Bytter midlertidig til Rett opp bilde-verktøyet når beskæringsverktøyet er aktivt.)	Ctrl	Kommando
Bytte midlertidig til Zoom ut-verktøyet og endre Åpne bilde-knappen til Åpne kopi, og Avbryt-knappen til Tilbakestill.	Alt	Tilvalg
Slå forhåndsvisning på/av	P	P
Fullskjermmodus	F	F
Aktivere hvitbalanseverktøyet midlertidig og endre Åpne bilde-knappen til Åpne objekt. (Virker ikke når beskæringsverktøyet er aktivt)	Skift	Skift
Velg flere punkter i Kurver-panelet	Klikk det første punktet, hold nede Skift og klikk flere punkter	Klikk det første punktet, hold nede Skift og klikk flere punkter
Legg til punkter i kurve i Kurver-panelet	Ctrl+klikk i forhåndsvisning	Kommando-klikk i forhåndsvisning
Flytt merkede punkter i Kurver-panelet (1 enhet)	Piltaster	Piltaster
Flytt merkede punkter i Kurver-panelet (10 enheter)	Skift-piltast	Skift-piltast
Åpne valgte bilder i dialogboksen Camera Raw fra Bridge	Ctrl+R	Kommando + R
Åpne valgte bilder fra Bridge, og hopp over dialogboksen Camera Raw	Skift + dobbeltklikk bilde	Skift + dobbeltklikk bilde
Vise høylys som vil bli beskåret i forhåndsvisning	Alt-dra skyvekontrollen for eksponering, gjenoppretting eller svart	Tilvalg-dra skyvekontrollen for eksponering, gjenoppretting eller svart
Klippingsadvarsel for høylys	O	O
Klippingsadvarsel for skygger	B	B
(Filmstrip-modus) Legg til rangering fra 1 stjerne til 5 stjerner	Ctrl+1-5	Kommando+1–5
(Filmstrip-modus) Øk/senk rangering	Ctrl+. (punktum) / Ctrl+, (komma)	Kommando+. (punktum) / Kommando+, (komma)

(Filmstrip-modus) Legg til rød etikett	Ctrl+6	Kommando+6
(Filmstrip-modus) Legg til gul etikett	Ctrl+7	Kommando+7
(Filmstrip-modus) Legg til grønn etikett	Ctrl+8	Kommando+8
(Filmstrip-modus) Legg til blå etikett	Ctrl+9	Kommando+9
(Filmstrip-modus) Legg til lilla etikett	Ctrl+Skift+0	Kommando+Skift+0
Innstillinger for Camera Raw	Ctrl+K	Kommando+K
Slette innstillinger for Adobe Camera Raw	Ctrl+Alt (ved åpning)	Tilvalg+Skift (ved åpning)

Taster for dialogboksen Svart-hvitt

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Åpne dialogboksen Svart-hvitt	Skift + Ctrl + Alt + B	Skift + Kommando + Tilvalg + B
Øke/reducere valgt verdi med 1 %	Pil opp / Pil ned	Pil opp / Pil ned
Øke/reducere valgt verdi med 10 %	Skift + Pil opp / pil ned	Skift + Pil opp / pil ned
Endre verdiene til nærmeste skyvekontroll for farge	Klikk-dra bildet	Klikk-dra bildet

Taster for kurver

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Åpne dialogboksen Kurver	Ctrl + M	Kommando + M
Velg neste punkt på kurven	+ (pluss)	+ (pluss)
Velge forrige punkt på kurven	- (minus)	- (minus)
Velge flere punkter på kurven	Skift+klikk punktene	Skift+klikk punktene
Oppheve valget av et punkt	Ctrl + D	Kommando + D
Slette et punkt på kurven	Velg et punkt, og trykk DEL	Velg et punkt, og trykk DEL.
Flytte valgt punkt 1 enhet	Piltaster	Piltaster
Flytte valgt punkt 10 enheter	Skift + piltaster	Skift + piltaster
Vise høylys og skygger som vil bli beskåret	Alt-dra skyvekontroller for svart-/hvitpunkt	Tilvalg-dra skyvekontroller for svart-/hvitpunkt
Angi et punkt på den sammensatte kurven	Hold nede Ctrl og klikk bildet	Hold nede Kommando og klikk bildet
Angi et punkt på kanalkurvene	Hold nede Skift + Ctrl og klikk bildet	Hold nede Skift + Kommando og klikk bildet
Vis/skjul størrelse på rutenett	Hold nede Alt og klikk feltet	Hold nede Tilvalg og klikk feltet

Taster for markering og flytting av objekter

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøy tips.

Resultat	Windows	Mac OS
Flytte markering under merking [†]	Hvilket som helst markeringsverktøy (unntatt enkel kolonne og enkel rad) + mellomrom + dra	Hvilket som helst markeringsverktøy (unntatt enkel kolonne og enkel rad) + mellomrom + dra
Legge til mer i en markering	Hvilket som helst markeringsverktøy + Skift + dra	Hvilket som helst markeringsverktøy + Skift + dra
Trekke fra et merket område	Hvilket som helst markeringsverktøy + Alt + dra	Hvilket som helst markeringsverktøy + Tilvalg + dra
Snitte et merket område	Et hvilket som helst markeringsverktøy (bortsett fra hurtigvalgverktøyet) + Skift+Alt-dra	Et hvilket som helst markeringsverktøy (bortsett fra hurtigvalgverktøyet) + Skift+Tilvalg-dra
Begrense markering til firkant eller sirkel (hvis ingen andre valg er aktive) [‡]	Hold nede Skift og dra	Hold nede Skift og dra
Tegne markering fra sentrum (hvis ingen andre valg er aktive) [‡]	Hold nede Alt og dra	Hold nede Tilvalg og dra
Begrense form og tegne markering fra sentrum [‡]	Hold nede Skift + Alt og dra	Hold nede Skift + Tilvalg og dra
Bytte til flytteverktøy	Ctrl (unntatt når hånd-, stykke-, bane-, form- eller et hvilket som helst pennverktøy er valgt)	Kommando (unntatt når hånd-, stykke-, bane-, form- eller et hvilket som helst pennverktøy er valgt)
Bytte fra magnetisk lassoverktøy til lassoverktøy	Hold nede Alt og dra	Hold nede Tilvalg og dra
Bytte fra magnetisk lassoverktøy til manglekantet lassoverktøy	Hold nede Alt og klikk	Hold nede Tilvalg og klikk
Bruke/avbryte en operasjon i den magnetiske lassoen	Enter/Esc eller Ctrl + . (punktum)	Retur/Esc eller Kommando + . (punktum)
Flytte kopi av merket område	Flytteverktøy + hold nede Alt og dra merket område [‡]	Flytteverktøy + hold nede Tilvalg og dra merket område [‡]
Flytte merket område 1 bildepunkt	Hvilket som helst merket område + Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned [†]	Hvilket som helst merket område + Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned [†]
Flytte merket område 1 bildepunkt	Flytteverktøy + Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned ^{†‡}	Flytteverktøy + Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned ^{†‡}
Flytte lag 1 bildepunkt når ingenting er merket på laget	Ctrl + Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned [†]	Kommando + Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned [†]
Øke/reducere sporingsbredde	Magnetisk lassoverktøy + , (komma) eller . (punktum)	Magnetisk lassoverktøy [eller]
Godta beskjæring eller avslutt beskjæring	Beskjæringsverktøy + Enter eller Esc	Beskjæringsverktøy + Retur eller Esc
Slå beskjæringsskjerm av og på	/ (skråstrek)	/ (skråstrek)
Opprette vinkelmåler	Linjalverktøyet + Alt-dra endepunkt	Linjalverktøyet + Tilvalg-dra endepunkt
Feste hjelpelinje til linjalmerker (unntatt når det ikke er merket av for Vis > Fest)	Hold nede Skift og dra hjelpelinje	Hold nede Skift og dra hjelpelinje
Konvertere mellom vannrett og loddrett hjelpelinje	Hold nede Alt og dra hjelpelinje	Hold nede Tilvalg og dra hjelpelinje
[†] Hold nede Skift for å flytte 10 bildepunkter [‡] Gjelder formverktøy		

Taster for transformering av merkede områder, markeringsrammer og baner

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøytips.

Resultat	Windows	Mac OS
Transformere fra sentrum eller reflektere	Alt	Tilvalg
Begrensning	Skift	Skift
Forvrengning	Ctrl	Kommando
Bruk	Enter	Retur
Avbryt	Ctrl + . (punktum) eller Esc	Kommando + . (punktum) eller Esc
Fri transformering med dupliserte data	Ctrl + Alt + T	Kommando + Tilvalg + T
Transformere på nytt med dupliserte data	Ctrl + Skift + Alt + T	Kommando + Skift + Tilvalg + T

Taster for redigering av baner (gjelder bare Photoshop)

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøytips.

Resultat	Windows	Mac OS
Merke flere ankerpunkter	Segmentmarkørverktøy + hold nede Skift og klikk	Segmentmarkørverktøy + hold nede Skift og klikk
Merke hele banen	Segmentmarkørverktøy + hold nede Alt og klikk	Segmentmarkørverktøy + hold nede Tilvalg og klikk
Duplisere en bane	Penn (et hvilket som helst pennverktøy), banemerkinsverktøy eller segmentmarkørverktøyet + hold nede Ctrl + Alt og dra	Penn (et hvilket som helst pennverktøy), banemerkinsverktøy eller segmentmarkørverktøy + hold nede Kommando + Tilvalg og dra
Bytte fra verktøyene Banemerking, Penn, Legg til ankerpunkt, Slett ankerpunkt eller Konverter punkt til Segmentmarkør	Ctrl	Kommando
Bytte fra pennverktøy eller frihåndspennverktøy til Konverter punkt-verktøy når pekeren er over anker- eller retningspunkt	Alt	Tilvalg
Lukke bane	Magnetisk pennverktøy-dobbeltklikk	Magnetisk pennverktøy-dobbeltklikk
Lukke banen med rettlinjert segment	Magnetisk pennverktøy + Alt-dobbeltklikk	Magnetisk pennverktøy + Tilvalg-dobbeltklikk

Taster for maling

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøytips.

Resultat	Windows	Mac OS
Velg forgrunnsfarge fra fargevelgeren	Et av maleverktøyene + Skift + Alt + høyreklikk og dra	Et av maleverktøyene + Ctrl + Tilvalg + Kommando og dra
Velg forgrunnsfarge fra bildet, ved hjelp av	Hvilket som helst maleverktøy + Alt eller	Hvilket som helst maleverktøy + Tilvalg

pipetten	hvilket som helst formverktøy + Alt (unntatt når alternativet Baner er valgt)	eller hvilket som helst formverktøy + Tilvalg (unntatt når alternativet Baner er valgt)
Velge bakgrunnsfarge	Pipetteverktøy + hold nede Alt og klikk	Pipetteverktøy + hold nede Tilvalg og klikk
Fargeprøveverktøy	Pipetteverktøy + Skift	Pipetteverktøy + Skift
Slette fargeprøve	Fargeprøveverktøy + hold nede Alt og klikk	Fargeprøveverktøy + hold nede Tilvalg og klikk
Angir tetthet, toleranse, styrke eller eksponering for malemodus	Et hvilket som helst male- eller redigeringsverktøy + talltaster (for eksempel 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 raskt etterfulgt av 5 = 45 %) (Bruk Skift + talltaster når spraymalingalternativet er aktivert)	Et hvilket som helst male- eller redigeringsverktøy + talltaster (for eksempel 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 raskt etterfulgt av 5 = 45 %) (Bruk Skift + talltaster når spraymalingalternativet er aktivert)
Angi flyt for malemodus	Et hvilket som helst male- eller redigeringsverktøy + Skift + talltaster (for eksempel 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 raskt etterfulgt av 5 = 45 %) (Utelat Skift når spraymalingalternativet er aktivert)	Et hvilket som helst male- eller redigeringsverktøy + Skift + talltaster (for eksempel 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 raskt etterfulgt av 5 = 45 %) (Utelat Skift når spraymalingalternativet er aktivert)
Blandepensel endrer blandingsinnstilling	Alt+Skift+tall	Tilvalg+Skift+tall
Blandepensel endrer våtinnstilling	Talltaster	Talltast
Blandepensel endrer innstilling for Våt og Blanding til null	00	00
Gå gjennom overgangsmodi	Skift + + (pluss) eller – (minus) (fungerer bare med + og - på det numeriske tastaturet)	Skift + + (pluss) eller – (minus) (fungerer bare med + og - på det numeriske tastaturet)
Åpne dialogboksen Fyll på bakgrunns- eller standardlag	Tilbake eller Skift + Tilbake	Slett eller Skift + Delete
Fyll med forgrunns- eller bakgrunnsfarge	Alt + Tilbake eller Ctrl + Tilbake [†]	Tilvalg + Delete eller Kommando + Delete [†]
Fyll fra historikk	Ctrl + Alt + Tilbake [†]	Kommando + Tilvalg + Delete [†]
Vise dialogboksen Fyll	Skift + Tilbake	Skift + Delete
Låse gjennomsiktige bildepunkter på/av	/ (skråstrek)	/ (skråstrek)
Koble punkter sammen med en rett linje	Hvilket som helst maleverktøy + Skift + klikk	Hvilket som helst maleverktøy + Skift + klikk
[†] Hold nede Skift for å bevare gjennomsiktighet		

Taster for overgangsmodi

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Gå gjennom overgangsmodi	Skift + + (pluss) eller – (minus) (fungerer bare med + og - på det numeriske tastaturet)	Skift + + (pluss) eller – (minus) (fungerer bare med + og - på det numeriske tastaturet)
Normal	Skift + Alt + N	Skift + Tilvalg + N
Dryss	Skift + Alt + I	Skift + Tilvalg + I
Bak (bare Penselverktøy)	Skift + Alt + Q	Skift + Tilvalg + Q
Fjern (bare Penselverktøy)	Skift + Alt + R	Skift + Tilvalg + R

Gjør mørkere	Skift + Alt + K	Skift + Tilvalg + K
Flere	Skift + Alt + M	Skift + Tilvalg + M
Mørkne farge	Skift + Alt + B	Skift + Tilvalg + B
Lineær mørkning	Skift + Alt + A	Skift + Tilvalg + A
Gjør lysere	Skift + Alt + G	Skift + Tilvalg + G
Skjerm	Skift + Alt + S	Skift + Tilvalg + S
Lysne farge	Skift + Alt + D	Skift + Tilvalg + D
Lineær lysning	Skift + Alt + W	Skift + Tilvalg + W
Legg over	Skift + Alt + O	Skift + Tilvalg + O
Mykt lys	Skift + Alt + F	Skift + Tilvalg + F
Hardt lys	Skift + Alt + H	Skift + Tilvalg + H
Sterkt lys	Skift + Alt + V	Skift + Tilvalg + V
Lineært lys	Skift + Alt + J	Skift + Tilvalg + J
Punktlys	Skift + Alt + Z	Skift + Tilvalg + Z
Hard fargeblanding	Skift + Alt + L	Skift + Tilvalg + L
Differens	Skift + Alt + E	Skift + Tilvalg + E
Utelatelse	Skift + Alt + X	Skift + Tilvalg + X
Kulør	Skift + Alt + U	Skift + Tilvalg + U
Metning	Skift + Alt + T	Skift + Tilvalg + T
Farge	Skift + Alt + C	Skift + Tilvalg + C
Lysstyrke	Skift + Alt + Y	Skift + Tilvalg + Y
Mindre metning	Svampverktøy + Skift + Alt + D	Svampverktøy + Skift + Tilvalg + D
Metning	Svampverktøy + Skift + Alt + S	Svampverktøy + Skift + Tilvalg + S
Lysne/mørkne skygger	Lysneverktøy/Mørkneverktøy + Skift + Alt + S	Lysneverktøy/Mørkneverktøy + Skift + Tilvalg + S
Lysne/mørkne mellomtoner	Lysneverktøy/Mørkneverktøy + Skift + Alt + M	Lysneverktøy/Mørkneverktøy + Skift + Tilvalg + M
Lysne/mørkne høylys	Lysneverktøy/Mørkneverktøy + Skift + Alt + H	Lysneverktøy/Mørkneverktøy + Skift + Tilvalg + H
Sette overgangsmodus til Terskelverdi for punktgrafikk, Normal for alle andre bilder	Skift + Alt + N	Skift + Tilvalg + N

Taster for markering og redigering av tekst

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøy tips.

Resultat	Windows	Mac OS
Flytte type i bildet	Hold nede Ctrl og dra type når typelag er	Hold nede Kommando og dra type når

	valgt	typelag er valgt
Merke 1 tegn til venstre/høyre, 1 linje ned/opp eller 1 ord til venstre/høyre	Skift + pil venstre / pil høyre eller pil ned / pil opp, eller Ctrl + Skift + pil venstre / pil høyre	Skift + pil venstre / pil høyre eller pil ned / pil opp, eller Kommando + Skift + pil venstre / pil høyre
Merke tegn fra innsetningspunkt til der du klikker med musen	Skift+klikk	Skift+klikk
Flytte 1 tegn til venstre/høyre eller 1 linje ned/opp, eller 1 ord venstre/høyre	Pil venstre / pil høyre, pil ned / pil opp eller Ctrl + pil venstre / pil høyre	Pil venstre / pil høyre, pil ned / pil opp eller Kommando + pil venstre / pil høyre
Opprette et nytt tekstlag når et tekstlag er valgt i lagpanelet	Skift+klikk	Skift+klikk
Merke ord, linje, avsnitt eller artikkel	Klikk to, tre, fire eller fem ganger	Klikk to, tre, fire eller fem ganger
Vise/skjule merket område i valgt type	Ctrl + H	Kommando + H
Vise markeringsrammen for transformering av tekst ved redigering av tekst, eller aktivere flytteverktøyet hvis markøren er innenfor markeringsrammen	Ctrl	Kommando
Skalere tekst i en markeringsramme ved endring av størrelse på markeringsrammen	Hold nede Ctrl og dra et håndtak i markeringsramme	Hold nede Kommando og dra et håndtak i markeringsramme
Flytte tekstboks under oppretting av tekstboks	Hold nede Mellomrom og dra	Hold nede Mellomrom og dra

Taster for formateringstype

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøy tips.

Resultat	Windows	Mac OS
Venstre-, midt- eller høyrejustere	Vannrett type-verktøy + Ctrl + Skift + L, C eller R	Vannrett type-verktøy + Kommando + Skift + L, C eller R
Topp-, midt- eller bunnjustere	Loddrett type-verktøy + Ctrl + Skift + L, C eller R	Loddrett type-verktøy + Kommando + Skift + L, C eller R
Velge 100 % vannrett skalering	Ctrl + Skift + X	Kommando + Skift + X
Velge 100 % loddrett skalering	Ctrl + Skift + Alt + X	Kommando + Skift + Tilvalg + X
Velge automatisk linjeavstand	Ctrl + Skift + Alt + A	Kommando + Skift + Tilvalg + A
Velge 0 for kniping	Ctrl + Skift + Q	Kommando + Ctrl + Skift + Q
Justere avsnitt, venstrejustere siste linje	Ctrl + Skift + J	Kommando + Skift + J
Justere avsnitt, justerer alt	Ctrl + Skift + F	Kommando + Skift + F
Slå på/av orddeling i avsnitt	Ctrl + Skift + Alt + H	Kommando + Ctrl + Skift + Tilvalg + H
Slå på/av enkelt-/flerlinjeskaper	Ctrl + Skift + Alt + T	Kommando + Skift + Tilvalg + T
Redusere eller øke skriftstørrelsen på merket tekst med 2 punkter eller bildepunkter	Ctrl + Skift + < eller >†	Kommando + Skift + , (komma) eller . (punktum)†
Redusere eller øke linjeavstand med 2 punkter eller bildepunkter	Alt + Pil ned eller pil opp††	Tilvalg + Pil ned eller pil opp††
Redusere eller øke loddrett forskyvning	Skift + Alt + Pil ned eller pil opp††	Skift + Tilvalg + Pil ned eller pil opp††

med 2 punkter eller bildepunkter		
Redusere eller øke kerning/kniping med 20/1000 gefirt	Alt + Pil venstre eller pil høyre ^{††}	Tilvalg + Pil venstre eller pil høyre ^{††}
[†] Hold nede Alt (Win) eller Tilvalg (Mac OS) for å redusere/øke med 10 ^{††} Hold nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) for å redusere/øke med 10		

Taster for oppstykkning og optimalisering

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Veksle mellom stykkeverktøy og stykkeområdeverktøy	Ctrl	Kommando
Tegne firkantet stykke	Hold nede Skift og dra	Hold nede Skift og dra
Tegne fra sentrum og utover	Hold nede Alt og dra	Hold nede Tilvalg og dra
Tegne firkantet stykke fra sentrum og utover	Hold nede Skift + Alt og dra	Hold nede Skift + Tilvalg og dra
Flytte stykke under oppretting av stykke	Hold nede Mellomrom og dra	Hold nede Mellomrom og dra
Åpne kontekstavhengig meny	Høyreklikk stykke	Holde nede Ctrl og klikk stykke

Taster for bruk av paneler

[Til toppen av siden](#)

Denne ufullstendige listen viser hurtigtaster som ikke kommer opp i menykommandoer og verktøytips.

Resultat	Windows	Mac OS
Angi alternativer for nye elementer (med unntak av panelene for prosedyrer, animasjon, stiler, pensler, verktøyforhåndsinnstillinger og lagsammensetninger)	Hold nede Alt og klikk Nytt-knappen	Tilvalg+klikk Ny-knappen
Slette uten bekreftelse (med unntak av penselpanelet)	Hold nede Alt og klikk knappen Slett	Hold nede Tilvalg og klikk knappen Slett
Bruke verdi og holde tekstboks aktiv	Skift+Enter	Skift + Retur
Vise/skjule alle paneler	Tab	Tab
Vise/skjule alle paneler med unntak av verktøykassen og alternativlinjen	Skift + Tab	Skift + Tab
Utheve alternativlinje	Velg verktøy og trykk Enter	Velg verktøy og trykk Retur
Øke/reducere valgte verdier med 10	Skift + Pil opp / pil ned	Skift + Pil opp / pil ned

Taster for prosedyrepanelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Slå kommando på og alle andre av, eller slår på alle kommandoer	Hold nede Alt og klikk merket ved siden av en kommando.	Hold nede Tilvalg og klikk merket ved siden av en kommando.

Slå på gjeldende modal kontroll og veksle mellom alle andre modale kontroller	Hold nede Alt og klikk	Hold nede Tilvalg og klikk
Endre alternativer for prosedyre eller prosedyreset	Alt + dobbeltklikk prosedyre eller prosedyreset	Tilvalg + dobbeltklikk prosedyre eller prosedyreset
Vise Alternativer-dialogboksen for innspilt kommando	Dobbelklikk innspilt kommando	Dobbelklikk innspilt kommando
Spille av hel prosedyre	Ctrl + dobbeltklikk en prosedyre	Kommando + dobbeltklikk en prosedyre
Utvide/skjule alle komponenter i en prosedyre	Hold nede Alt og klikk trekanten	Hold nede Tilvalg og klikk trekanten
Spille av en kommando	Hold nede Ctrl og klikk Spill av-knappen	Hold nede Kommando og klikk Spill av-knappen
Opprette ny prosedyre og starte innspilling uten bekreftelse	Hold nede Alt og klikk Ny prosedyre-knappen	Hold nede Tilvalg og klikk Ny prosedyre-knappen
Merke sammenhengende elementer av samme type	Hold nede Skift og klikk prosedyren/kommandoen	Hold nede Skift og klikk prosedyren/kommandoen
Merke elementer av samme type som ikke er sammenhengende	Hold nede Ctrl og klikk prosedyren/kommandoen	Hold nede Kommando og klikk prosedyren/kommandoen

Nøkler for justeringslag

[Til toppen av siden](#)

 Hvis du foretrekker kanalhurtigtaster som begynner med Alt/Tilvalg + 1 for rød, velger du Rediger > Hurtigtaster og klikker Bruk eldre kanalhurtigtaster. Start deretter Photoshop på nytt.

Resultat	Windows	Mac OS
Velge en kanal for justering	Alt + 3 (rød), 4 (grønn), 5 (blå)	Tilvalg + 3 (rød), 4 (grønn), 5 (blå)
Velge en sammensatt kanal for justering	Alt+2	Tilvalg+2
Slette justeringslag	Delete eller Tilbake	Slett
Definere automatiske alternativer for nivåer eller kurver	Hold nede Alt-tasten og klikk Automatisk-knappen	Hold nede Tilvalg-tasten og klikk Automatisk-knappen

Taster for animasjonspanelet i delbildemodus

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Merke eller opheve merking av flere sammenhengende bilder	Skift-klikk andre delbilde	Skift-klikk andre delbilde
Merke eller opheve merking av flere ikke-sammenhengende delbilder	Ctrl-klikk flere delbilder	Kommando-klikk flere delbilder
Lime inn med tidligere innstillinger uten å vise dialogboksen	Alt + kommandoen Lim inn delbilder på hurtigmenyen i panelet	Tilvalg + kommandoen Lim inn delbilder på hurtigmenyen i panelet

Taster for animasjonspanelet i tidslinjemodus (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Merk: Du aktiverer alle snarveier ved å velge Aktiver hurtigtaster for tidslinje fra panelmenyen Animasjon (tidslinje).

Resultat	Windows	Mac OS

Starte avspilling av tidslinje eller animasjonspanel	Mellomrom	Mellomrom
Veksle mellom tidskode og delbildennummer (gjeldende tidsvisning)	Alt+klikk visningen av gjeldende tidspunkt øverst til venstre på tidslinjen.	Tilvalg + klikk visningen av gjeldende tidspunkt øverst til venstre på tidslinjen.
Vise og skjule lister med lag	Hold nede Alt og klikk	Hold nede Tilvalg og klikk listetrekkanter
Hoppe til neste/forrige hele sekund på tidslinjen	Hold nede Skift mens du klikker knappen Neste delbilde eller Forrige delbilde (på hver side av Spill av-knappen).	Hold nede Skift mens du klikker knappen Neste delbilde eller Forrige delbilde (på hver side av Spill av-knappen)
Øke avspillingshastighet	Hold nede Skift mens du drar gjeldende tid.	Hold nede Skift mens du drar gjeldende tid.
Redusere avspillingshastighet	Hold nede Ctrl mens du drar gjeldende tid.	Hold nede Kommando mens du drar gjeldende tid.
Feste et objekt (nøkkelbilde, gjeldende tid, lag i punkt og så videre) til nærmeste objekt på tidslinjen	Hold nede Skift og dra	Hold nede Skift og dra
Skalere (fordele jevnt over forkortet eller utvidet lengde) en valgt gruppe med flere nøkkelbilder	Hold nede Alt og dra (første eller siste nøkkelbilde i markeringen)	Hold nede Tilvalg og dra (første eller siste nøkkelbilde i markeringen)
Ett delbilde tilbake	Pil venstre eller PgUp	Pil venstre eller PgUp
Ett delbilde frem	Pil høyre eller PgDn	Pil høyre eller PgDn
Ti delbilder tilbake	Skift+Pil venstre eller Skift+PgUp	Skift+Pil venstre eller Skift+PgUp
Ti delbilder frem	Skift+Pil høyre eller Skift+PgDn	Skift+Pil høyre eller Skift+PgDn
Gå til begynnelsen av tidslinjen	Home	Home
Gå til slutten av tidslinjen	End	End
Gå til begynnelsen av arbeidsområdet	Skift+Home	Skift+Home
Gå til slutten av arbeidsområdet	Skift+End	Skift+End
Gå til innpunktet på gjeldende lag	Pil opp	Pil opp
Gå til utpunktet på gjeldende lag	Pil ned	Pil ned
1 sekund tilbake	Skift+Pil opp	Skift+Pil opp
1 sekund frem	Skift+Pil ned	Skift+Pil ned
Tilbakestill et rotert dokument til opprinnelig retning	Esc	Esc

Taster for penselpanelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Slette pensel	Hold nede Alt og klikk penselen	Hold nede Tilvalg og klikk penselen
Gi nytt navn til pensel	Dobbeltklikk penselen	Dobbeltklikk penselen
Endre penselstørrelse	Alt + høyreklikk + dra til venstre eller høyre	Ctrl + Tilvalg + dra mot venstre eller høyre
Øke/reducere hardhet på penselen	Alt + høyreklikk + dra oppover eller nedover	Ctrl + Tilvalg + dra oppover eller nedover

Velge forrige/neste penselstørrelse	, (komma) eller . (punktum)	, (komma) eller . (punktum)
Velge første/siste pensel	< eller (punktum)	< eller (punktum)
Vise nøyaktig trådkors for pensler	Caps Lock eller Skift + Caps Lock	Caps Lock
Slå alternativet Spraymaling på/av	Skift + Alt + P	Skift + Tilvalg + P

Taster for kanalpanelet

[Til toppen av siden](#)

 Hvis du foretrekker kanalhurtigtaster som begynner med Ctrl/Kommando+1 for rød, velger du Rediger > Hurtigtaster og klikker Bruk eldre kanalhurtigtaster.

Resultat	Windows	Mac OS
Velge enkeltkanaler	Ctrl+3 (rød), 4 (grønn), 5 (blå)	Kommando+3 (rød), 4 (grønn), 5 (blå)
Velge en sammensatt kanal	Ctrl+2	Kommando+2
Laste inn en kanal som en markering	Hold nede Ctrl-tasten og klikk miniatyren av kanalen, eller bruk kombinasjonen Alt+Ctrl+3 (rød), 4 (grønn) eller 5 (blå)	Hold nede Kommando-tasten og klikk miniatyren av kanalen, eller bruk kombinasjonen Tilvalg+Kommando+3 (rød), 4 (grønn) eller 5 (blå)
Legge til i gjeldende merket område	Trykk på Ctrl+Skift og klikk miniatyren av kanalen.	Trykk på Kommando+Skift og klikk miniatyren av kanalen
Trekke fra gjeldende merket område	Trykk på Ctrl+Alt og klikk miniatyren av kanalen	Trykk på Kommando+Tilvalg og klikk miniatyren av kanalen
Snitt med gjeldende markering	Trykk på Ctrl+Skift+Alt og klikk miniatyren av kanalen	Trykk på Kommando+Skift+Tilvalg og klikk miniatyren av kanalen
Angi alternativer for knappen Lagre markering som kanal	Alt+klikk knappen Lagre markering som kanal	Tilvalg+klikk knappen Lagre markering som kanal
Opprette en ny spotkanal	Hold nede Ctrl og klikk knappen Opprett ny kanal	Hold nede Kommando og klikk knappen Opprett ny kanal
Merke / oppheve merking av flere fargekanaler	Hold nede Skift og klikk fargekanal	Hold nede Skift og klikk fargekanal
Merke /oppheve merking av alfakanal og vise/skjule som rødmaskeoverlapping	Hold nede Skift og klikk alfakanal	Hold nede Skift og klikk alfakanal
Vise kanalalternativer	Dobbeltklikk miniatyr av alfa- eller spotkanal	Dobbeltklikk miniatyr av alfa- eller spotkanal
Slå av og på sammensatt maske og gråtonemaske i hurtigmaskemodus	Skift + ' (apostrof)	Skift + ' (apostrof)

Taster for panelet Kilde for kloning

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Vise kilde for kloning (legges over bildet)	Alt + Skift	Tilvalg + Skift
Finjustere kilde for kloning	Alt + Skift + piltaster	Tilvalg + Skift + piltaster
Rotere kilde for kloning	Alt + Skift + < eller >	Tilvalg + Skift + < eller >
Skalere (øke eller redusere størrelse på)	Alt + Skift + [eller]	Tilvalg + Skift + [eller]

kilde for kloning		

Taster for Farge-panelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Velge bakgrunnsfarge	Hold nede Alt og klikk farge i fargelinje	Hold nede Tilvalg og klikk farge i fargelinje
Vise fargelinjemeny	Høyreklikk fargelinje	Hold nede Ctrl og klikk fargelinje
Gå gjennom fargevalg	Skift+klikk fargesøylen	Skift+klikk fargesøylen

Taster for historikkpanelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Opprette en ny mellomkopi	Alt + Ny mellomkopi	Tilvalg + Ny mellomkopi
Gi nytt navn til mellomkopi	Dobbelklikk navn på mellomkopi	Dobbelklikk navn på mellomkopi
Gå fremover gjennom bildestatuser	Ctrl + Skift + Z	Kommando + Skift + Z
Gå bakover gjennom bildestatuser	Ctrl + Alt + Z	Kommando + Tilvalg + Z
Duplisere en bildestatus, med unntak av gjeldende status	Hold nede Alt og klikk bildestatusen	Hold nede Tilvalg og klikk bildestatusen
Fjerne historikk for godt (ikke mulig å angre)	Alt + Fjern historikk (på hurtigmenyen i historikkpanelet)	Tilvalg + Fjern historikk (på hurtigmenyen i historikkpanelet)

Taster for infopanelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Endre fargeavlesningsmodus	Klikk pipetteikonet	Klikk pipetteikonet
Endre målenheter	Klikk trådkorsikon	Klikk trådkorsikon

Taster for Lag-panelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Laste inn laggjennomsiktighet som et merket område	Hold nede Ctrl og klikk lagminiatyr	Hold nede Kommando og klikk lagminiatyr
Legge til i gjeldende merket område	Trykk på Ctrl+Skift og klikk miniatyren av laget.	Trykk på Kommando+Skift og klikk miniatyren av laget.
Trekke fra gjeldende merket område	Trykk på Ctrl+Alt og klikk miniatyren av laget.	Trykk på Kommando+Tilvalg og klikk miniatyren av laget.
Snitt med gjeldende markering	Trykk på Ctrl+Skift+Alt og klikk miniatyren av laget.	Trykk på Kommando+Skift+Tilvalg og klikk miniatyren av laget.
Laste inn filtermaske som en markering	Hold nede Ctrl og klikk filtermaskeminiatyr	Hold nede Kommando og klikk

		filtermaskeminiatur
Gruppere lag	Ctrl + G	Kommando + G
Løse opp lag	Ctrl + Skift + G	Kommando + Skift + G
Opprette / løse opp en maske*	Ctrl + Alt + G	Kommando + Tilvalg + G
Merke alle lag*	Ctrl + Alt + A	Kommando + Tilvalg + A
Slå sammen synlige lag	Ctrl + Skift + E	Kommando + Skift + E
Opprette nytt tomt lag med dialogboks	Hold nede Alt og klikk Nytt lag-knappen	Hold nede Tilvalg og klikk Nytt lag-knappen
Opprette nytt lag under mållag	Hold nede Ctrl og klikk Nytt lag-knappen	Hold nede Kommando og klikk Nytt lag-knappen
Merke øverste lag	Alt + . (punktum)	Tilvalg + - eller Tilvalg + < (punktum)
Merke nederste lag	Alt + , (komma)	Tilvalg+, (komma)
Legge til i lagvalg i lagpanelet	Skift + Alt + - (minus) eller <	Skift + Tilvalg + [eller]
Velge neste lag opp/ned	Alt + , (komma) eller . (punktum)	Tilvalg + [eller]
Flytte mållag ned/opp	Ctrl + [eller]	Kommando + Skift + Æ eller Ø
Slå sammen en kopi av alle synlige lag til mållag	Ctrl + Skift + Alt + E	Kommando + Skift + Tilvalg + E
Slå sammen lag	Merk lagene du vil slå sammen, og trykk Ctrl + E	Merk lagene du vil slå sammen, og trykk Kommando + E
Flytte lag til bunn eller topp	Ctrl + Skift + [eller]	Kommando + Skift + [eller]
Kopiere gjeldende lag til lag under	Alt + kommandoen Slå sammen med underliggende på hurtigmenyen i panelet	Tilvalg + kommandoen Slå sammen med underliggende på hurtigmenyen i panelet
Slå sammen alle synlige lag til et nytt lag over valgt lag	Alt + kommandoen Slå sammen synlige på hurtigmenyen i panelet	Tilvalg + kommandoen Slå sammen synlige på hurtigmenyen i panelet
Vise/skjule bare dette laget / denne laggruppen eller alle lag/laggrupper	Høyreklikk øyeikonet	Hold nede Ctrl og klikk øyeikonet
Vise/skjule alle andre synlige lag	Hold nede Alt og klikk øyeikonet	Hold nede Tilvalg og klikk øyeikonet
Slå av/på låsing av gjennomsiktighet for mållag, eller sist brukte lås	/ (skråstrek)	/ (skråstrek)
Redigere lageffekt/-stil, alternativer	Dobbeltklikk lageffekt/-stil	Dobbeltklikk lageffekt/-stil
Skjule lageffekt/-stil	Hold nede Alt og dobbeltklikk lageffekt/-stil	Hold nede Tilvalg og dobbeltklikk lageffekt/-stil
Redigere lagstil	Dobbeltklikk lag	Dobbeltklikk lag
Deaktivere/aktivere vektormaske*	Hold nede Skift og klikk vektormaskeminiatur	Hold nede Skift og klikk vektormaskeminiatur
Åpne dialogboksen Visningsalternativer for lagmaske	Dobbeltklikk lagmaskeminiatur	Dobbeltklikk lagmaskeminiatur
Slå lagmaske på/av	Hold nede Skift og klikk lagmaskeminiatur	Hold nede Skift og klikk lagmaskeminiatur
Slå filtermaske på/av	Hold nede Skift og klikk filtermaskeminiatur	Hold nede Skift og klikk filtermaskeminiatur
Veksle mellom lagmaske / sammensatt bilde	Hold nede Alt og klikk lagmaskeminiatur	Hold nede Tilvalg og klikk lagmaskeminiatur

Veksle mellom filtermaske / sammensatt bilde	Hold nede Alt og klikk filtermaskeminiatur	Hold nede Tilvalg og klikk filtermaskeminiatur
Slå rødmaskemodus for lagmaske på/av	(vertikalstrek), eller hold nede Skift + Alt og klikk	@ (krøllalfa), eller hold nede Skift + Tilvalg og klikk
Merke alle typeelementer, velge typeverktøy midlertidig	Dobbeltklikk typelagminiatur	Dobbeltklikk typelagminiatur
Opprette en maske	Hold nede Alt og klikk linjen som deler to lag	Hold nede Tilvalg og klikk linjen som deler to lag
Endre navn på lag	Dobbeltklikk lagnavnet	Dobbeltklikk lagnavnet
Redigere filterinnstillinger	Dobbeltklikk filtereffekten	Dobbeltklikk filtereffekten
Redigere overgangsalternativer for filter	Dobbeltklikk ikon for overgangsalternativer for filter	Dobbeltklikk ikon for overgangsalternativer for filter
Opprette ny laggruppe under gjeldende lag/lagsett	Hold nede Ctrl og klikk Ny gruppe-knappen	Hold nede Kommando og klikk Ny gruppe-knappen
Opprette ny laggruppe med dialogboks	Hold nede Alt og klikk Ny gruppe-knappen	Hold nede Tilvalg og klikk Ny gruppe-knappen
Opprette lagmaske som skjuler alt/markering	Hold nede Alt og klikk knappen Legg til lagmaske	Hold nede Tilvalg og klikk knappen Legg til lagmaske
Opprette vektormaske som viser alt/baneområde	Hold nede Ctrl og klikk knappen Legg til lagmaske	Hold nede Kommando og klikk knappen Legg til lagmaske
Opprette vektormaske som skjuler alt eller viser baneområde	Hold nede Ctrl + Alt og klikk Legg til lagmaske	Hold nede Kommando + Tilvalg og klikk knappen Legg til lagmaske
Vise egenskaper for laggruppe	Høyreklikk laggruppe og velg Gruppeegenskaper, eller dobbeltklikk gruppe	Ctrl+klikk laggruppe og velg Gruppeegenskaper, eller dobbeltklikk gruppe
Merke eller oppeve merking av flere sammenhengende lag	Skift+klikk	Skift+klikk
Merke eller oppeve merking av flere ikke-sammenhengende lag	Holde nede Ctrl og klikk	Kommando+klikk

Merk: Hvis du bruker Kotoeri som inndatametode for japansk, starter snarveien "Slå rødmaskemodus for lagmaske på/av" en handling i Kototeri. Bytt til en annen modus (f.eks. amerikansk) for å aktivere denne snarveien.

Taster for lagsammensetningspanelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Opprette ny lagsammensetning uten boksen Ny lagsammensetning	Hold nede Alt og klikk Opprett ny lagsammensetning	Hold nede Tilvalg og klikk Opprett ny lagsammensetning
Åpne dialogboksen Alternativer for lagsammensetning	Dobbeltklikk lagkomprimering	Dobbeltklikk lagkomprimering
Endre navn direkte på linjen	Dobbeltklikk navn på lagkomprimering	Dobbeltklikk navn på lagkomprimering
Merke eller oppeve merking av flere sammenhengende lagsammensetninger	Skift+klikk	Skift+klikk
Merke eller oppeve merking av flere ikke-sammenhengende lagsammensetninger	Holde nede Ctrl og klikk	Kommando+klikk

Taster for banepanelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Laste inn en bane som en markering	Hold nede Ctrl-tasten og klikk banenavnet	Hold nede Kommando-tasten og klikk banenavnet
Legge til bane i merket område	Hold nede Ctrl + Skift og klikk banenavn	Hold nede Kommando + Skift og klikk banenavn
Trekke en bane fra et merket område	Hold nede Ctrl + Alt og klikk banenavn	Hold nede Kommando + Tilvalg og klikk banenavn
Beholde snitt av bane som et merket område	Ctrl + Skift + Alt-klikk banenavn	Kommando + Skift + Tilvalg-klikk banenavn
Skjule bane	Ctrl + Skift + H	Kommando + Skift + H
Angi alternativer for Fyll bane med knappene Forgrunnsfarge, Tegn langs bane med pensel, Last inn bane som en markering, Lag midlertidig bane av markeringen og Opprett ny bane	Hold nede Alt og klikk knappen	Hold nede Tilvalg og klikk knappen

Taster for Fargeprøver-panelet

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Opprette ny farge fra forgrunnsfarge	Klikk i tomt område i panel	Klikk i tomt område i panel
Bruke fargen i en fargerute som bakgrunnsfarge	Holde nede Ctrl og klikk fargekart	Hold nede Kommando og klikk fargekart
Slette en fargerute	Hold nede Alt og klikk fargekart	Hold nede Tilvalg og klikk fargekart

Taster for 3D-verktøy (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Aktivere 3D-objektverktøy	K	K
Aktivere 3D-kameraverktøy	N	N
Skjule nærmeste overflate	Alt+Ctrl+X	Tilvalg+Kommando+X
Vise alle overflater	Alt+Skift+Ctrl+X	Tilvalg+Skift+Kommando+X

3D-objektverktøy	Høyreklikk (Windows) eller Ctrl-klikk (Mac OS)	Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS)
Roter	Endres til draverktøy	Endres til rulleverktøy
Rull	Endres til skyveverktøy	Endres til rotasjonsverktøy
Dra	Endres til baneverktøy	Endres til skyveverktøy
Skyv	Endres til rulleverktøy	Endres til draverktøy

Skaler	Skaleres på Z-planet	Skaleres på Z-planet

 Hold nede Skift-tasten for å skalere på Y-planet.

Kameraverktøy	Høyreklikk (Windows) eller Ctrl-klikk (Mac OS)	Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS)
Bane	Endres til draverktøy	Endres til rulleverktøy
Rull	Endres til skyveverktøy	Endres til rotasjonsverktøy
Panorer	Endres til baneverktøy	Endres til skyveverktøy
Gå	Endres til rulleverktøy	Endres til draverktøy

Taster for mål (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Registrere et mål	Skift+Ctrl+M	Skift+Kommando+M
Oppheve valget av alle mål	Ctrl + D	Kommando + D
Velge alle mål	Kontroll + A	Kommando+A
Vise/skjule alle mål	Skift + Ctrl + H	Skift + Kommando + H
Fjerne et mål	Tilbake	Slett
Finjustere et mål	Piltaster	Piltaster
Finjustere et mål i intervaller	Skift + piltaster	Skift + piltaster
Forlenge/forkorte valgt mål	Ctrl + Pil venstre/høyre	Kommando + Pil venstre/høyre
Forlenge/forkorte valgt mål i intervaller	Skift + Ctrl + Pil venstre/høyre	Skift + Kommando + Pil venstre/høyre
Rotere valgt mål	Ctrl + Pil opp/ned	Kommando + Pil opp/ned
Rotere valgt mål i intervaller	Skift + Ctrl + Pil opp/ned	Skift + Kommando + Pil opp/ned

Taster for DICOM-filer (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Zoomverktøy	Z	Z
Håndverktøy	H	H
Vindusnivåverktøy	W	W
Velge alle delbilder	Kontroll + A	Kommando+A
Fjerne markering fra alle delbilder bortsett fra det gjeldende delbildet	Ctrl + D	Kommando + D
Navigere gjennom delbilder	Piltaster	Piltaster

Resultat (Trekk ut og Opprett mønster)	Windows	Mac OS
Tilpass til vindu	Ctrl + 0	Kommando + 0
Zoome inn	Ctrl + + (pluss)	Kommando + + (pluss)
Zoome ut	Ctrl + - (bindestrek)	Kommando + - (bindestrek)
Gå gjennom kontroller til høyre fra toppen	Tab	Tab
Gå gjennom kontroller til høyre fra bunnen	Skift + Tab	Skift + Tab
Aktivere håndverktøyet midlertidig	Mellomrom	Mellomrom
Endre Avbryt til Tilbakestill	Alt	Tilvalg
Resultat (Bare Trekk ut)	Windows	Mac OS
Kantmarkeringsverktøy	B	B
Fyllverktøy	G	G
Pipetteverktøy	I	I
Opprydningsverktøy	C	C
Kantretusjeringsverktøy	T	T
Veksler mellom kantmarkeringsverktøyet og viskelærverktøyet	Alt + kantmarkerings-/viskelærverktøyet	Tilvalg + kantmarkerings-/viskelærverktøyet
Slå Smart merking av/på	Ctrl med kantmarkeringsverktøy valgt	Kommando med kantmarkeringsverktøy valgt
Fjern gjeldende høylys	Alt + Delete	Tilvalg + Delete
Merk hele bildet	Ctrl + Delete	Kommando + Delete
Fyll forgrunnsområde og forhåndsvis uttrekk	Hold nede Skift og klikk med fyllverktøyet valgt	Hold nede Skift og klikk med fyllverktøyet valgt
Flytt maske når kantretusjeringsverktøyer er valgt	Hold nede Ctrl og dra	Hold nede Kommando og dra
Legg til tetthet når opprydningsverktøyet er valgt	Hold nede Alt og dra	Hold nede Tilvalg og dra
Veksle alternativer på Vis-menyen i forhåndsvisning mellom original og uttrukket	X	X
Aktivere oppryddings- og kantretusjeringsverktøyet før forhåndsvisning	Skift+X	Skift+X
Gå gjennom Vis-menyen i forhåndsvisning fra topp til bunn	F	F
Gå gjennom Vis-menyen i forhåndsvisning fra bunn til topp	Skift + F	Skift + F
Redusere/øke penselstørrelsen med 1	Pil ned / pil opp i Penselstørrelse-tekstboksen [†]	Pil ned eller pil opp i Penselstørrelse-tekstboksen [†]
Redusere/øke penselstørrelsen med 1	Pil venstre / pil høyre med glidebryteren for penselstørrelse vist [†]	Pil venstre / pil høyre med glidebryteren for penselstørrelse vist [†]

Angi styrke for oppryddings- eller kantretusjeringsverktøyet	0–9	0–9
†Hold nede Skift for å redusere/øke med 10		
Resultat (Bare Opprett mønster)	Windows	Mac OS
Slette gjeldende merket område	Ctrl + D	Kommando + D
Angre flytting av et merket område	Ctrl + Z	Kommando + Z
Generere eller generere på nytt	Ctrl + G	Kommando + G
Snitt med gjeldende markering	Skift + Alt + merk	Skift + Tilvalg + merk
Bytt visning: opprinnelig/generert mønster	X	X
Gå til første flis i Flishistorikk	Home	Home
Gå til siste flis i Flishistorikk	End	End
Gå til forrige flis i Flishistorikk	Pil venstre, pil opp	Pil venstre, pil opp
Gå til neste flis i Flishistorikk	Pil høyre, pil ned	Pil høyre, pil ned
Slette gjeldende flis fra Flishistorikk	Slett	Slett
Finjuster markering når opprinnelig vises	Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned	Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned
Øke flytting av merket område ved visning av originalen	Skift + Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned	Skift + Pil høyre, pil venstre, pil opp eller pil ned

Funksjonstaster

[Til toppen av siden](#)

Resultat	Windows	Mac OS
Starte Hjelp	F1	Hjelp-tast
Angre / gjøre om		F1
Klippe ut	F2	F2
Kopiere	F3	F3
Lime inn	F4	F4
Vise/skjule penselpanel	F5	F5
Vise/skjule fargepanel	F6	F6
Vise/skjule lagpanel	F7	F7
Vise/skjule infopanel	F8	F8
Vise/skjule prosedyrepanel	F9	Tilvalg + F9
Tilbake	F12	F12
Fylle	Skift + F5	Skift + F5
Uttoning på markering	Skift + F6	Skift + F6
Invertere merket område	Skift + F7	Skift + F7



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Bruke verktøy

Velge og vise verktøy

Bruke alternativlinjen

Verktøyforhåndsinnstillinger

Når du starter Photoshop, vises verktøypanelet til venstre på skjermen. Noen verktøy i verktøypanelet har alternativer som vises på den kontekstavhengige alternativlinjen.

Du kan utvide enkelte verktøy for å vise skjulte verktøy under dem. En liten trekant nederst til høyre på verktøyikonet angir at det finnes skjulte verktøy.

Du kan vise informasjon om ethvert verktøy ved å plassere pekeren over det. Navnet på verktøyet vises i et verktøytipset under pekeren.

Hvis du vil se en bildeoversikt over de forskjellige verktøyene i Photoshop, kan du gå til [Verktøygallerier](#).

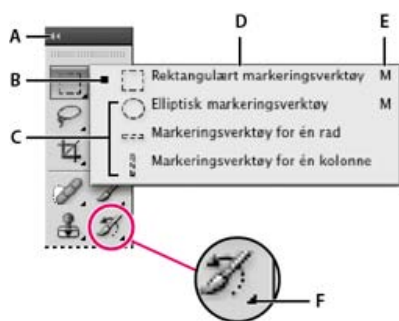
Velge og vise verktøy

[Til toppen av siden](#)

Velge et verktøy

- Gjør ett av følgende:
 - Klikk et verktøy i verktøypanelet. Hvis det er en liten trekant i nedre høyre hjørne på verktøyet, holder du nede museknappen for å vise de skjulte verktøyene. Klikk deretter verktøyet du vil bruke.
 - Trykk hurtigtasten for verktøyet. Hurtigtasten vises i verktøytipset. Du kan for eksempel velge flytteverktøyet ved å trykke V-tasten.

 Du kan holde nede en hurtigtast for å bytte midlertidig til et annet verktøy. Når du slipper hurtigtasten, kommer du tilbake til verktøyet du brukte før du byttet.



Finne verktøy

A. Verktøypanel B. Aktivt verktøy C. Skjulte verktøy D. Verktøynavn E. Hurtigtast for verktøy F. Trekant for skjult verktøy

Gå gjennom skjulte verktøy

Du kan som standard gå gjennom et sett med skjulte verktøy ved å holde nede Skift-tasten og trykke på en hurtigtast for et av verktøyene flere ganger. Hvis du vil gå gjennom verktøyene uten å måtte holde nede Skift-tasten, kan du deaktivere denne innstillingen.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Generelt (Mac OS).
2. Fjern markeringen for Bruk Skift-tast for bytte av verktøy.

Endre verktøypekere

Hver standardpeker har et eget *fokuspunkt*, der en effekt eller handling i bildet starter. Med de fleste verktøy kan du bytte til nøyaktige markører, som vises som trådkors sentrert rundt fokuspunktet.

I de fleste tilfeller er pekeren for verktøyet den samme som ikonet for verktøyet. Du ser pekeren når du velger verktøyet. Standardpekeren for markeringsverktøyet er trådkorspekeren ; for tekstverktøyet er standardpekeren tekstmarkøren ; og for malingsverktøyene er standardpekeren Koststørrelsesikonet .

1. Velg Rediger > Innstillinger > Markører (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Markører (Mac OS).
2. Velg innstillinger for verktøypekere under Maleverktøy eller Andre verktøy:

Standard Viser pekere som verktøyikoner.

Trådkors Viser pekere som trådkors.

Normal penseltupp Pekeromrisset tilsvarer omtrent 50 % av området som verktøyet vil påvirke. Dette alternativet viser bildepunktene som vil få synligst påvirkning.

Full størrelse på penseltupp Pekeromrisset tilsvarer nesten 100 % av området som verktøyet vil påvirke, eller nesten alle bildepunktene som vil bli påvirket.

Vis trådkors i penseltupp Viser et trådkors midt i penselformen.

Vis kun trådkors ved maling Forbedrer ytelsen for større pensler.

3. Klikk OK.

Alternativene for Maleverktøy styrer pekerne for følgende verktøy:

Viskelær, Blyant, Pensel, Reparasjonspensel, Stempel, Mønsterstempel, Hurtigvalg, Finger, Gjør uskarpt, Gjør skarpere, Lysne, Mørkne og Svamp

Alternativene for Andre verktøy styrer pekerne for følgende verktøy:

Markering, Lasso, Mangekantet lasso, Tryllestav, Beskjæring, Stykke, Lapping, Pipette, Penn, Gradering, Linje, Malingsspann, Magnetisk lasso, Magnetisk penn, Frihåndspenn, Måling og Fargeprøve

 Hvis du vil bytte mellom standardmarkører og nøyaktige markører i enkelte verktøypekere, trykker du på Caps Lock.

Endre størrelsen eller hardheten på malemarkører visuelt

Du kan endre størrelsen eller hardheten på en malemarkør ved å dra i bildet. Mens du drar forhåndsviser maleverktøyet endringene.

(Forhåndsvisninger krever OpenGL. Se [GPU](#), [OpenGL-støtte](#).)

- Du bruker kommandoen Alt+høyreklikk (Windows) eller Ctrl+Tilvalg (Mac OS) mens du drar mot venstre eller høyre for å endre størrelsen på en markør. Dra opp eller ned hvis du vil endre hardheten.

Bruke alternativlinjen

[Til toppen av siden](#)

Alternativlinjen vises under menylinjen øverst i arbeidsområdet. Alternativlinjen er kontekststøttet, det vil si at den endres avhengig av hvilket verktøy du velger. Noen innstillinger på alternativlinjen (for eksempel malemodi og tetthet) er felles for flere verktøy, mens andre er spesifikke for ett verktøy.

Du kan flytte alternativlinjen i arbeidsområdet ved hjelp av gripelinjen, og du kan forankre den øverst eller nederst på skjermen. Verktøytips vises når du holder pekeren over et verktøy. Hvis du vil vise eller skjule alternativlinjen, velger du Vindu > Alternativer.



Alternativlinjen for Lasso

A. Gripelinje B. Verktøytips

Hvis du vil gjenopprette verktøy til standardinnstillinger, høyreklikker (Windows) eller Ctrl-klikker (Mac OS) du verktøyikonet på alternativlinjen, og deretter velger du Tilbakestill verktøy eller Tilbakestill alle verktøy på hurtigmenyen.

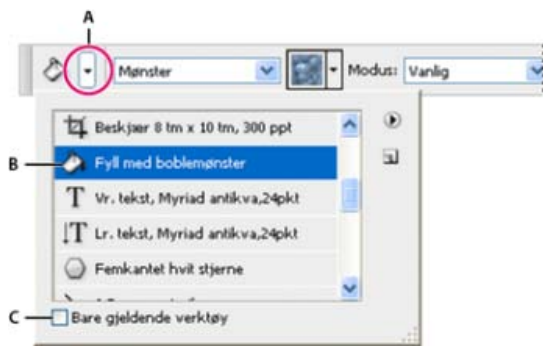
Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du angir alternativer for et bestemt verktøy, søker du etter verktøynavnet i Hjelp for Photoshop.

Verktøyforhåndsinnstillinger

[Til toppen av siden](#)

Med verktøyforhåndsinnstillinger kan du lagre verktøynnstillinger og bruke dem om igjen. Du kan laste inn, redigere og opprette biblioteker med verktøyforhåndsinnstillinger ved hjelp av velgeren for verktøyforhåndsinnstilling på alternativlinjen, panelet for verktøyforhåndsinnstillinger og Forhåndsinnstillingsbehandling.

Hvis du vil velge en verktøyforhåndsinnstilling, klikker du velgeren for verktøyforhåndsinnstillinger på alternativlinjen og velger en forhåndsinnstilling i hurtigpanelet. Du kan også velge Vindu > Forhåndsinnstillinger for verktøy og deretter velge en forhåndsinnstilling i panelet for verktøyforhåndsinnstillinger.



Vise velgeren for verktøyforhåndsinnstillinger

A. Klikk velgeren for verktøyforhåndsinnstillinger på alternativlinjen for å vise hurtigpanelet for verktøyforhåndsinnstilling. **B.** Velg en forhåndsinnstilling for å endre alternativene for verktøyet til forhåndsinnstillingen, som gjelder hver gang du velger verktøyet helt til du velger Tilbakestill verktøy på panelmenyen. **C.** Fjern merket for å vise alle verktøyforhåndsinnstillinger. Merk av for å vise forhåndsinnstillinger for bare det verktøyet som er valgt i verktøykassen.

Opprette en verktøyforhåndsinnstilling

1. Velg et verktøy, og angi alternativene du vil lagre som en verktøyforhåndsinnstilling, på alternativlinjen.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk Verktøyforhåndsinnstilling-knappen ved siden av verktøyet til venstre på alternativlinjen.
 - Velg Vindu > Forhåndsinnstillinger for verktøy for å vise panelet for verktøyforhåndsinnstillinger.
3. Gjør ett av følgende:
 - Klikk ikonet Opprett ny verktøyforhåndsinnstilling .
 - Velg Ny forhåndsinnstilling for verktøy på panelmenyen.
4. Skriv inn et navn for verktøyforhåndsinnstillingen, og klikk OK.

Endre listen over verktøyforhåndsinnstillinger

- Klikk trekanten for å åpne menyen i hurtigpanelet for verktøyforhåndsinnstillinger, og velg ett av følgende:

Vis alle forhåndsinnstillinger for verktøy Viser alle forhåndsinnstillinger som er lastet inn.

Sorter etter-verktøy Sorterer forhåndsinnstillingene etter verktøy.

Vis gjeldende forhåndsinnstillinger for verktøy Viser alle forhåndsinnstillinger som er lastet inn for det aktive verktøy. Du kan også velge alternativet Bare gjeldende verktøy i hurtigpanelet for forhåndsinnstillinger for verktøy.

Kun tekst, Liten liste eller Stor liste Bestemmer hvordan forhåndsinnstillinger vises i hurtigpanelet.

Merk: Hvis du vil opprette, laste og behandle biblioteker for verktøyforhåndsinnstillinger, se [Arbeide med forhåndsinnstillingsbehandling](#).

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Tilleggsapplikasjoner

Koble Photoshop-tilleggsapplikasjoner til Photoshop

Bruke Adobe Nav

Bruke Adobe Color Lava

Bruke Adobe Eazel

Viktig: Hvis du vil feilsøke problemer med tilleggsapplikasjoner, kan du gå til [brukerforumet for Adobe-tilleggsapplikasjoner](#). Det gis ikke kundestøtte via telefon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

[Til toppen av siden](#)

Koble Photoshop-tilleggsapplikasjoner til Photoshop

Adobe® Photoshop® kommuniserer med Adobe Nav for Photoshop, Adobe Color Lava for Photoshop og Adobe Eazel for Photoshop ved hjelp av et trådløst nettverk. Photoshop og applikasjonene må befinne seg i det samme trådløse nettverket for at de skal kunne kobles sammen. Gjør følgende for å kontrollere det trådløse nettverket:

- I Mac OS klikker du på Wi-Fi-ikonet  på menylinjen for operativsystemet for å velge et trådløst nettverk.
- I Windows XP velger du Start > Kontrollpanel > Nettverks- og Internett-tilkoblinger > Nettverkstilkoblinger > Trådløs nettverkstilkobling.
- I Windows Vista / Windows 7 velger du Start > Kontrollpanel > Nettverks- og Internett-tilkoblinger > Nettverks- og delingssenter.
- Trykk på Innstillinger og deretter på Wi-Fi på iPad-enheten.

Merk: Hvis du vil vite mer om å koble sammen Photoshop og tilleggsapplikasjonene for Photoshop, kan du lese kundestøttedokumentet [Feilsøke koblingsproblemer med tilleggsapplikasjoner | Photoshop](#) eller se [Komme i gang med Photoshop-tilleggsapplikasjoner for Photoshop CS5](#) på Adobe TV. Hvis du vil ha generell informasjon om hvordan du konfigurerer og feilsøker trådløse nettverk, kan du gå til [Apples kundestøtte](#) eller [Windows Hjelp og veiledning](#).

Tilkoblingsinnstillinger i Photoshop

Viktig: Hvis du skal bruke Photoshop med Adobe Nav, Adobe Color Lava og Adobe Eazel, må du ha Photoshop 12.0.4 eller nyere. Velg om nødvendig [Hjelp > Oppdateringer](#) for å installere den nyeste versjonen av Photoshop.

Opprett Photoshop som en ekstern tilkobling til applikasjonene.

1. I Photoshop velger du Rediger > Eksterne tilkoblinger.



Opprett en ekstern tilkobling i Photoshop.

2. Skriv inn et beskrivende navn i tjenestenavnfeltet i dialogboksen Eksterne tilkoblinger.
3. Skriv inn et sekssifret passord i passordfeltet.
4. Velg å aktivere eksterne tilkoblinger, og klikk deretter på OK.

Innstillinger for trådløs tilkobling for tilleggsapplikasjoner

1. Trykk på PS-ikonet  nederst til høyre i applikasjonen i Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel.
2. Trykk på Photoshop-tjenesten i Connections-vinduet.
3. Skriv inn det sekssifrede passordet, og trykk deretter på Connect.

Når tilkoblingen er opprettet, blir PS-ikonet blått .

IP-tilkoblinger for tilleggsapplikasjoner

Hvis det ikke er noen tilgjengelige trådløse nettverk, kan du opprette en direkte IP-tilkobling mellom Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel og Photoshop.

1. Trykk på PS-ikonet  nederst til høyre i applikasjonen i Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel.
2. Trykk på New i Connections-vinduet.
3. Skriv inn IP-adressen og passordet fra dialogboksen Eksterne tilkoblinger i Photoshop.
4. Klikk på Connect.

Når tilkoblingen er opprettet, blir PS-ikonet blått .

Merk: Hvis du trenger hjelp med å feilsøke IP-tilkoblinger, kan du se kundestøttedokumentet [Feilsøke tilkoblingsproblemer med tilleggsapplikasjoner | Photoshop](#).

Bruke Adobe Nav

[Til toppen av siden](#)

Med Adobe Nav for Photoshop kan du velge og håndtere Photoshop-verktøy på iPad-enheten. Med Adobe Nav kan du også se på åpne Photoshop-dokumenter ved hjelp av iPad-enheten mens du arbeider i Photoshop på datamaskinen. Når du bruker Adobe Nav for å få tilgang til verktøy og dokumenter, får du mer plass og fleksibilitet til å arbeide med bildene dine i Photoshop.

Viktig: Adobe Nav er tilgjengelig på engelsk, fransk, tysk og japansk. Photoshop-versjoner på andre språk kan kobles til Adobe Nav, men bare på disse språkene. For Adobe Nav må du ha Photoshop 12.0.4 eller nyere. Hvis du vil laste ned den nyeste versjonen av Photoshop, velger du Hjelp > Oppdateringer.

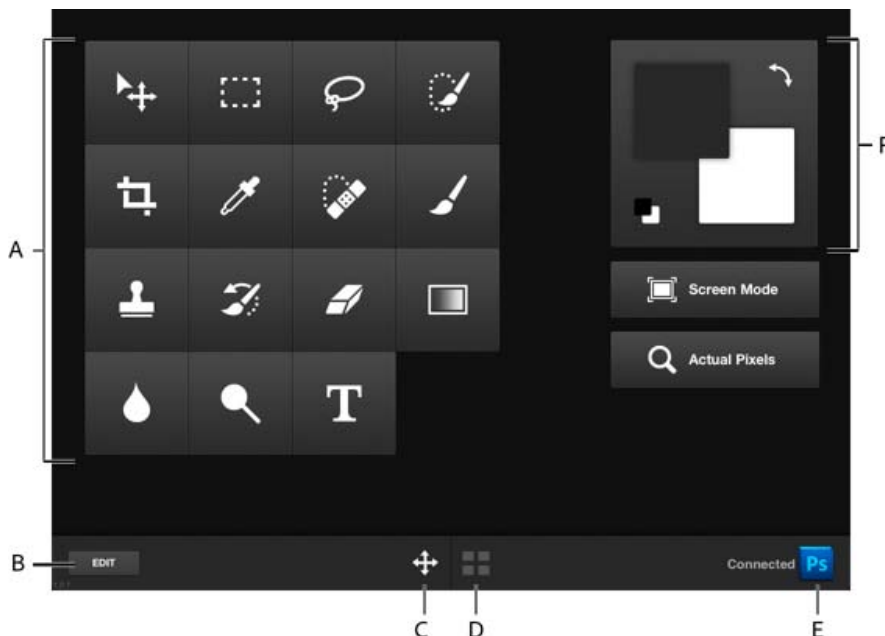
 Hvis du vil se en videoveiledning om hvordan du bruker Adobe Nav, kan du gå til [oppdateringssiden for Adobe CS5.5](#) på NAPP-webområdet. Alternativt kan du se Russell Browns video om [oppdatering av Photoshop-applikasjoner](#) for informasjon om de nye Adobe Nav-funksjonene for iPad 2.

Koble til Photoshop

Adobe Nav må være koblet til Photoshop. Hvis du vil se instruksjoner om hvordan du kobler Adobe Nav til Photoshop, kan du se Koble Photoshop-tilleggsapplikasjoner til Photoshop.

Verktøymodus i Adobe Nav

Med verktøymodusen i Adobe Nav kan du velge og arbeide med Photoshop-verktøy. Adobe Nav viser opptil 16 verktøy om gangen. Du kan tilpasse verktøymodusen slik at den inkluderer de verktøyene du bruker oftest, eller de verktøyene du bruker til en bestemt oppgave, for eksempel maling.



Verktøymodus i Adobe Nav.

A. Verktøyknapper B. Alternativer for redigering C. Bytt til verktøymodus D. Bytt til dokumentmodus E. Koble til Photoshop F. Verktøykasse

- Trykk på  nederst i applikasjonen for å gå inn i verktøymodus.
- Trykk på et verktøy for å bruke det i Photoshop. Det valgte verktøyet har en hvit bakgrunn.

Merk: Hvis du vil angi alternativer for verktøy, bruker du alternativlinjen i Photoshop.

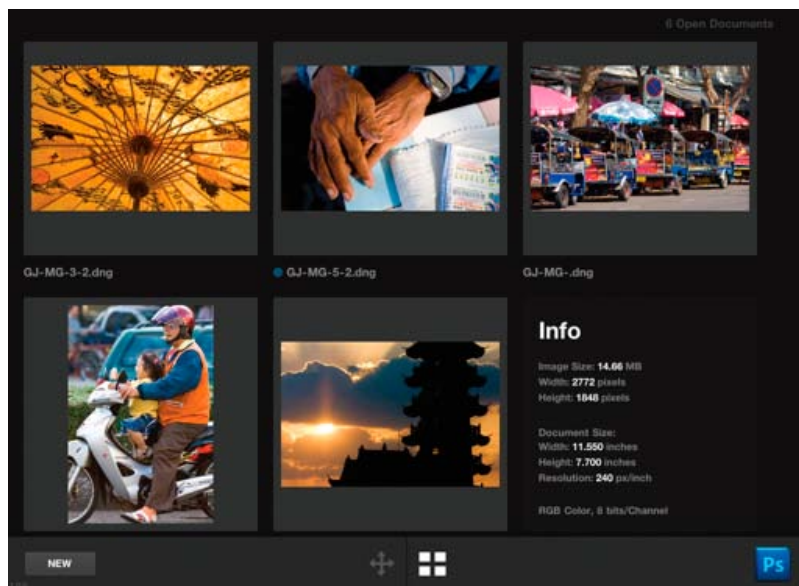
- Hvis du vil vise 100 % av det aktive bildet, trykker du på knappen Faktiske bildepunkter.
- Hvis du vil bla gjennom skjermmodiene, trykker du på knappen Skjermmodus. Se Endre skjermmodus hvis du vil ha mer informasjon.
- Hvis du vil bytte om på forgrunns- og bakgrunnsfargene, trykker du på ikonet for å bytte farger . Hvis du vil gjenopprette standardverdiene, trykker du på ikonet for standardfarger .

Merk: Verktøykassen i Adobe Nav viser de valgte forgrunns- og bakgrunnsfargene. Hvis du vil velge forgrunns- eller bakgrunnsfarger, bruker du verktøykassen i Photoshop. Se Velge farger i verktøykassen.

- Hvis du vil legge til, slette eller flytte verktøy, trykker du på Edit. Gjør deretter ett av følgende:
 - Dra et verktøy for å flytte det.
 - Hvis du vil slette et verktøy, trykker du på X-en øverst til venstre på verktøyknappen.
 - Hvis du vil legge til et verktøy, drar du det fra menyen til høyre til rutenettet.
 Verktøyene i rutenettet er blå på menyen.
- Trykk på Ferdig for å gå tilbake til verktøymodus.

Dokumentmodus i Adobe Nav

Med dokumentmodus kan du velge, vise og åpne nye Photoshop-dokumenter fra Adobe Nav.



Dokumentmodus i Adobe Nav viser bildefiler som er åpne i Photoshop.

- Trykk på  nederst i applikasjonen for å gå inn i dokumentmodus. Den blå prikken til venstre for filnavnet angir det aktive dokumentet.
- Hvis du vil gjøre et annet dokument aktivt i Photoshop, trykker du på miniatyren for dokumentet.
- Hvis du vil se informasjon om et dokument, inkludert om størrelse og oppløsning, trykker du på miniatyren for dokumentet to ganger. Trykk to ganger til for å gå tilbake til miniatyrvisningen.
- Hvis du vil opprette et nytt dokument uten tittel i Photoshop, trykker du på Ny eller på plassholderminiatyren for nye dokumenter. Nye dokumenter har 1024 x 768 piksler, 72 dpi og sRGB.
- Hvis du vil duplisere et dokument, drar du miniatyren for det til plassholderminiatyren for nye dokumenter.
- Hvis du vil zoome inn på en miniatyr, kniper du opp fingrene opptil fire ganger. Hvis du vil gå tilbake til miniatyrvisning, lukker du ved å knipe sammen fingrene.
- Hvis du vil omorganisere dokumenter, drar du en miniatyr til en ny plassering.

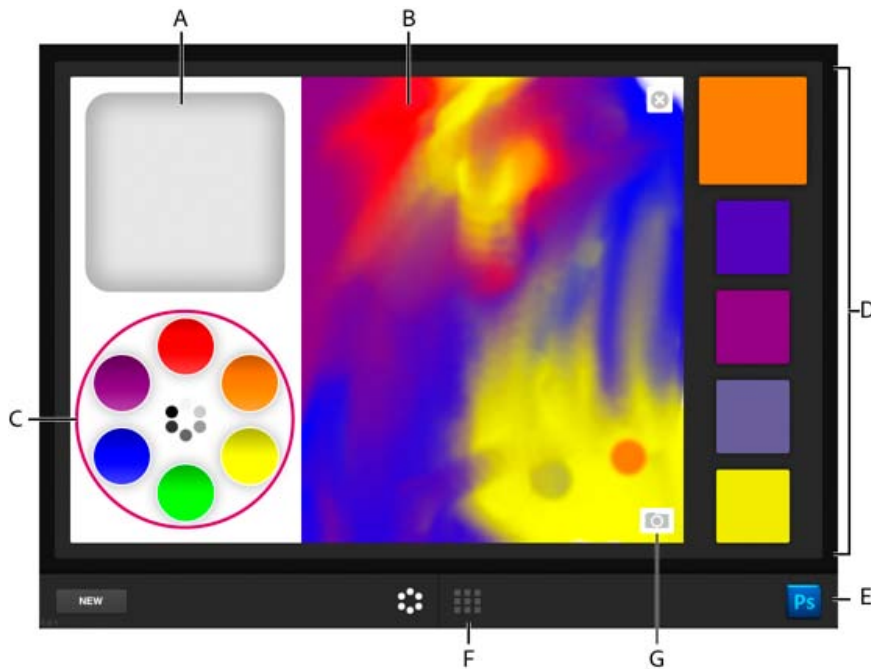
Bruke Adobe Color Lava

[Til toppen av siden](#)

Med Adobe Color Lava for Photoshop kan du opprette temabaserte fargekart på iPad-enheten. Når Adobe Color Lava er koblet til Photoshop, kan du bruke Adobe Color Lava-fargekart som forgrunnsfarge. Du kan også legge til Adobe Color Lava-farger i Photoshop-fargekartpanelet etter hvert som du jobber. Eller du kan sende Adobe Color Lava-tema via e-post som fargekartbibliotek for å dele dem med andre personer på andre datamaskiner.

Viktig: Adobe Color Lava er tilgjengelig på engelsk, fransk, tysk og japansk. Photoshop-versjoner på andre språk kan kobles til Adobe Color Lava, men bare på disse språkene. For Adobe Color Lava må du ha Photoshop 12.0.4 eller nyere. Hvis du vil laste ned den nyeste versjonen av Photoshop, velger du Hjelp > Oppdateringer.

💡 Hvis du vil se en videoveiledning om hvordan du bruker Adobe Color Lava, kan du gå til [oppdateringssiden for Adobe CS5.5](#) på NAPP-webområdet. Alternativt kan du se Russell Browns video om [oppdatering av Photoshop-applikasjoner](#) for informasjon om de nye Adobe Color Lava-funksjonene for iPad 2.



Miksermodus i Adobe Color Lava.

A. Rent fingerblekkhus B. Lerret C. Fargeblekkhus D. Fargekart E. Koble til Photoshop F. Bytt til temabibliotekmodus G. Last inn et bilde

Blande farger i Adobe Color Lava

Hvis du vil blande farger i Adobe Color Lava, velger du farger fra prøveblekkhusene, og deretter "maler" du med fingeren på lerretet.

- Trykk på blekkhuset til en farge for å laste den inn. Den valgte fargen har en tykkere hvit kant.
- Hvis du vil bytte mellom RGB og gråtoner, trykker du på den innerste ringen til fargeblekkhusene.
- Hvis du vil redigere verdier for kulør, metning og lysstyrke, dobbelttrykker du på et fargeblekkhus. Hvis du vil godta HSB-innstillingene, trykker du på ➡.
- Hvis du vil fjerne farge fra fingeren, trykker du én eller to ganger på det rene fingerblekkhuset.
- Hvis du vil tilbakestille fargeblekkhusene til standardverdiene, trykker du på ↺.
- Hvis du vil tømme lerretet, trykker du på ✕.
- Hvis du vil opprette et nytt tema, trykker du på New-knappen.
- Hvis du vil laste inn et bilde til lerretet, trykker du på kameraikonet 📷. Deretter velger du et bilde fra et iPad-fotoalbum.

Arbeide med fargekart i Adobe Color Lava

På høyre side i Adobe Color Lava-applikasjonen vises det fargekartsett. Det aktive, eller det valgte, fargekartet er større enn de fire andre fargekartene.

- Trykk på et fargekart for å velge det. Når du blander farger, erstatter Adobe Color Lava fargen i det valgte fargekartet med fargen du maler med.
- Trykk på et fargekart for å angi at det skal være forgrunnsfargen i Photoshop.
- Trykk på knappen for temabibliotekmodus for å redigere fargekartsett 📖.

Håndtere tema i Adobe Color Lava

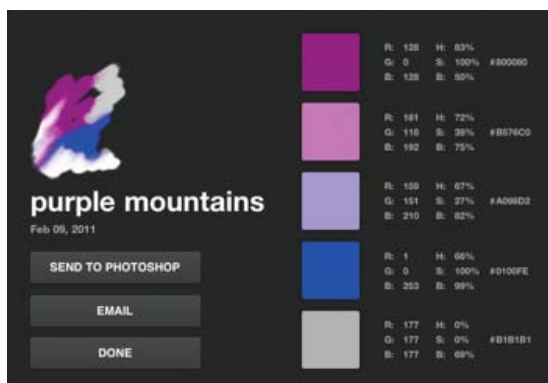
Med temabibliotekmodus kan du arbeide med opptil 300 fargekartsett eller tema.



Temabibliotekmodus i Adobe Color Lava.

A. Fargetema B. Rediger tema C. Bytt til fargemiksermodus D. Koble til Photoshop

- Trykk på et tema for å velge det.
- Hvis du vil redigere det valgte temaet, trykker du på knappen for fargemiksermodus .
- Hvis du vil angi at et fargekart i et tema skal være forgrunnsfargen i Photoshop, trykker du på det.
- Hvis du vil se RGB- og HSL-verdier og heksadesimale verdier for hvert fargekart i et tema, dobbelttrykker du på temaet.



Temadetaljer i Adobe Color Lava.

- Hvis du vil gi et tema et nytt navn eller slette det, trykker du på Edit-knappen eller trykker på og holder nede et tema. Gjør deretter ett av følgende:
 - Trykk på X-en øverst til venstre i et tema for å slette det.
 - Trykk på et temanavn for å gi det et nytt navn.

Dele Adobe Color Lava-tema

Hvis du vil se instruksjoner om hvordan du kobler sammen Photoshop og Adobe Color Lava, kan du se Koble Photoshop-tilleggsapplikasjoner til Photoshop.

1. Når du er koblet til Photoshop, trykker du på  for å gå inn i temabibliotekmodus.
2. Trykk på et tema to ganger for å åpne temadetaljene. Trykk deretter på én av de følgende knappene:

Send To Photoshop Temafarger vises i Swatches-panelet.

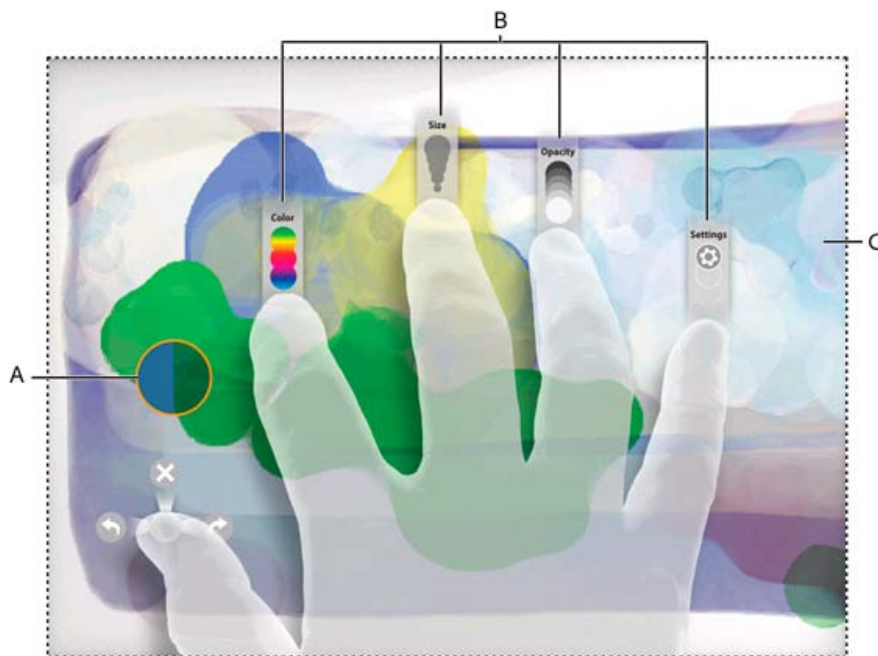
E-mail Åpner en e-postmelding, slik at du kan sende temaet til noen. E-postmeldingen inkluderer en PNG-forhåndsvisning av temaet, en PNG-forhåndsvisning av lerretet og en ASE-fargekartbibliotekfil. Hvis du vil se instruksjoner om hvordan du laster inn et fargekartbibliotek i Photoshop, kan du se delen om å Behandle fargebiblioteker.

Bruke Adobe Eazel

Med Adobe Eazel for Photoshop kan du male akvareller på et lerret. Hvert strøk er "vått" når det påføres, og det tar noen sekunder før det "tørker". Malingsfargene blander seg med hverandre i henhold til alternativene du velger, og fuktighet til det forrige strøket. Du kan lagre Eazel-bilder i iPad-fotogalleriet, og du kan hente dem inn i Photoshop for å redigere eller utforme dem videre.

Viktig: Adobe Eazel er tilgjengelig på engelsk, fransk, tysk og japansk. Photoshop-versjoner på andre språk kan kobles til Adobe Eazel, men bare på disse språkene. For Adobe Eazel må du ha Photoshop 12.0.4 eller nyere. Hvis du vil laste ned den nyeste versjonen av Photoshop, velger du Hjelp > Oppdateringer.

💡 Hvis du vil se en videoveiledning om hvordan du bruker Adobe Eazel, kan du gå til [oppdateringssiden for Adobe CS5.5](#) på NAPP-webområdet.



Adobe Eazel for Photoshop.

A. Penselprøve B. Fingerkontroller C. Lerret

Merk: Adobe Eazel registrerer automatisk om du bruker høyre eller venstre hånd.

Penselprøve Viser fargen, størrelsen og tettheten for den gjeldende penselen.

Tommelkontroll Angre, gjør om og slett alt.

Pekefingerkontroll Velg en farge.

Langfingerkontroll Juster størrelsen på penselen.

Ringfingerkontroll Endre tettheten for malingen.

Lillefingerkontroll Lagre bildet, og send det til Photoshop.

Adobe Eazel-arbeidsmodi

Adobe Eazel har to arbeidsmodi: vedvarende og forbigående. I vedvarende modus er alle de fem fingerkontrollene synlige på skjermen mens du angir alternativer. Gjør følgende hvis du vil arbeide i vedvarende modus:

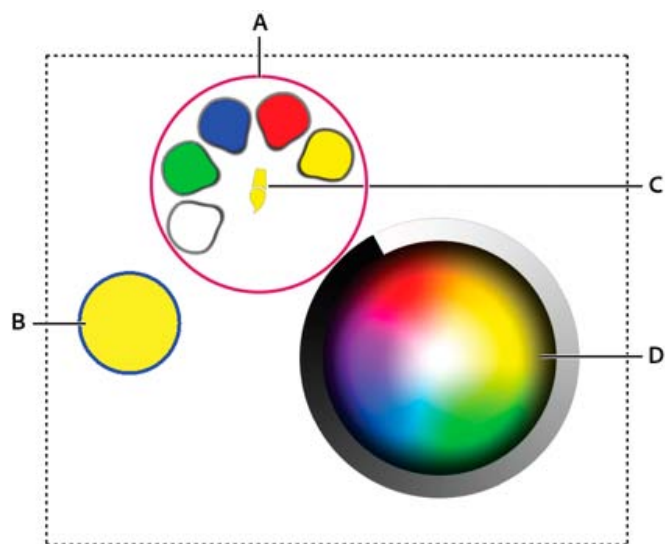
1. Plasser alle fem fingrene på lerretet samtidig, og løft dem.
2. Trykk på, eller trykk på og dra, en innstilling for å justere den.
3. Trykk på lerretet for å godta endringen.
4. Trykk på lerretet igjen for å angi et annet alternativ, eller trykk én gang til for å begynne å male.

I forbigående modus vises bare én kontroll på skjermen om gangen. Kontrollen vises bare så lenge fingeren samhandler med den. Gjør følgende hvis du vil arbeide i forbigående modus:

1. Plasser alle fem fingrene på lerretet, og løft alle fingrene unntatt fingeren du vil justere alternativene for.
2. Dra fingeren for å justere innstillingen, eller trykk med lillefingeren for å velge et alternativ.
3. Trykk på lerretet igjen for å angi et annet alternativ eller begynne å male.

Velge farger i Adobe Eazel

Med Adobe Eazel har du fem tilgjengelige fargekart i en palett under pekefingeren. Det valgte fargekartet har en kant som blinker.



Velg en farge i Eazel.

A. Fargekart B. Penselprøve C. Gjeldende farge D. Fargehjul

- Hvis du vil velge et fargekart, drar du pekefingeren til det og løfter.
- Hvis du vil bytte et fargekart, drar du pekefingeren til det for å velge det. Fortsett å dra til fargehjulet eller til en farge på bildet på lerretet.

Angi størrelse og tetthet for strøk i Adobe Eazel

- Hvis du vil gjøre penselen større, drar du oppover med langfingeren. Hvis du vil gjøre penselen mindre, drar du nedover med langfingeren. Penselprøven oppdateres mens du drar.
- Hvis du vil gjøre malingen tettere, drar du oppover med ringfingeren. Hvis du vil gjøre malingen mindre tett, drar du nedover med ringfingeren. Penselprøven oppdateres mens du drar.

Angre, gjør om og slett i Adobe Eazel

- Hvis du vil angre det siste strøket, bruker du tommelen til å velge  eller dra fra høyre til venstre.
- Hvis du vil gjøre om det siste strøket, bruker du tommelen til å velge  eller dra fra venstre til høyre.
- Hvis du vil tømme lerretet, bruker du tommelen til å velge  eller dra oppover.

Lagre Adobe Eazel-bildet og sende det til Photoshop

Du kan lagre Adobe Eazel-bildet i iPad-galleriet som et JPEG-bilde. Deretter kan du bruke bildeapplikasjonen til å sende det til noen via e-post, bruke det som bakgrunnsbilde eller skrive det ut. Du kan også sende Adobe Eazel-bildet til Photoshop, der du kan åpne det for å redigere eller utforme det videre.

Viktig: Hvis du vil se instruksjoner om hvordan du kobler sammen Photoshop og Adobe Eazel, kan du se *Koble Photoshop-tilleggsapplikasjoner til Photoshop*.

- Hvis du vil lagre bildet på iPad, velger du Settings med lillefingeren, og deretter trykker du på knappen Save To Photos.
- Hvis du vil sende bildet til Photoshop, velger du Settings med lillefingeren, og deretter trykker du på knappen Transmit to Photoshop.

Adobe Eazel sender bilde-data til Photoshop, som åpner bildet med en oppløsning på 4096 x 3092. I Photoshop kan du lagre Adobe Eazel-bildet i et hvilket som helst filformat som støttes.

Merk: Det kan hende at Adobe Eazel-bildet ser litt annerledes ut i Photoshop. Gjengivelsen kan gjøre at det forekommer mindre geometriske forskjeller.



Metadata og notater

Metadata Notater

Metadata

[Til toppen av siden](#)

Metadata er et sett med standardisert informasjon om en fil, som for eksempel forfatternavn, oppløsning, fargeområde, copyright og nøkkelord som er brukt. De fleste digitale kameraer legger til noe grunnleggende informasjon i en bildefil, som for eksempel høyde, bredde, filformat og tidspunktet for når bildet ble tatt. Du kan bruke metadata til å strømlinjeforme arbeidsflyten og organisere filene.

XMP-standard

Metadatainformasjon lagres med XMP-standard (Extensible Metadata Platform), som Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign og Adobe Photoshop er bygd på. Justeringer som gjøres i bilder med Photoshop® Camera Raw, lagres som XMP-metadata. XMP bygger på XML, og metadataene lagres som oftest i filen. Hvis det ikke er mulig å lagre informasjonen i filen, lagres metadataene i en egen fil som kalles en underfil. XMP gjør det enklere å utveksle metadata mellom Adobe-programmer og på tvers av publiseringsarbeidsflyter. Du kan for eksempel lagre metadata fra én fil som en mal og deretter importere metadataene til andre filer.

Metadata som er lagret i andre formater, for eksempel EXIF, IPTC (IIM), GPS og TIFF, synkroniseres og beskrives med XMP slik at de enklere kan vises og håndteres. Andre programmer og funksjoner (for eksempel Adobe Drive) bruker også XMP til å kommunisere og lagre informasjon, for eksempel versjonskommentarer, som du kan søke i med Adobe Bridge.

I de fleste tilfeller beholdes metadataene sammen med filen, selv når filformatet endres (for eksempel fra PSD til JPG). Metadata opprettholdes også når filer plasseres i et Adobe-dokument eller -prosjekt.

 Hvis du er C++- eller Java-utvikler, kan du bruke XMP Toolkit SDK til å tilpasse behandlingen og utvekslingen av metadata. Hvis du er Adobe Flash- eller Flex-utvikler, kan du bruke XMP File Info SDK til å tilpasse dialogboksen Filinformasjon (File Info). Hvis du vil ha mer informasjon, kan du besøke Adobes webområde.

Arbeide med metadata i Adobe Bridge- og Adobe Creative Suite-komponenter

Mange av de kraftige Adobe Bridge-funksjonene som gjør det mulig å organisere, søke i og holde oversikt over filene og versjonene, er avhengige av XMP-metadata i filene. Det er to måter å arbeide med metadata på i Adobe Bridge: via Metadata-panelet og via dialogboksen Filinformasjon.

I enkelte tilfeller finnes det flere visninger for samme metadataegenskap. En egenskap kan for eksempel hete Forfatter i én visning og Redigering i en annen, men begge refererer til samme underliggende egenskap. Selv om du tilpasser disse visningene til bestemte arbeidsflyter, forblir de standardisert via XMP.

Notater

[Til toppen av siden](#)

Du kan legg til notater i bilder i Photoshop. Dette er nyttig for å knytte vurderinger, produksjonsnotater eller annen informasjon til bildet. Notater vises i bildet som små ikoner som ikke kan skrives ut. De er tilknyttet en posisjon i bildet, og ikke et lag. Du kan vise eller skjule notater, eller du kan åpne dem for å vise eller redigere innholdet.

Legge til notater

Du kan legge til notater hvor som helst på arbeidsområdet for bildet i Photoshop. Når du opprettet et notat, vises det et ikon i bildet.

1. Velg notatverktøyet i verktøykassen. (Hold nede pipetten dersom notatverktøyet ikke er synlig.)
2. Skriv inn eller angi følgende på alternativlinjen etter behov:

Forfatter Angir navnet på forfatteren.

Farge Velger farge på notatikonet. Når du klikker fargeboksen, åpnes Adobes fargevelger der du kan velge en farge.

3. Klikk der du vil plassere notatet.
4. Markøren er automatisk aktiv

Vise eller skjule notater

Gjør ett av følgende for å vise eller skjule notater:

- Velg Vis > Vis > Notater.
- Velg Vis > Tillegg. Denne kommandoen viser eller skjuler også rutenett, hjelpelinjer, markeringskanter, målbanner og stykker.

Åpne og redigere notater

- Dobbeltklikk på notatikonet på bildet ved hjelp av notatverktøyet. Tekstredigeringsområdet vises i notatpanelet.
- Gå til Vindu > Notater for å vise notatpanelet, og klikk på fram- og tilbakepilene for å gå gjennom alle notatene til det aktive bildet.

Importere notater fra en sammenslått PDF-versjon av et bilde med flere lag

Når du åpner en PDF-fil, importerer Photoshop automatisk eventuelle notater i filen. Det kan imidlertid hende du heller vil importere notatene separat, dersom de ble lagt til en sammenslått PDF-versjon av et bilde med flere lag. Med denne framgangsmåten kan personer som ikke har Photoshop, allikevel legge inn kommentarer, og du får se kommentarene som en del av oppsettet med flere lag.

1. Velg Fil > Importer > Notater.
2. Velg en PDF- eller FDF-fil som inneholder notater, og klikk deretter på Last inn.

Kommentarene vises der de ble lagret i kildedokumentet.

Slette merknader

❖ Velg notatverktøyet, og velg deretter blant følgende:

- Du sletter et enkeltnotat ved å klikke det i bildet og deretter klikke på ikonet Slett notat  i Notat-panelet.
- Klikk på Fjern alle på alternativlinjen for å slette alle notater.

Flere hjelpeemner

 [Legge til metadata ved hjelp av dialogboksen Filinformasjon](#)

 [Arbeide med maler for metadata](#)

 [Importere metadata til et dokument](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Sette inn Photoshop-bilder i andre programmer

[Klargjøre bilder for sideoppsettprogrammer](#)

[Bruke Photoshop-tegninger i Adobe Illustrator](#)

[Lage gjennomsiktighet ved hjelp av maskerende bildebaner](#)

[Skrive ut maskerende bildebaner](#)

[Eksportere baner til Adobe Illustrator](#)

[Koble eller bygge inn et bilde ved hjelp av OLE \(bare Windows\)](#)

Photoshop inneholder mange funksjoner som hjelper deg å bruke bilder i andre programmer. På grunn av den tette integreringen mellom Adobe-produkter, kan mange Adobe-programmer importere Photoshop-filer (PSD) direkte og bruke Photoshop-funksjoner som lag, lagstiler, masker, gjennomsiktighet og effekter.

Klargjøre bilder for sideoppsettprogrammer

[Til toppen av siden](#)

Hvordan du klargjør et bilde for et sideoppsettprogram avhenger av filformatene programmet gjenkjenner:

- Adobe InDesign 2.0 og senere kan sette inn Photoshop PSD-filer. Du trenger ikke å lagre eller eksportere Photoshop-bildet til et annet filformat. Gjennomsiktige områder vises og skrives ut som forventet.
- De fleste andre sideoppsettprogrammer krever at du lagrer bildet som en TIFF- eller EPS-fil. Hvis bildet inneholder helt gjennomsiktige områder, må du imidlertid først definere områdene med en maskerende bane. Se i dokumentasjonen for sideoppsettprogrammet for å finne det beste formatet for import av Photoshop-bilder.

Hvis sideoppsettprogrammet ikke kan sette inn Photoshop PSD-filer, følger du disse trinnene:

1. Hvis bildet inneholder en gjennomsiktig bakgrunn eller områder du vil skal være gjennomsiktige, oppretter du en maskerende bane rundt de ugjennomsiktige områdene i bildet. Selv om du har slettet bakgrunnen rundt bildet, må du definere området med en maskerende bane før du konverterer filen til TIFF- eller EPS-format. Hvis ikke, kan gjennomsiktige områder skrives ut som hvitt i sideoppsettprogrammet.
2. Velg Fil > Lagre som.
3. I dialogboksen Lagre som velger du ønsket format på Format-menyen. Formatet du velger, avhenger av de endelige utdataene for dokumentet. Velg TIFF for utskrift på ikke-PostScript-skrivere. Velg Photoshop EPS for utskrift på PostScript-skrivere. Klikk deretter Lagre.
4. I dialogboksen TIFF-alternativer eller EPS-alternativer angir du følgende alternativer. La gjenstående alternativer beholde standardinnstillingene, og klikk OK.
 - Dialogboksen TIFF-alternativer: Angi Bildekomprimering til Ingen.
 - Dialogboksen EPS-alternativer (Windows): Angi Prøvebilde til TIFF (8 biter/bildepunkt) og Koding til ASCII85.
 - Dialogboksen EPS-alternativer (Mac OS): Angi Prøvebilde til Mac (8 biter/bildepunkt) og Koding til ASCII85.

 Hvis oppsettprogrammet viser gjennomsiktige områder som hvite, kan du prøve å skrive ut dokumentet. Noen oppsettprogrammer viser ikke maskerende baner ordentlig, men skriver dem ut som forventet.

Bruke Photoshop-tegninger i Adobe Illustrator

[Til toppen av siden](#)

Adobe Illustrator kan både åpne og sette inn Photoshop-filer. Du trenger ikke å lagre eller eksportere Photoshop-bildet til et annet filformat. Hvis du setter inn et bilde i en åpen Illustrator-fil, kan du innlemme bildet som om det var et hvilket som helst annet element i tegningen, eller du kan legge inn en kobling til originalfilen. Selv om du ikke kan redigere et koblet bilde i Illustrator, kan du gå tilbake til Photoshop med Rediger original-kommandoen for å se over det. Når det er lagret, gjenspeiles eventuelle endringer du gjør, i versjonen i Illustrator.

1. Hvis bildefilen er åpnet i Photoshop, lagrer du den som en Photoshop-fil (PSD) og lukker filen.
2. I Adobe Illustrator gjør du ett av følgende:
 - Velg Fil > Åpne for å åpne filen direkte i Illustrator. Finn bildet i dialogboksen Åpne fil, og klikk Åpne.
 - Velg Fil > Sett inn for å innlemme bildet i en eksisterende Illustrator-fil. Finn filen i dialogboksen Sett inn, kontroller at alternativet Kobling ikke er valgt og klikk Sett inn.
 - Velg Fil > Sett inn for å sette inn bildet i en fil, men beholde en kobling til originalen. Finn filen i dialogboksen Sett inn, velg alternativet Kobling og klikk Sett inn. Bildet midtstilles i den åpne illustrasjonen i Illustrator. Et rødt kryss gjennom bildet betyr at det er koblet og ikke redigerbart.
3. Hvis du åpnet eller satte inn bildet uten kobling, åpnes dialogboksen Importer i Photoshop. Velg ønsket alternativ som følger, og klikk OK:

Konverter Photoshop-lag til objekter for å konvertere lagene til Illustrator-objekter. Dette alternativet bevarer masker, overgangsmodi, gjennomsiktighet og (valgfritt) stykker og bildekoblinger. Photoshop-justeringslag og -lageffekter støttes imidlertid ikke.

- Slå sammen Photoshop-lag til ett bilde for å slå sammen alle lagene til ett lag. Dette alternativet bevarer bildets utseende, men du kan ikke lenger redigere enkeltlag.

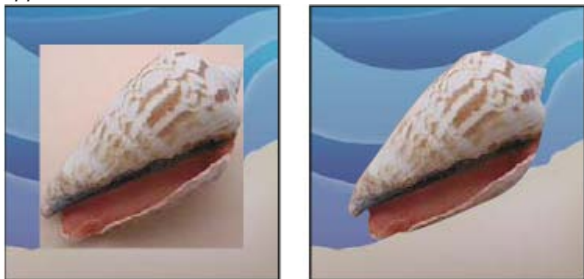
Lage gjennomsiktighet ved hjelp av maskerende bildebaner

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke maskerende bildebaner for å definere gjennomsiktige områder i bilder du setter inn i sideoppsettprogrammer. I tillegg kan Mac OS-brukere bygge inn Photoshop-bilder i mange tekstbehandlingsfiler.

Det kan være ønskelig å bruke bare en del av et Photoshop-bilde når du skriver det ut eller setter det inn i et annet program. Du ønsker eksempelvis kanskje å bruke en forgrunnsfarge og utelate bakgrunnen. Ved hjelp av en maskerende bildebane kan du isolere forgrunnsobjektet og gjøre alt annet gjennomsiktig når bildet skrives ut eller settes inn i et annet program.

Merk: Baner er vektorbaserte og har derfor harde kanter. Du kan ikke beholde mykheten i en uttonet kant, for eksempel i en skygge, når du oppretter en maskerende bildebane.



Bilde importert til Illustrator eller InDesign uten maskerende bildebane (venstre) og med maskerende bildebane (høyre)

1. Tegn en midlertidig bane som definerer bildeområdet du vil vise.
 Hvis du allerede har merket området i bildet som du vil vise, kan du konvertere markeringen til en midlertidig bane. Se Konvertere en markering til en bane hvis du vil ha instruksjoner.
2. I banepanelet lagrer du den midlertidige banen som en bane.
3. Velg Maskerende bane på banepanelmenyen, angi følgende alternativer og klikk OK:
 - Under Bane velger du banen du vil lagre.
 - Under Forenkling lar du forenklingsverdien stå tom for å skrive ut bildet med skriverens standardverdi. Hvis du opplever utskriftsfeil, angir du en forenklingsverdi for å bestemme hvordan PostScript-tolken anslår kurven. Jo lavere forenklingsverdien er, desto flere rette linjer brukes til å tegne kurven, og desto mer nøyaktig blir kurven. Verdiene kan være fra 0,2 til 100. Vanligvis anbefales en kurveforenklinginnstilling mellom 8 og 10 for utskrifter med høy oppløsning (1 200 til 2 400 dpi) og en innstilling mellom 1 og 3 for utskrifter med lav oppløsning (300 til 600 dpi).
4. Hvis du har tenkt å skrive ut filen med prosessfarger, konverterer du filen til CMYK-modus.
5. Lagre filen ved å gjøre ett av følgende:
 - Hvis filen skal skrives ut på en PostScript-skriver, lagrer du den i Photoshop EPS-, DCS- eller PDF-format.
 - Hvis filen skal skrives ut på en annen type skriver enn PostScript, lagrer du filen i TIFF-format og eksporterer den til Adobe InDesign eller Adobe PageMaker® 5.0 eller senere.

Skrive ut maskerende bildebaner

[Til toppen av siden](#)

Noen ganger kan ikke en fotosetter tolke maskerende bildebaner, eller en maskerende bildebane kan være for kompleks for en skriver. Dette resulterer i en Limitcheck-feil eller en generell PostScript-feil. Noen ganger kan du skrive ut en kompleks bane på en skriver med lav oppløsning uten problemer, men få problemer når du skriver ut den samme banen på en skriver med høy oppløsning. Grunnen til dette er at skriveren med lav oppløsning forenkler banen ved å bruke færre linjesegmenter til å beskrive kurver, enn det skriveren med høy oppløsning gjør.

Du kan forenkle en maskerende bildebane på følgende måter:

- Reduser antall ankerpunkt på banen manuelt.
- Øk toleranseinnstillingen som brukes for å opprette banen. Du gjør dette ved å laste inn den eksisterende banen som en markering, velge Lag midlertidig bane på banepanelmenyen og øke toleranseinnstillingen (4–6 bildepunkter er en god startverdi). Deretter gjenoppretter du den maskerende bildebane.

Eksportere baner til Adobe Illustrator

[Til toppen av siden](#)

Med kommandoen Baner til Illustrator kan du eksportere Photoshop-baner som Adobe Illustrator-filer. Når du eksporterer baner slik, forenkles

oppgaven med å kombinere Photoshop- og Illustrator-tegninger eller bruke Photoshop-funksjoner på Illustrator-tegninger. For eksempel vil du kanskje eksportere en pennverktøybane og lage strøk på den for å bruke den som overlapping med en maskerende Photoshop-bane som du skriver ut i Illustrator. Du kan også bruke denne funksjonen til å justere Illustrator-tekst eller -objekter med Photoshop-baner.

1. Tegn og lagre en bane, eller konverter en eksisterende markering til en bane.
2. Velg Fil > Eksporter > Baner til Illustrator.
3. Velg en plassering for den eksporterte banen, og skriv inn et filnavn. Kontroller at Midlertidig bane er valgt på Bane-menyen for å eksportere banen.
4. Klikk Lagre.
5. Åpne filen i Adobe Illustrator. Du kan endre banen eller bruke den til å justere Illustrator-objekter du legger til i filen.

Beskjæringsmerkene i Adobe Illustrator gjenspeiler dimensjonene til Photoshop-bildet. Posisjonen til banen i Photoshop-bildet beholdes, forutsatt at du ikke endrer beskæringsmerkene eller flytter banen.

Koble eller bygge inn et bilde ved hjelp av OLE (bare Windows)

[Til toppen av siden](#)

Photoshop er en OLE 2.0-server, det vil si at den støtter innebygging eller kobling av et bilde i et OLE-beholderprogram (vanligvis et tekstbehandlings- eller sideoppsettprogram). Du kan for eksempel sette inn Photoshop-filer og -markeringer i andre OLE-programmer, for eksempel Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker eller Microsoft Word, ved å kopiere og lime inn eller bruke andre metoder.

- Med kobling kan du plassere en kobling i OLE-beholderfilen, som refererer til Photoshop-filen på harddisken.
- Med innebygging kan du sette inn Photoshop-filen i OLE-beholderfilen.

Når et bilde er plassert i beholderprogrammet, kan du dobbeltklikke det for å redigere det i Photoshop. Når du lukker bildet Photoshop, oppdateres det i beholderprogrammet.

Koble eller bygge inn en markering eller et bilde i et OLE-program

❖ Gjør ett av følgende:

- Kopier en markering i Photoshop, og sett den inn i OLE-beholderprogrammet ved hjelp av kommandoen Lim inn utvalg i programmet. Se dokumentasjonen for tekstbehandlings- eller sideoppsettprogrammet hvis du vil ha flere instruksjoner. Innlimte markeringer kan bare bygges inn, ikke kobles.
- Bruk kommandoen Sett inn objekt i OLE-beholderprogrammet til å sette inn et nytt Photoshop-bilde eller en eksisterende Photoshop-fil som et OLE-innebygd eller OLE-koblet objekt. Se dokumentasjonen for tekstbehandlings- eller sideoppsettprogrammet hvis du vil ha instruksjoner.

Sette inn et ukoblet punktgrafikkilde med skjermoppløsning i et OLE-program

❖ Bruk flytteverktøyet  til å dra en markering til OLE-beholderprogrammet. Når du slipper objektet, vises det som en 72-ppi punktgrafikk som ikke kan oppdateres automatisk i Photoshop.

Endre og oppdatere et koblet eller innebygd bilde i et OLE-program

1. Dobbeltklikk det koblede eller innebygde bildet i tekstbehandlings- eller sideoppsettprogrammet for å starte Photoshop (hvis det ikke allerede kjører), og åpne bildet slik at du kan redigere det.
2. Endre bildet slik du ønsker.
3. Gjør ett av følgende:
 - Hvis bildet er innebygd, lukker du filen eller velger Fil > Oppdater eller Fil > Lukk og gå tilbake til [programnavn].
 - Hvis bildet er koblet, lagrer og lukker du filen.

Merk: Du kan også endre koblede filer uten først å åpne dokumentet i beholderdokumentet. Det koblede bildet oppdateres neste gang du åpner dokumentet i OLE-beholderprogrammet.

Flere hjelpeemner

 [Arbeide med Photoshop og After Effects](#)

 [Arbeide med Photoshop og Flash](#)

 [Arbeide med Photoshop og Dreamweaver](#)

[Legge til eller slette ankerpunkter](#)



Sette inn filer

Sette inn en fil i Photoshop

Sette inn PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop

Lime inn Adobe Illustrator-grafikk i Photoshop

Med Sett inn-kommandoen legger du til et bilde, en grafikk eller en hvilken som helst fil som støttes av Photoshop, til som et smart objekt i dokumentet. Smarte objekter kan skaleres, plasseres, skråstilles, roteres eller fordreies uten at bildet forringes.

Sette inn en fil i Photoshop

[Til toppen av siden](#)

1. Åpne Photoshop-dokumentet som er måldokumentet for grafikken eller fotografiet som settes inn.
2. Gjør ett av følgende:
 - (Photoshop) Velg Fil > Sett inn, velg filtypen du vil sette inn, og klikk på Sett inn.
 Du kan også dra en fil fra Windows eller Mac inn i et åpent Photoshop-bilde.
 - (Bridge) Merk filen, og velg Fil > Sett inn > I Photoshop.
3. Hvis du setter inn en PDF- eller Illustrator-fil (AI), vises dialogboksen Plasser PDF. Velg sidene eller bildene du vil sette inn, angi beskæringsalternativer, og klikk OK. Se Sette inn PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop hvis du vil ha mer informasjon om alternativene i dialogboksen Plasser PDF.
Grafikken som settes inn, vises inni en markeringsramme midt i Photoshop-bildet. Grafikken beholder de opprinnelige proporsjonene. Hvis grafikken er større enn Photoshop-bildet, blir imidlertid størrelsen tilpasset.
Merk: I tillegg til kommandoen Sett inn kan du også legge til Adobe Illustrator-grafikk som et smart objekt ved å kopiere og lime grafikken fra Illustrator inn i et Photoshop-dokument. Se Lime inn Adobe Illustrator-grafikk i Photoshop.
4. (Valgfritt) Flytt eller transformer den innsatte grafikken ved å gjøre ett eller mer av følgende:
 - Hvis du vil flytte den innsatte grafikken, plasserer du pekeren innenfor markeringsrammen for grafikken og drar. Du kan også skrive inn en verdi for X på alternativlinjen for å angi avstanden mellom grafikkens midtpunkt og bildets venstre kant. Skriv inn en verdi for Y for å angi avstanden mellom grafikkens midtpunkt og bildets toppkant.
 - Hvis du vil skalere den innsatte grafikken, drar du et av hjørnehåndtakene på markeringsrammen eller skriver inn en verdi for B og H på alternativlinjen. Når du drar, holder du nede Skift for å beholde proporsjoner.
 - Hvis du vil rotere den innsatte grafikken, plasserer du pekeren utenfor markeringsrammen (pekeren endres til en buet pil) og drar. Du kan også skrive inn en verdi (i grader) for alternativet Roter  på alternativlinjen. Grafikken roteres rundt senterpunktet til den plasserte grafikken. Hvis du vil justere senterpunktet, drar du det til en ny plassering eller klikker et håndtak på ikonet for senterpunktet  på alternativlinjen.
 - Hvis du vil skråstille grafikken du har satt inn, holder du nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) og drar et sidehåndtak på markeringsrammen.
 - Hvis du vil fordreie den innsatte grafikken, velger du Rediger > Transformer > Fordrei, og deretter velger du en fordreining på hurtigmenyen for fordreiningssstil på alternativlinjen.
Hvis du velger Egendefinert på hurtigmenyen for fordreiningssstil, drar du kontrollpunktene, et segment i markeringsrammen eller nettet, eller et område innenfor nettet for å fordreie bildet.
5. Hvis du skal sette inn en PDF-, EPS- eller Adobe Illustrator-fil, velger du ønsket innstilling for Utjevning på alternativlinjen. Hvis du vil lage overganger mellom bildepunkter under rastringen, merker du av for Utjevnet. Hvis du vil lage en hard overgang for kantbildepunktene under rastringen, fjerner du merket for Utjevnet.
6. Gjør ett av følgende:
 - Klikk på Utfør  på alternativlinjen, eller trykk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) for å plassere grafikken på et nytt lag.
 - Klikk på Avbryt  på alternativlinjen, eller trykk ESC for å avbryte innsettingen.

Sette inn PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop

[Til toppen av siden](#)

Når du setter inn en PDF- eller Adobe Illustrator-fil, bruker du dialogboksen Plasser PDF til å angi innsettsalternativer for grafikken.

1. La måldokumentet i Photoshop være åpent, og sett inn PDF- eller Adobe Illustrator-filen.

- Under Velg i dialogboksen Plasser PDF velger du Side eller Bilde, avhengig av hvilke elementer i PDF-dokumentet du ønsker å importere. Hvis PDF-filen har flere sider eller bilder, klikker du miniatyrene for sidene eller filene du vil sette inn.
Merk: *Bruk Miniatyrstørrelse-menyen til å justere miniatyrvisningen i forhåndsvisningsvinduet. Alternativet Tilpass til side tilpasser en miniatyr slik at den får plass i forhåndsvisningsvinduet. Et rullefelt vises hvis du har valgt flere elementer.*
- Under Alternativer velger du et alternativ på Beskjær til-menyen for å angi hvilken del av PDF- eller Illustrator-dokumentet (AI) du vil inkludere:
Markeringsramme Beskjærer til det minste rektangulære området som kan inneholde all tekst og grafikk på siden. Dette alternativet fjerner unødvendige tomrom.
Medieboks Beskjærer til sidens opprinnelige størrelse.
Beskjæringsboks Beskjærer til utklippsområdet (beskjæringsmargene) i PDF-filen.
Utfallsboks Beskjærer til det området i PDF-filen som er angitt for tilpassing til begrensninger i produksjonsprosesser, for eksempel utklipping, bretteing og beskjæring.
Tilskjæringsboks Beskjærer til det området som er angitt for endelig sidestørrelse.
Tegningsboks Beskjærer til det området i PDF-filen som er angitt for plassering av PDF-dataene i et annet program.
- Klikk OK for å lukke dialogboksen Plasser PDF.
- Angi om nødvendig alternativer for plassering, skalering, skråstilling, rotering, fordreining eller utjevning på alternativlinjen.
- Klikk Utfør  for å plassere grafikken som et smart objekt på et nytt lag i måldokumentet.

Lime inn Adobe Illustrator-grafikk i Photoshop

[Til toppen av siden](#)

Du kan kopiere grafikk fra Adobe Illustrator og lime den inn i et Photoshop-dokument.

- I Adobe Illustrator angir du innstillinger for virkemåten for kopiering og innliming:
 - Hvis du vil at grafikken skal rastreses automatisk når du limer den inn i et Photoshop-dokument, deaktiverer du alternativene for PDF og AICB (ingen støtte for gjennomsiktighet) i innstillingene for filbehandling og utklippstavle.
 - Hvis du vil lime inn grafikken som et smart objekt, et rastret bilde, en bane eller et formlag, aktiverer du alternativene for PDF og AICB (ingen støtte for gjennomsiktighet) i innstillingene for filbehandling og utklippstavle.
- Åpne en fil i Adobe Illustrator, velg grafikken du vil kopiere, og velg Edit > Copy.
- I Photoshop åpner du dokumentet du vil lime Adobe Illustrator-grfikken inn i, og deretter velger du Rediger > Lim inn.
Merk: *Hvis alternativene for PDF og AICB (ingen støtte for gjennomsiktighet) er deaktivert i innstillingene for filbehandling og utklippstavle i Adobe Illustrator, rastreses grafikken automatisk når den limes inn i Photoshop-dokumentet. Du kan da hoppe over resten av trinnene i denne prosedyren.*
- I dialogboksen Lim inn velger du hvordan Adobe Illustrator-grfikken skal limes inn, og deretter klikker du OK:
Smart objekt Limer inn grafikken som et smart vektorobjekt som kan skaleres, transformeres eller flyttes uten at bildet forringes. Når du setter inn grafikken, bygges fildataene inn i Photoshop-dokumentet på et atskilt lag.
Bildepunkter Limer inn grafikken som bildepunkter som du kan skalere, transformere eller flytte før den rastreses og settes inn på et atskilt lag i Photoshop-dokumentet.
Bane Limer inn grafikken som en bane som du kan redigere med pennverktøyene, banemerkinsverktøyet eller segmentmarkøren. Banen limes inn på laget som er valgt i lagpanelet.
Formlag Limer inn grafikken som et nytt formlag (et lag som inneholder en bane fylt med forgrunnsfargen).
- Hvis du valgte Smart objekt eller Bildepunkter i dialogboksen Lim inn, kan du utføre så mange transformeringer du ønsker, og deretter klikke Enter eller Retur for å plassere grafikken.

Flere hjelpeemner

 [Adobe Bridge](#)

 [Mini Bridge](#)

[Banesegmenter, -komponenter og -punkter](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Angi kolonner for et bilde

Angi kolonner for et bilde

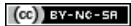
[Til toppen av siden](#)

Angi kolonner for et bilde

Kolonner hjelper deg med å plassere bilder eller elementer nøyaktig. Med kommandoene Ny, Bildestørrelse og Arbeidsområde kan du angi bredden på et bilde i antall kolonner. Dette er nyttig hvis du vil importere et bilde til et sideoppsettsprogram, for eksempel Adobe InDesign®, og du vil at bildet skal tilpasses nøyaktig til et bestemt antall kolonner.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Mac OS).
2. Angi verdier for Bredde og Avstand.
3. Bruk kommandoen Fil > Ny til å opprette et nytt bilde, velge kolonner for breddeverdi og angi antall kolonner du trenger til det nye dokumentet. Du kan også endre størrelse på et åpent bilde til antallet kolonner som behøves for sideoppsettet, ved å bruke kommandoene Bilde > Bildestørrelse, eller Bilde > Arbeidsområde.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Vise eller skjule ikke-utskrivbare tillegg

Vise eller skjule tillegg

Vise eller skjule tillegg

[Til toppen av siden](#)

Hjelpelinjer, rutenett, markeringskanter, stykker og tekstgrunnlinjer er eksempler på tillegg som ikke vises på utskrifter, men som hjelper deg med å markere, flytte på og redigere objekter. Du kan aktivere og deaktivere tillegg uten at det påvirker bildet. Du kan også vise og skjule aktiverte tillegg, for å gjøre arbeidsområdet mer oversiktlig.

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil vise eller skjule aktiverte tillegg, velger du Vis > Tillegg. (En hake vises ved siden av alle aktive tillegg på undermenyen Vis.)
- Du viser og skjuler enkelttillegg ved å velge Vis > Vis og deretter velge tillegget fra undermenyen.
- Hvis du vil aktivere og vise alle tilgjengelige tillegg, velger du Vis > Vis > Alle.
- Hvis du vil deaktivere og skjule alle tillegg, velger du Vis > Vis > Ingen.
- Hvis du vil aktivere eller deaktivere tilleggsgrupper, velger du Vis > Vis > Vis alternativer for tillegg.

Merk: Fargeprøvene påvirkes av kommandoene Tillegg, Alle og Ingen, men de figurerer ikke som et alternativ i undermenyen Vis. Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Kjøre Photoshop i 32-biters modus (64-biters bare på Mac OS)

I 64-biters versjoner av OS 10.5 og nyere er enkelte eldre, valgfrie plugin-moduler bare tilgjengelige hvis Photoshop kjører i 32-biters modus:

1. I Finder velger du Gå > Programmer.
2. Utvid Photoshop-mappen. Høyreklikk deretter på ikonet for Photoshop-applikasjonen, og velg Vis info.
3. I Generelt-delen i informasjonsvinduet velger du å åpne i 32-biters modus.
4. Lukk informasjonsvinduet, og start Photoshop på nytt.

 Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop](#).



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Linjaler

Linjaler

Endre nullpunktet for en linjal

Endre målenhet

Linjaler

[Til toppen av siden](#)

Linjaler hjelper deg med å plassere bilder eller elementer nøyaktig. Når linjalene er synlige, vises de langs øvre og venstre side i det aktive vinduet. Markører på linjalen viser pekerens posisjon når du flytter den. Når du endrer linjalnullpunktet (merket (0, 0) på øvre og venstre linjal), kan du måle fra et bestemt punkt i bildet. Linjalnullpunktet bestemmer også rutenettets nullpunkt.

Velg Vis > Linjaler for å vise eller skjule linjaler.

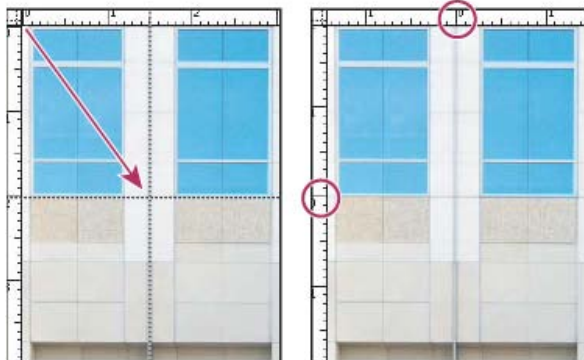
Endre nullpunktet for en linjal

[Til toppen av siden](#)

1. (Valgfritt) Velg Vis > Fest til, og velg deretter en kombinasjon av alternativer på undermenyen. Dette fester linjalnullpunktet til hjelpelinjer, stykker eller dokumentgrenser. Du kan også feste til rutenettet.
2. Plasser pekeren over skjæringspunktet mellom linjalene øverst til venstre i vinduet, og dra diagonalt nedover bildet. Et sett med trådkors vises. Disse markerer det nye nullpunktet for linjalene.

💡 Du kan holde nede Skift mens du drar, for å feste linjalnullpunktet til linjalmerkene.

Hvis du vil tilbakestille nullpunktet for en linjal til standardverdien, dobbeltklikker du i øverste venstre hjørne av linjalen.



Dra for å opprette et nytt linjalnullpunkt

Endre målenhet

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:
 - Dobbeltklikk en linjal.
 - (Windows) Velg Rediger > Innstillinger > Målenheter og linjaler, eller høyreklikk linjalen og velg en ny enhet på hurtigmenyen.
 - (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger > Målenheter og linjaler, eller Ctrl-klikk linjalen og velg en ny enhet på hurtigmenyen.
2. Velg en målenhet for Linjaler.
Merk: Når du endrer enhetene i infopanelet, endres enhetene automatisk på linjalene.
3. Velg mellom følgende alternativer for Punkt/pica-størrelse:
PostScript (72 punkter per tomme) Angir en enhetsstørrelse som er kompatibel for utskrift til en PostScript-enhet.
Vanlig Bruker 72,27 punkter per tomme, som vanligvis brukes ved utskrift.
4. Klikk OK.

Flere hjelpeemner

Angre og historikk

[Bruke kommandoene Angre eller Gjør om](#)
[Gå tilbake til den sist lagrede versjonen](#)
[Gjenopprette deler av et bilde til den tidligere lagrede versjonen](#)
[Avbryte en operasjon](#)
[Motta varsel når en operasjon er fullført](#)
[Bruke historikkpanelet](#)
[Lage en mellomkopi av et bilde](#)
[Male med en status eller en mellomkopi av et bilde](#)

Bruke kommandoene Angre eller Gjør om

[Til toppen av siden](#)

Med kommandoene Angre og Gjør om kan du angre eller gjøre om operasjoner. Du kan også bruke historikkpanelet til å angre eller gjøre om operasjoner.

❖ Velg Rediger > Angre eller Rediger > Gjør om.

Hvis en operasjon ikke kan angres, nedtones kommandoen og endres til Kan ikke angres.

Gå tilbake til den sist lagrede versjonen

[Til toppen av siden](#)

❖ Velg Fil > Tilbake.

Merk: Tilbake legges til som en historikkstatus i historikkpanelet og kan angres.

Gjenopprette deler av et bilde til den tidligere lagrede versjonen

[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende:

- Bruk historikkpenselverktøyet  til å male med den valgte statusen eller mellomkopien i historikkpanelet.
- Bruk viskelærverktøyet  med alternativet Slett til historikk avmerket.
- Merk området du vil gjenopprette, og velg Rediger > Fyll. Velg Historikk under Bruk, og klikk OK.

Merk: Hvis du vil gjenopprette bildet med en mellomkopi av den opprinnelige statusen til dokumentet, velger du Alternativer for historikk på panelmenyen og kontrollerer at det er merket av for Lag første mellomkopi automatisk.

Avbryte en operasjon

[Til toppen av siden](#)

❖ Hold nede Esc til den pågående operasjonen har stanset. I Mac OS kan du også trykke Kommando+punktum.

Motta varsel når en operasjon er fullført

[Til toppen av siden](#)

En fremdriftslinje angir at en operasjon utføres. Du kan avbryte operasjonen eller få et varsel fra programmet når operasjonen er fullført.

1. Gjør ett av følgende:
 - (Windows) Velg Rediger > Innstillinger > Generelt.
 - (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger > Generelt.
2. Merk av for Lydsignal når du er ferdig.
3. Klikk OK.

Bruke historikkpanelet

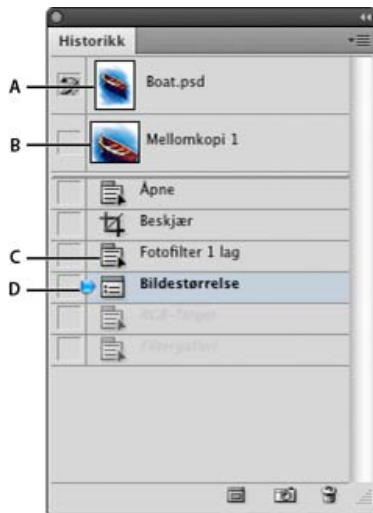
[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke historikkpanelet til å gå til en hvilken som helst av de seneste statusene for bildet som er opprettet i gjeldende arbeidsøkt. Hver gang du endrer et bilde, blir den nye statusen for bildet lagt til i panelet.

Hvis du for eksempel merker, maler og roterer en del av et bilde, registreres hver enkelt av disse statusene for seg i panelet. Når du velger en av statusene, tilbakestilles bildet til slik det så ut da den endringen ble brukt. Du kan deretter arbeide videre fra den statusen.

Du kan også bruke historikkpanelet til å slette bildestatuser og, i Photoshop, til å opprette et dokument fra en status eller mellomkopi.

Du viser historikkpanelet ved å velge Vindu > Historikk eller klikke panelkategorien Historikk.



Historikkpanelet for Photoshop

A. Angir kilden for historikkpenselen **B.** Miniatur av en mellomkopi **C.** Historikkstatus **D.** Skyvekontroll for historikkstatus

Ha følgende i tankene når du bruker historikkpanelet:

- Programomfattende endringer, for eksempel endringer i paneler, fargeinnstillinger, prosedyrer og innstillinger, gjenspeiles ikke i historikkpanelet, fordi de ikke er endringer i et bestemt bilde.
- Som standard viser historikkpanelet de siste 20 statusene. Du kan endre antall statuser som huskes, ved å angi en preferanse under Innstillinger > Ytelse. Eldre statuser slettes automatisk for å frigjøre mer minne for Photoshop. Hvis du vil beholde en bestemt status gjennom arbeidsøkten, lager du en mellomkopi av statusen.
- Når du lukker et dokument og åpner det på nytt, fjernes alle statuser og mellomkopier fra den siste arbeidsøkten fra panelet.
- Som standard vises en mellomkopi av den første statusen for dokumentet, øverst i panelet.
- Statuser legges til nederst i listen. Det betyr at den eldste statusen er øverst i listen og den nyeste nederst.
- Hver status føres opp med navnet på verktøyet eller kommandoen som ble brukt til å endre bildet.
- Når du velger en status, nedtones som standard statusene nedenfor den. På denne måte kan du enkelt se hvilke endringer som vil bli forkastet hvis du fortsetter å arbeide fra den valgte statusen.
- Når du merker en status og deretter endrer bildet, elimineres som standard alle etterfølgende statuser.
- Hvis du merker en status og deretter endrer bildet, slik at du eliminerer etterfølgende statuser, kan du bruke kommandoen Angre til å angre den siste endringen og gjenopprette eliminerte statuser.
- Når du sletter en status, slettes som standard alle påfølgende statuser. Hvis du velger alternativet Tillat ikke-lineær historikk, vil bare statusen du sletter, bli slettet.

Tilbakestille et bilde til en tidligere status

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk navnet på statusen.
- Velg Gå frem eller Gå tilbake på menyen i historikkpanelet eller på Rediger-menyen for å gå til neste eller forrige status.

Slette én eller flere bildestatuser

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk navnet på statusen, og velg Slett på menyen i historikkpanelet for å slette den endringen og de påfølgende.
- Dra statusen til sletteikonet  for å slette den endringen og alle etterfølgende endringer.
- Velg Fjern historikk på panelmenyen for å slette statuslisten fra historikkpanelet uten å endre bildet. Dette alternativet reduserer ikke mengden minne som brukes av Photoshop.
- Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og velg Fjern historikk på panelmenyen for å fjerne innholdet i statuslisten uten å endre bildet. Hvis du får en melding om at Photoshop har lite minne, er det nyttig å fjerne statuser fordi kommandoen sletter statusene fra Angre-bufferen og frigjør minne. Kommandoen Fjern historikk kan ikke angres.
- Velg Rediger > Fjern innholdet i > Historikk for å fjerne innholdet i statuslisten for alle åpne dokumenter. Denne handlingen kan ikke angres.

Opprette eller erstatte et dokument med en bildestatus

❖ Gjør ett av følgende:

- Dra en status eller mellomkopi til knappen Opprett nytt dokument fra gjeldende status  i historikkpanelet. Historikklisten for det nye dokumentet inneholder bare Dupliser status-oppføringen.
- Velg en status eller mellomkopi, og klikk knappen Opprett nytt dokument fra gjeldende status . Historikklisten for det nye dokumentet inneholder bare Dupliser status-oppføringen.
- Velg en status eller mellomkopi, og velg Nytt dokument på historikkpanelmenyen. Historikklisten for det nye dokumentet inneholder bare Dupliser status-oppføringen.
- Dra en status til et eksisterende dokument.

 Hvis du vil lagre én eller flere mellomkopier eller bildestatuser for bruk i en senere redigeringsøkt, lagrer du hver status i en ny, separat fil. Når du åpner originalfilen igjen, kan du også åpne de andre lagrede filene. Du kan dra den første mellomkopien av hver fil til det opprinnelige bildet for å få tilgang til mellomkopiene igjen fra historikkpanelet for det opprinnelige bildet.

Angi alternativer for historikk

Du kan angi maksimalt antall elementer som kan være i historikkpanelet, og angi andre alternativer for å tilpasse panelet.

1. Velg Alternativer for historikk på menyen i historikkpanelet.

2. Merk av for et alternativ:

Lag første mellomkopi automatisk Lager automatisk en mellomkopi av den første statusen for bildet når dokumentet åpnes.

Lag automatisk ny mellomkopi ved lagring Genererer en mellomkopi hver gang du lagrer.

Tillat ikke-lineær historikk Gjør endringer i en merket status uten å slette statusene som kommer etter den. Vanligvis når du merker en status og endrer bildet, slettes alle statuser som kommer etter den merkede. På denne måten kan historikkpanelet vise en liste over redigeringsstrinnene i den rekkefølgen de ble utført. Ved å registrere statuser på en ikke-lineær måte, kan du velge en status, gjøre endringer i bildet og slette bare den statusen. Endringen legges til nederst i listen.

Vis dialogboksen Ny mellomkopi som standard Tvinger Photoshop til å be om navn på mellomkopier selv når du bruker knappene i panelet.

Endringer i lagsynlighet skal ikke kunne angres Når du aktiverer eller deaktiverer lagsynlighet, registreres ikke dette i historikken som standard, og det kan derfor ikke angres. Velg dette alternativet hvis du vil inkludere lagsynlighet i historikken.

Angi alternativer for redigeringshistorikklogg

Det kan hende du må holde nøye oversikt over det som er gjort med en fil i Photoshop, enten for egen dokumentasjon, klientdokumentasjon eller av juridiske hensyn. Redigeringshistorikkloggen hjelper deg med å holde en tekstoversikt over endringer som er gjort i et bilde. Du kan vise redigeringshistorikkloggens metadata ved hjelp av Adobe Bridge eller dialogboksen Filinformasjon.

Du kan velge å eksportere teksten til en ekstern loggfil, eller du kan lagre informasjonen i metadataene for de redigerte filene. Hvis du lagrer mange redigeringsoperasjoner som filmetadata, økes filstørrelsen. Det kan ta lenger tid enn vanlig å åpne og lagre slike filer.

 Hvis du må bevise at loggfilen ikke er misbrukt, beholder du redigeringsloggen i filens metadata, og deretter bruker du Adobe Acrobat til å signere loggfilen digitalt.

Som standard lagres historikkloggdata om hver økt som metadata bygd inn i bildefilen. Du kan angi hvor historikkloggdataene skal lagres, og detaljnivået i historikkloggen.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Generelt (Mac OS).
2. Klikk Historikklogg for å bytte fra på til av eller omvendt.
3. Velg ett av følgende for alternativet Lagre loggelementer i:

Metadata Lagrer historikkloggen som metadata innebygd i hver fil.

Tekstfil Eksporterer historikkloggen til en tekstfil. Du blir bedt om å gi tekstfilen et navn og velge hvor du vil lagre den.

Begge Lagrer metadata i filen og oppretter en tekstfil.

Merk: Hvis du vil lagre tekstfilen på et annet sted eller lagre en annen tekstfil, klikker du Velg-knappen, angir hvor du vil lagre tekstfilen, gir om nødvendig filen et navn og klikker Lagre.

4. På hurtigmenyen Rediger loggelementer velger du ett av følgende alternativer:

Bare økter Fører en oversikt over hver gang du starter eller avslutter Photoshop, og hver gang du åpner og lukker filer (filnavnet for hvert bilde inkluderes). Tar ikke med informasjon om redigeringer som er gjort i filen.

Konsis Inkluderer teksten som vises i historikkpanelet, i tillegg til øktinformasjonen.

Detaljert Inkluderer teksten som vises i historikkpanelet, i tillegg til informasjonen under Konsis. Hvis du ønsker en fullstendig historikk over alle endringer som er blitt gjort i filen, velger du Detaljert.

Lage en mellomkopi av et bilde

Med kommandoen Mellomkopi kan du lage en midlertidig kopi (eller mellomkopi) av statusen til et bilde. Den nye mellomkopien legges til i listen over mellomkopier øverst i historikkpanelet. Du kan velge en mellomkopi for å arbeide med den versjonen av bildet.

Mellomkopier ligner på statusene som er listet opp i historikkpanelet, men de har noen ekstra fordeler:

- Du kan gi mellomkopier navn slik at de er lettere å identifisere.
- Mellomkopier kan lagres gjennom hele arbeidsøkten.
- Du kan sammenligne effekter på en enkel måte. Du kan for eksempel ta en mellomkopi før og etter bruk av et filter. Deretter velger du den første mellomkopien og prøver det samme filteret med andre innstillinger. Bytt mellom mellomkopiene for å finne de innstillingene du liker best.
- Med mellomkopier kan du enkelt gjenopprette arbeidet. Når du eksperimenterer med en kompleks teknikk eller bruker en prosedyre, bør du ta en mellomkopi først. Hvis du ikke er fornøyd med resultatet, kan du velge mellomkopien for å angre alle trinnene.

Merk: Mellomkopier lagres ikke sammen med bildet. Når du lukker bildet, slettes mellomkopiene. Med mindre du merker av for alternativet Tillat ikke-lineær historikk, slettes alle statusene som er oppført i historikkpanelet, når du merker en mellomkopi og endrer bildet.

Lage en mellomkopi

1. Merk en status, og gjør ett av følgende:

- Hvis du vil lage en mellomkopi automatisk, klikker du knappen Lag ny mellomkopi  i historikkpanelet. Hvis det er merket av for Lag automatisk ny mellomkopi ved lagring i historikkalternativene, velger du Ny mellomkopi på historikkpanelmenyen.
- Hvis du vil angi alternativer når du lager en mellomkopi, velger du Ny mellomkopi på historikkpanelmenyen eller Alt-klikker (Windows) eller Tilvalg-klikker (Mac OS) knappen Lag ny mellomkopi.

2. Skriv inn navnet på mellomkopien i Navn-tekstboksen.

3. Velg innholdet i mellomkopien på Fra-menyen:

Hele dokumentet Lager en mellomkopi av alle lagene i bildet ved denne statusen

Sammenslåtte lag Lager en mellomkopi som slår sammen alle lagene i bildet ved denne statusen

Gjeldende lag Lager en mellomkopi av bare det merkede laget ved denne statusen

Arbeide med mellomkopier

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil merke en mellomkopi, klikker du navnet på mellomkopien eller drar skyvekontrollen til venstre for mellomkopien oppover eller nedover til en annen mellomkopi.
- Hvis du vil endre navn på en mellomkopi, dobbeltklikker du mellomkopien og skriver inn et navn.
- Hvis du vil slette en mellomkopi, merker du mellomkopien og velger Slett på panelmenyen, klikker sletteikonet  eller drar mellomkopien til sletteikonet.

Male med en status eller en mellomkopi av et bilde

[Til toppen av siden](#)

Med historikkpensselverktøyet  kan du male en kopi av en bildestatus eller mellomkopi i gjeldende bildevindu. Dette verktøyet lager en kopi, eller prøve, av bildet og maler deretter med den.

Du kan for eksempel lage en mellomkopi av en endring du har gjort med et maleverktøy eller filter (med alternativet Hele dokumentet avmerket når du lager mellomkopien). Når du har angret endringen i bildet, kan du bruke historikkpensselverktøyet til å legge til endringen selektivt i områder av bildet. Med mindre du velger en sammenslått mellomkopi, maler historikkpensselverktøyet fra et lag i den valgte statusen til det samme laget i en annen status.

Historikkpensselverktøyet kopierer fra én status eller mellomkopi til en annen, men bare på samme plassering. I Photoshop kan du også male med kunsthistorikkpenselen for å opprette spesialeffekter.

1. Velg historikkpensselverktøyet .
2. Gjør ett av følgende på alternativlinjen:
 - Angi tetthet og overgangsmodus.
 - Velg en pensel, og angi penselalternativer.
3. I historikkpanelet klikker du i venstre kolonne for statusen eller mellomkopien som skal brukes som kilde for historikkpensselverktøyet.
4. Dra for å male med historikkpensselverktøyet.

Flere hjelpeemner

Plassere med linjalverktøyet

Plassere med linjalverktøyet

[Til toppen av siden](#)

Plassere med linjalverktøyet

Linjalverktøyet  hjelper deg med å plassere bilder eller elementer nøyaktig. Linjalverktøyet beregner avstanden mellom to punkter hvor som helst i arbeidsområdet. Når du måler fra ett punkt til et annet, tegnes en linje som ikke skrives ut, og alternativlinjen og infopanelet viser følgende informasjon:

- Startposisjonen (X og Y)
- Den vannrette (B) og loddrette (H) avstanden fra x- og y-aksen
- Vinkelen målt i forhold til aksene (V)
- Den totale lengden (D1)
- De to lengdene (D1 og D2) når du bruker en vinkelmåler

Alle målene, unntatt vinkelen, beregnes i den målenheten som er angitt i innstillingsdialogboksen Målenheter og linjal.

Hvis dokumentet har en eksisterende målelinje, vises den hvis du velger linjalverktøyet.

Måle mellom to punkter

1. Velg linjalverktøyet . (Hvis linjalen ikke er synlig, holder du nede pipetteverktøyet.)
2. Dra fra startpunktet til sluttpunktet. Hold nede Skift-tasten for å begrense verktøyet til trinn på 45°.
3. Hvis du vil opprette en vinkelmåler fra en eksisterende målelinje, Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) du i en vinkel fra den ene enden av målelinjen, eller du dobbeltklikker linjen og drar. Hold nede Skift-tasten for å begrense verktøyet til trinn på 45°.

Redigere en målelinje

1. Velg linjalverktøyet .
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil endre størrelse på linjen, drar du én ende av en eksisterende målelinje.
 - Hvis du vil flytte linjen, plasserer du pekeren på linjen, men borte fra begge sluttpunktene, og drar linjen.
 - Hvis du vil fjerne linjen, plasserer du pekeren unna sluttpunktene på linjen og drar linjen ut av bildet, eller du klikker Fjern på alternativlinjen for verktøyet.

Merk: Du kan dra ut en målelinje på et bildelement som skal være vannrett eller loddrett, og deretter velge Bilde > Bilderotering > Vilkårlig. Den riktige rotasjonsvinkelen for å rette opp bildet angis automatisk i dialogboksen Roter arbeidsområde.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Plassere elementer med festing

Bruke festing

Bruke festing

[Til toppen av siden](#)

Festing hjelper deg med å plassere markeringskanter, beskæringsmarkeringer, stykker, former og baner nøyaktig. Du kan deaktivere festing dersom det hindrer deg fra å plassere elementer der du vil ha dem.

Aktivere og deaktivere festing

❖ Velg Vis > Fest. En hake angir at festing er aktivert.

💡 Du kan deaktivere festing midlertidig mens du bruker flytteverktøyet. Dette gjør du ved å holde nede Ctrl-tasten.

Angi hva det skal festes til

❖ Velg Vis > Fest til, og velg ett eller flere alternativer på undermenyen:

Hjelpelinjer Fester til hjelpelinjer.

Rutenett Fester til rutenettet. Du kan ikke velge dette alternativet når rutenettet er skjult.

Lag Fester til innholdet i laget.

Stykker Fester til stykkerammer. Du kan ikke velge dette alternativet når stykker er skjult.

Dokumentgrenser Fester til kantene av dokumentet.

Alle Merker av for alle alternativene for Fest til.

Ingen Fjerner merkene for alle alternativene for Fest til.

En hake angir at alternativet er valgt, og at festing er aktivert.

💡 Hvis du vil aktivere festing bare for ett alternativ, kontrollerer du at kommandoen Fest er deaktivert, og deretter velger du Vis > Fest til og velger et alternativ. Dette aktiverer automatisk festing for det valgte alternativet og opphever valg av alle andre alternativer for Fest til.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Rutenett og hjelpelinjer

Plassere med hjelpelinjer og rutenettet

[Til toppen av siden](#)

Plassere med hjelpelinjer og rutenettet

Hjelpelinjer og rutenettet hjelper deg med å plassere bilder eller elementer nøyaktig. Hjelpelinjer vises som linjer som ikke kan skrives ut, og som flyter over bildet. Du kan flytte og fjerne hjelpelinjer. Du kan også låse dem slik at du ikke flytter dem ved et uhell.

Med Smarte hjelpelinjer kan du lettere plassere former, stykker og markeringer i forhold til hverandre. De vises automatisk når du drar en form eller oppretter en markering eller et stykke. Du kan skjule smarte hjelpelinjer hvis du må.

Rutenettet er nyttig når du skal plassere elementer symmetrisk. Rutenettet vises som standard som linjer som ikke kan skrives ut, men de kan også vises som punkter.

Hjelpelinjer og rutenett fungerer på lignende måte:

- Markeringer, markeringsrammer og verktøy festes til en hjelpelinje eller til rutenettet når de dras innenfor åtte skjerpunkter (ikke bildepunkter). Hjelpelinjer festes også til rutenettet når de flyttes. Denne funksjonen kan du slå av og på.
- Avstand mellom hjelpelinjer samt synlighet og festing av hjelpelinjer og rutenett gjelder spesifikt for et bilde.
- Avstand for rutenett og stil og farge for hjelpelinjer og rutenett er det samme for alle bilder.

Vise eller skjule rutenett, hjelpelinjer eller smarte hjelpelinjer

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg Vis > Vis > Rutenett.
- Velg Vis > Vis > Hjelpelinjer.
- Velg Vis > Vis > Smarte hjelpelinjer.
- Velg Vis > Tillegg. Denne kommandoen viser eller skjuler også lagkanter, markeringskanter, målbaner og stykker.

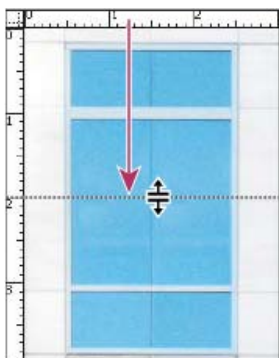
Plassere en hjelpelinje

1. Hvis linjalene ikke vises, velger du Vis > Linjaler.

Merk: Du får mest nøyaktig avlesning hvis du viser bildet ved 100 % forstørrelse eller bruker infopanelet.

2. Gjør ett av følgende når du skal opprette en hjelpelinje:

- Velg Vis > Vis > Ny hjelpelinje. I dialogboksen velger du Vannrett eller Loddrett retning, angir en posisjon og klikker OK.
- Dra fra den vannrette linjalen for å opprette en vannrett hjelpelinje.



Dra for å opprette en vannrett hjelpelinje

- Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og dra fra den loddrette linjalen for å opprette en vannrett hjelpelinje.
- Dra fra den loddrette linjalen for å opprette en loddrett hjelpelinje.
- Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og dra fra den vannrette linjalen for å opprette en loddrett hjelpelinje.
- Hold nede Skift, og dra fra den vannrette eller loddrette linjalen for å opprette en hjelpelinje som festes til linjalmerkene. Pekeren endres til en dobbelpil når du drar en hjelpelinje.

3. (Valgfritt) Hvis du vil låse alle hjelpelinjene, velger du Vis > Lås hjelpelinjer.

Flytte en hjelpelinje

1. Velg flytteverktøyet , eller hold nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) for å aktivere flytteverktøyet.
2. Plasser pekeren over hjelpelinjen (pekeren endres til en dobbelthodet pil).
3. Flytt hjelpelinjen på en av følgende måter:
 - Dra hjelpelinjen for å flytte den.
 - Endre hjelpelinjen fra vannrett til loddrett, eller omvendt, ved å holde nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) mens du klikker eller drar hjelpelinjen.
 - Juster hjelpelinjen etter linjalmerkene ved å holde nede Skift mens du drar hjelpelinjen. Hjelpelinjen festes til rutenettet hvis rutenettet er synlig og Vis > Fest til > Rutenett er valgt.

Fjerne hjelpelinjer fra et bilde

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil fjerne en enkelt hjelpelinje, drar du hjelpelinjen ut av bildevinduet.
- Hvis du vil fjerne alle hjelpelinjene, velger du Vis > Fjern hjelpelinjer.

Angi innstillinger for hjelpelinjer og rutenett

1. Gjør ett av følgende:
 - (Windows) Velg Rediger > Innstillinger > Hjelpelinjer, rutenett og stykker.
 - (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger > Hjelpelinjer, rutenett og stykker.
2. Under Farge velger du en farge for hjelpelinjene, rutenettet eller begge deler. Hvis du velger Egendefinert, klikker du fargeboksen, velger en farge og klikker OK.
3. Under Stil velger du et visningsalternativ for hjelpelinjer, rutenettet eller begge deler.
4. Under Linjeavstand i rutenett angir du en verdi for rutenettavstand. Under Underinndeling angir du en verdi som rutenettet skal underinndeles etter.

Hvis du vil, kan du endre enhetene for dette alternativet. Alternativet Prosent oppretter et rutenett som deler bildet i like deler. Hvis du for eksempel velger 25 for Prosent, opprettes det et jevnt oppdelt rutenett på 4 x 4.
5. Klikk OK.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Tilpasse hurtigtaster

Definere nye hurtigtaster

Fjerne snarveier fra en kommando eller et verktøy

Slette et sett med hurtigtaster

Vise en liste med gjeldende snarveier

Merk: Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

I Photoshop kan du vise en liste over alle hurtigtastene og redigere eller opprette hurtigtaster. Dialogboksen Hurtigtaster fungerer som et redigeringsprogram for snarveier, og inkluderer alle kommandoer som støtter snarveier, hvorav noen ikke finnes i standardoppsettet for snarveier.

 I tillegg til tastatursnarveiene får du tilgang til mange kommandoer ved hjelp av kontekstavhengige menyer, som er relevante for det aktive verktøyet, den aktive markeringen eller det aktive panelet. Du viser en kontekstavhengig meny ved å høyreklikke i dokumentvinduet eller panelet.

Definere nye hurtigtaster

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Rediger > Hurtigtaster.
- Velg Vindu > Arbeidsområde > Hurtigtaster og menyer, og klikk kategorien Hurtigtaster.

2. Velg et sett med hurtigtaster på Sett-menyen øverst i dialogboksen Hurtigtaster og menyer.

3. Velg en snarveitype fra Snarveier for-menyen:

Programmenyer Lar deg tilpasse hurtigtastene for elementer på menylinjen.

Panelmenyer Lar deg tilpasse hurtigtastene for elementer på panelmenyene.

Verktøy Lar deg tilpasse hurtigtastene for verktøy i verktøykassen.

4. I Snarvei-kolonnen i rullefeltlisten velger du snarveien du vil endre.

5. Skriv inn en ny snarvei.

Hvis hurtigtasten allerede er tilordnet en annen kommando eller et annet verktøy i settet, vises en advarsel. Klikk Godta for å tilordne snarveien til den nye kommandoen eller verktøyet og fjern den tidligere tilordnede hurtigtasten. Når du har tilordnet en snarvei på nytt, kan du klikke Angre endringer for å angre endringen, eller klikke Godta og gå til konflikt for å tilordne en ny snarvei til den andre kommandoen eller det andre verktøyet.

6. Når du er ferdig med å endre snarveiene, gjør du ett av følgende:

- Hvis du vil lagre alle endringene i det gjeldende hurtigtastsettet, klikker du Lagre sett-knappen . Endringer i et egendefinert sett er lagret. Hvis du lagrer endringer i settet Photoshop-standarder, åpnes dialogboksen Lagre. Skriv inn et navn for det nye settet, og klikk Lagre.
- Hvis du vil opprette et nytt sett basert på gjeldende sett med hurtigtaster, klikker du knappen Lagre sett som . Skriv inn navnet på det nye settet i Navn-tekstboksen i dialogboksen Lagre, og klikk Lagre. Det nye hurtigtastsettet vil vises i hurtigmenyvinduet med det nye navnet.
- Hvis du vil fjerne den siste lagrede endringen uten å lukke dialogboksen, velger du Angre.
- Hvis du vil returnere en ny snarvei til standarden, klikker du Bruk standard.
- Hvis du vil fjerne alle endringene og lukke dialogboksen, velger du Avbryt.

Merk: Hvis du ikke har lagret gjeldende sett med endringer, kan du klikke Avbryt for å forkaste alle endringer og gå ut av dialogboksen.

Fjerne snarveier fra en kommando eller et verktøy

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Rediger > Hurtigtaster.

2. I dialogboksen Hurtigtaster merker du navnet på kommandoen eller verktøyet som du vil slette snarvei for.

3. Klikk Slett snarvei.

Slette et sett med hurtigtaster

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Rediger > Hurtigtaster.
2. På hurtigmenyen Sett velger du snarveisettet du vil slette.
3. Klikk sletteikonet , og klikk deretter OK for å lukke dialogboksen.

Vise en liste med gjeldende snarveier

[Til toppen av siden](#)

Du kan vise en liste med gjeldende snarveier ved å eksportere dem til en html-fil som du kan vise eller skrive ut med en nettleser.

1. Velg Rediger > Hurtigtaster.
2. Fra menyen Snarveier for velger du en type snarvei: Programmenyer, Panelmenyer eller Verktøy.
3. Klikk Oppsummer.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Forhåndsinnstillinger

Migrere forhåndsinnstillinger fra eldre versjoner av Photoshop
Fra en ekspert: Migrere forhåndsinnstillinger til Photoshop CS6
Arbeide med Forhåndsinnstillingsbehandling

Migrer forhåndsinnstillinger fra eldre versjoner av Photoshop

[Til toppen](#)

Du kan migrere forhåndsinnstillinger fra eldre versjoner av Photoshop til nyere versjoner. Kommandoen Migrer forhåndsinnstillinger brukes til å migrere pensler, fargekart, graderinger, mønstre og mer.

1. Velg Rediger > Forhåndsinnstillinger > Migrer forhåndsinnstillinger.
2. Velg Ja når du blir spurt om du vil importere forhåndsinnstillinger fra eldre versjoner av Photoshop.
3. Klikk OK.

Arbeide med Forhåndsinnstillingsbehandling

[Til toppen](#)

Forhåndsinnstillingsbehandling

Med Forhåndsinnstillingsbehandling kan du håndtere biblioteker med forhåndsinnstilte pensler, fargekart, graderinger, stiler, mønstre, konturer, egendefinerte former og forhåndsinnstilte verktøy som følger med Photoshop. Du kan for eksempel bruke Forhåndsinnstillingsbehandling til å endre gjeldende sett med forhåndsinnstilte elementer eller opprette nye biblioteker. Når du har lastet inn et bibliotek i Forhåndsinnstillingsbehandling, kan du få tilgang til bibliotekelementene på steder som alternativlinjen, paneler, dialogbokser og så videre.

Når du endrer en forhåndsinnstilling i Photoshop, får du vanligvis spørsmål om du vil lagre endringene som en ny forhåndsinnstilling, slik at både den opprinnelige og den endrede forhåndsinnstillingen forblir tilgjengelige.

Hver type bibliotek har sin egen filtype og standardmappe. Forhåndsinnstillingsfiler installeres i innstillingsmappen i programmappen for Adobe Photoshop på datamaskinen.

Du åpner Forhåndsinnstillingsbehandling ved å velge Rediger > Forhåndsinnstillinger > Forhåndsinnstillingsbehandling. Velg et alternativ på Forhåndsinnstillingstype-menyen for å bytte til en bestemt forhåndsinnstillingstype.

Du kan justere konfigurasjonen for forhåndsinnstillinger ved å klikke panelmenyknappen og velge en visningsmodus på den øverste delen av menyen:

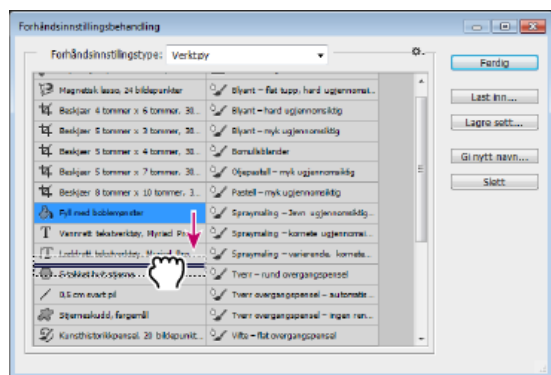
Kun tekst Viser navnet på hvert forhåndsinnstilt element.

Liten miniatyr eller Stor miniatyr Viser en miniatyr av hvert enkelt forhåndsinnstilt element.

Liten liste eller Stor liste Viser navnet og miniatyren for hvert forhåndsinnstilt element.

Strøkminiatyr Viser et prøvepenselstrøk og en penselminiatyr for hver penselforhåndsinnstilling. (Dette alternativet er bare tilgjengelig for penselforhåndsinnstillinger.)

Hvis du vil omorganisere listen med elementer, drar du et element opp eller ned i listen.



Omorganisere verktøyforhåndsinnstillinger i Forhåndsinnstillingsbehandling

Merk: Hvis du vil slette en forhåndsinnstilling i Forhåndsinnstillingsbehandling, merker du forhåndsinnstillingen og klikker Slett. Du kan alltid bruke tilbakestillingskommandoen for å gjenopprette standardelementene i et bibliotek.

Laste inn et bibliotek med forhåndsinnstilte elementer

- Gjør ett av følgende:
 - Klikk trekanten til høyre for hurtigmenyen Forhåndsinnstillingstype, og velg deretter en bibliotekfil nederst på panelmenyen. Klikk OK for å erstatte gjeldende liste, eller klikk Tilføy for å legge til listen i gjeldende liste.
 - Hvis du vil legge til et bibliotek i gjeldende liste, klikker du Last inn, velger ønsket bibliotekfil og klikker Last inn.
 - Hvis du vil erstatte gjeldende liste med et annet bibliotek, velger du Erstatt [forhåndsinnstillingstype] på panelmenyen. Velg bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.

Merk: Hver type bibliotek har sin egen filtype og standardmappe.

Behandle forhåndsinnstilte elementer

Du kan gi nytt navn til eller slette forhåndsinnstilte elementer, i tillegg til å opprette eller gjenopprette biblioteker med forhåndsinnstillinger.

Gi nytt navn til forhåndsinnstilte elementer

1. Velg et forhåndsinnstilt element. Skift-klikk for å velge flere elementer.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk Gi nytt navn, og skriv deretter inn et nytt navn for penselen, fargekartet og så videre.
 - Hvis Forhåndsinnstillingsbehandling i øyeblikket viser forhåndsinnstillinger som miniatyrer, dobbeltklikker du en forhåndsinnstilling, skriver inn et nytt navn og klikker OK.
 - Hvis Forhåndsinnstillingsbehandling i øyeblikket viser forhåndsinnstillinger som en liste eller bare tekst, dobbeltklikker du en forhåndsinnstilling, skriver inn et nytt navn og trykker Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Slette forhåndsinnstilte elementer

- Gjør ett av følgende:
 - Merk et forhåndsinnstilt element, og klikk Slett.
 - Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) elementene du vil slette.

Opprette et nytt bibliotek med forhåndsinnstillinger

1. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil lagre alle forhåndsinnstillingene i listen som et bibliotek, må du kontrollere at alle elementene er merket.
 - Hvis du skal lagre en undergruppe av den gjeldende listen som et bibliotek, holder du nede Skift-tasten og merker elementene du vil lagre.
2. Klikk Lagre sett, velg en plassering for biblioteket, skriv inn et filnavn, og klikk Lagre.

Du kan lagre biblioteket hvor som helst. Hvis du imidlertid plasserer bibliotekfilen i den aktuelle Innstillinger-mappen i standardmappen for forhåndsinnstillinger, vil biblioteknavnet vises nederst på panelmenyen når du har startet Photoshop på nytt.

Gjenopprette standardbiblioteket med forhåndsinnstilte elementer

- Velg Tilbakestill på panelmenyen. Du kan erstatte den gjeldende listen eller legge til standardbiblioteket i den gjeldende listen.

Standardmappe for forhåndsinnstillinger

1. Standardmappen for lagring, innlasting og erstatting av forhåndsinnstillinger avhenger av hvilket operativsystem du bruker.
 - Windows 7 og Windows Vista: [Stasjon]:\Users\<bruker>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop [versjonsnummer]\Presets.
 - Mac: <Bruker>/Bibliotek/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop [versjonsnummer]/Presets.
 - Windows XP: [Stasjon]:\Document and Settings\<brukernavn>\Programdata\Adobe\Adobe Photoshop [versjonsnummer]\Presets.
2. Forhåndsinnstillingene som følger med Adobe Photoshop, er lagret i programmappen i Photoshop.

Vise skjulte filer i Windows

Standardmappen for lagring, innlasting og erstatting av forhåndsinnstillinger er som standard skjult i Windows.

1. Slik viser du skjulte filer i Windows XP:
 - a. Velg Start > Kontrollpanel > Mappealternativer.

- b. Velg kategorien Vis, og velg deretter Vis skjulte filer og mapper under Skjulte filer og mapper.
 - c. Klikk OK.
2. Slik viser du skjulte filer i Windows Vista:
- a. Velg Start > Kontrollpanel > Utseende og personalisering > Mappealternativer.
 - b. Velg kategorien Vis, og velg deretter Vis skjulte filer og mapper under Skjulte filer og mapper.
 - c. Klikk OK.



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Plugin-moduler

Plugin-moduler

Plugin-moduler er programmer som er utviklet av Adobe Systems og andre programvareutviklere i samarbeid med Adobe Systems, for å legge til flere funksjoner i Photoshop. Det følger en rekke plugin-moduler for import, eksport og spesialeffekter med programmet. De installeres automatisk i undermapper i mappen Plugin-moduler i programmappen for Photoshop.

Du kan velge en mappe for ekstra plugin-moduler for kompatible plugin-moduler som er lagret med andre programmer. Du kan også opprette en snarvei (Windows) eller et alias (Mac OS) for en plugin-modul som er lagret i en annen mappe på systemet. Deretter kan du legge til snarveien eller aliaset i mappen for plugin-moduler og bruke plugin-modulen med Photoshop.

Installerte plugin-moduler vises som alternativer på Importer- eller Eksporter-menyen, som filformater i dialogboksene Åpne og Lagre som eller som filtre på Filter-undermenyene. Photoshop kan bruke et stort antall plugin-moduler. Hvis imidlertid listen med installerte plugin-moduler blir for lang, kan det hende at Photoshop ikke klarer å vise alle plugin-modulene på de riktige menyene. I så fall vises nylig installerte plugin-moduler på undermenyen Filter > Andre.

Installere en plugin-modul

I Mac OS kan du ikke kjøre Photoshop i det klassiske miljøet. Plugin-moduler som er beregnet for bruk med Mac OS 9, vises ikke.

- Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil installere en plugin-modul fra Adobe Systems, bruker du installasjonsprogrammet for plugin-moduler, hvis det finnes. I Windows kan du også installere eller kopiere modulen inn i riktig mappe for plugin-moduler i programmappen for Photoshop. I Mac OS drar du en kopi av modulen til riktig mappe for plugin-moduler i programmappen for Photoshop. Kontroller at filene ikke er komprimert.
 - Hvis du vil installere en plugin-modul fra en tredjepart, følger du installasjonsinstruksjonene som fulgte med plugin-modulen. Hvis du ikke kan kjøre en plugin-modul fra en tredjepart, kan det hende at den krever et utdatert Photoshop-serienummer.

Velge en mappe for ekstra plugin-moduler

1. Velg Rediger > Innstillinger > Plugin-moduler (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Plugin-moduler (Mac OS).
2. Merk av for Mappe for ekstra plugin-moduler.
3. Klikk Velg, og velg en mappe eller katalog fra listen. Pass på at du ikke velger en plassering i mappen Plugin-moduler. Hvis du vil vise innholdet i en mappe, dobbeltklikker du katalogen (Windows) eller klikker Åpne (Mac OS).
4. Når du har merket mappen for ekstra plugin-moduler, klikker du OK (Windows) eller Velg (Mac OS).
5. Start Photoshop på nytt for å aktivere plugin-modulene.

Undertrykke innlastingen av plugin-moduler

- Legg til et tildetegn (~) på begynnelsen av navnet på plugin-modulen, mappen eller katalogen. Filen (eller alle filene i mappen) vil da ignoreres av programmet.

Vise informasjon om installerte plugin-moduler

- Gjør ett av følgende:
 - (Windows) Velg Hjelp > Om plugin, og velg en plugin-modul på undermenyen.
 - (Mac OS) Velg Photoshop > Om plugin, og velg deretter en plugin-modul på undermenyen.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Produktivitetsforbedringer (JDI-er) i CS6

Photoshop CS6 introduserer over 60 produktivitetsforbedringer, også kalt Just Do It-funksjoner (JDI). Disse små forbedringene er et resultat av kundetilbakemeldinger over lengre tid, og kan forbedre produktiviteten markant.

Merk: Hvis du vil ha mer informasjon om nye funksjoner og forbedringer i Photoshop CC, kan du se [Dette er nytt i Photoshop CC](#).

Automatisering

[Til toppen](#)

- Kontaktkopi II gjenopprettet som et automatiseringsalternativ
- PDF-presentasjon gjenopprettet som et automatiseringsalternativ
- Lagsammensetning til PDF gjenopprettet som et skriptalternativ

Pensler

[Til toppen](#)

- Ta opp penselstrøk i handlinger med alternativet Tillat verktøyopptak i panelmenyen Handlinger. (Fordi penselstrøk gjerne er unike for et bestemt prosjekt, må du passe på å deaktivere dette alternativet etter at du har tatt opp de handlingene som krever det.)
- Glidebryter for lysstyrke/kontrast i teksturer ved maling
- Penseltuppmarkøren gjenspeiler penselstilling og dirring for runde tupper og tupper som er tatt opp
- Penselprojeksjon for statiske tupper
- Fargedynamikken forblir konstant for hvert strøk som standard

Merk: Hvis du vil ha detaljer om penselplassering, projeksjon og fargedynamikkalternativer, kan du se [Maling og mønstre](#).

- HUD-velgeren for bytte av penselstørrelse og hardhet kan også brukes til å endre tetthet: Trykk på Ctrl+Alt (Windows) eller Kommando+Tilvalg (Mac OS) og dra bryteren oppover eller nedover. (Du må fjerne avmerkingen for HUD-vertikal bevegelse endrer hardhet på rund pensel i de generelle innstillingene.)
- Maksimal penselstørrelse økt til 5000 bildepunkter

Kanaler

[Til toppen](#)

- Aktiverte Del opp kanaler for dokumenter med ett lag (slik at du kan dele opp enkel gjennomsiktighet)

Fargevelger

[Til toppen](#)

- Du kan lime inn # (f.eks. #aabbcc) eller 0x (0xAABBCC) i det heksadesimale feltet
- Snarveier til heksadesimale verdier (f.eks. #123) er tillatt

Pipette

[Til toppen](#)

- Har lagt til alternativ for å ignorere justeringslag på fargeprøvemenuen på alternativlinjen
- Har lagt til alternativ for å hente prøver fra gjeldende lag og under på fargeprøvemenuen
- Størrelsesalternativene for fargeprøven vises nå i kontekstmenyen for ulike pipetteverktøy (svartpunkt og hvitpunkt i Nivåer osv.)

Filformater

[Til toppen](#)

- Leser flere bitdybder i TIFF-filene
- Legger til alternativer for å behandle OpenEXR-gjennomsiktighet ved åpning og lagring
- Leser BIGTIFF-formatet (TIFF-filer over 4 GB)
- Leser vanlige formater for stereobildepar (JPS, MPO, PNS)

[Til toppen](#)

GPU

- Økt stabilitet gjennom forhåndskvalifisering av registrerte GPU-er før bruk

[Til toppen](#)

Endre størrelsen på bilder

- Bikubisk automatisk-alternativ velger automatisk den beste omsamlingsmetoden, basert på typen størrelsesendring

[Til toppen](#)

Importere

- (Mac OS) Støtte for ImageKit-skanner og -kamera for importering av bilder fra flere enheter

[Til toppen](#)

Lag

- La til interpoleringsmenyen på alternativmenyen for kommandoen Fri transformering
- La til spredningsalternativ for lagstilene Graderingsoverlappning og Graderingsstrøk
- La til hurtigtastene 00 og Skift+00 for å sette lag- og fyltetthet til 0 %
- Du kan endre lås, overgangsmodus eller fargeetikett samtidig for flere valgte lag
- Ctrl/Kommando+J dupliserer valgte laggrupper (i tillegg til lag)
- Lagverktøytips inkluderer lagnavn
- Den nye kommandoen Rastrel lagstil slår sammen lageffekter til et lag
- Omorganiserte lagstiler for å gjenspeile rekkefølgen de tas i bruk i (plasserte f.eks. skygge under de andre effektene)
- Vis merket for Bruk overgang hvis / Overgangsalternativer på et lag dersom overgangsalternativene for Lagstil har blitt tilpasset
- Alt/Tilvalg+klikk på FX-piler viser eller skjuler alle lageffekter
- Riktig tetthet og overgangsmodus vises for skjulte lag
- Ved endring av navn på lag kan du trykke på Tab for å gå til neste lag og Skift+Tab for å gå til forrige lag.
- Formlagnavnene gjenspeiler verktøynavnet (f.eks. Rektangel 1)

[Til toppen](#)

Gjør flytende

- La til GPU-skjermkortakselerasjon
- La til enkel og avansert modus for brukergrensesnitt
- Forbedret markørsynlighet på Mac
- La til alternativ for å laste siste nett
- Maksimal størrelse på Gjør flytende-pensel økt til 15.000
- (Kun engelsk) Du kan endre størrelsen på Gjør flytende-penselen med tastene [og], som nå stemmer overens med trinnvis endring ellers i Photoshop
- Ctrl (Windows) / Kommando (Mac OS) bytter til forstørrelsesglass
- Alt+høyreklikk+dra endrer penselstørrelsen (Windows)
- Ctrl+Alt+klikk+dra endrer penselstørrelsen (Mac OS)

[Til toppen](#)

Masker

- Aktiver Inverter- og Terskelverdi-justeringer for masker i 32 biter/kanal-bilder

[Til toppen](#)

Plugin-moduler

- Hold nede Skift under oppstart for å deaktivere valgfrie og tredjeparts plugin-moduler

[Til toppen](#)

Forhåndsinnstillinger

- La til forhåndsinnstilling for Nytt dokument for vanlige enheter (f.eks. iPhone, iPad osv.)
- La til nye forhåndsinnstillinger for Graderingsfordeling for tradisjonelle utskriftstoner og delte toner
- Omorganiserte hvilke verktøyforhåndsinnstillinger som blir igjen etter omstart
- Nye HDR Pro-forhåndsinnstillinger fra RC Concepcion og Scott Kelby

Utskrift

[Til toppen](#)

- La til Rediger-knapp for beskrivelsesfeltet i utskriftsdialogboksen
- Tillat endring av størrelsen på utskriftsdialogboksen og forhåndsvisningsvinduet
- Tillat endring av bakgrunnsfargen i forhåndsvisningen i utskriftsdialogboksen
- Tillat manuell flytting av det utskrevne området på siden
- Skjul fargeprofiler som ikke støttes av valgt skriver ved bruk av Photoshop håndterer farger
- Introduserte Skriv ut merket område på nytt, og du kan endre markert område i utskriftsdialogboksen

Lagre

[Til toppen](#)

- Advarsel indikerer at 16-biters bilder ikke kan vise filstørrelsen i Lagre som JPEG-dialogboksen

SDK

[Til toppen](#)

- La til mulighet for å få tilgang til verktøynavnet tilknyttet verktøyforhåndsvisningsnavnet ved hjelp av skript
- La til mulighet for å returnere en matrise med hjelpelinjer i et dokument fra skript-SDK

Innstillinger

[Til toppen](#)

- Støtte for uttoningsverdier med desimaler for markeringsverktøyet, lassoverktøyet og maskepanelet (som i uttoningsdialogboksen)
- Uttoningsradius trukket tilbake fra Opprett markering fra bane-dialogboksen

Transformere

[Til toppen](#)

- Lagminiatyren viser fortsatt smart objekt-ikonet under transformering av lag
- Forbedret dra-funksjon for vektorkurver
- Kan rotere 90 grader med like og odde bildepunktdimensjoner for å unngå å lande på en posisjon med et halvt bildepunkt. (Fest vektorverktøy og transformasjoner til rutenett for bildepunkt må være valgt i de generelle innstillingene for at du skal kunne bruke denne funksjonen.)
- La til innstillingen Filbehandling > Ignorer metadata knyttet til bilderotering for å deaktivere automatisk rotering av bilder basert på filmetadata

Tekst

[Til toppen](#)

- La til kommandoen Type > Lim inn Lorem Ipsum for å legge inn plassholdertekst på en enkel måte
- La til innstillingen Bland tekstfarger ved hjelp av gamma for å lage overganger mellom tekstlag ved hjelp av en gammainnstilling som skiller seg fra dokumentfargeområdet. Du får tilgang til dette alternativet ved å velge Rediger > Fargeinnstillinger og deretter klikke Flere alternativer til høyre. Standardinnstillingen er 1,45, som lager mer korrekte tekstoverganger enn eldre Photoshop-versjoner og som passer bedre med andre programmer.

Merk: Når du velger Bland tekstfarger ved hjelp av gamma, ser tekstlagene fra Photoshop CS6 annerledes ut i eldre Photoshop-versjoner.

Brukergrensesnitt

[Til toppen](#)

- Nytt/Åpne dokument-kommandoer er tilgjengelige ved å høyreklikke dokumentfanene (en funksjon som lenge har vært tilgjengelig i Mac OS, og nå også finnes i Windows)
- La til avmerkingsboks merket Ikke vis dette flere ganger for tømingsadvarsler
- Fjernet applikasjonslinjen og reduserte tittellinjen som kan dras, med over 30 %

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Viktige snarveier

[Skriv ut](#)

[Gjør mindre skarpt-galleri \(Felt, Iris, Vipp\)](#)

[Gjør flytende](#)

[Beskjæringsverktøy](#)

[Justerbar vidvinkel](#)

Denne listen dekker noen nyttige snarveier for Photoshop-funksjoner.

Skriv ut

[Til toppen](#)

Hvis du vil slette utskriftsinnstillinger, holder du nede mellomromstasten mens du velger Fil > Skriv ut.

Gjør mindre skarpt-galleri (Felt, Iris, Vipp)

[Til toppen](#)

H: Skjul grensesnittet på lerretet midlertidig

M: Skjul gjør mindre skarpt-maske midlertidig

Gjør flytende

[Til toppen](#)

M: Last siste rutenett

X: Speilverktøy

Beskjæringsverktøy

[Til toppen](#)

Dobbeltklikk inne i beskjæringsboksen, eller trykk Enter eller Retur

Esc

X

I

Tilbake eller Del

O

Skift + O

Forover-skråstrek (/)

Skift + dra

Skift + dra hjørnehåndtak

Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS)

Ctrl + roter

Skift + roter

Skift + dra bilde

Ctrl + dra

Utfør beskjæring

Avbryt beskjæring

Skift retning på beskjæringsboksen mellom portrett og landskap

(Kun Creative Cloud) Bildets mål for beskjæringsverktøy og verktøy for perspektivbeskjæring

Nullstill beskjæringsboksen

Endre overlappingsvalg

Endre overlappingsretning for Trekant- og Gyllen spiral-overlegg

Skjul og vis beskåret område

Opprett en ny beskjæringsboks

Ikke begrens proporsjoner

Hent Utglatningsverktøy

Hindre at beskjæringsboksen krymper

Begrens til 15-graders økninger

Begrens til 45-graders akser

Deaktiver festing til kant automatisk

Justerbar vidvinkel

[Til toppen](#)

Verktøysnarveier

C: Begrensningsverktøy
Y: Polygonbegrensningsverktøy
M: Flyttingsverktøy
H: Håndverktøy
Z: Zoom-verktøy

Kontrollsnarveier

P: Forhåndsvisning
W: Vis begrensnings
E: Vis rutenett
T: Korrigering
S: Skala
F: Fokal lengde
R: Beskjæringsfaktor
A: Som tatt

Skjulte snarveier ikke synlig i grensesnitt

L: Veksle transparent matte
X: Midlertidig zoom
E: Gå tilbake til det sist tillagte polygon-hjørnet

Hvis du vil vite mer om hurtigtaster

- [Standard tastatursnarveier](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Grunnleggende om bilde og farger

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Endre størrelsen på bilder | CC, CS6

Kommandoen Bilde størrelse i Photoshop CC inkluderer nå en metode for å beholde detaljer og gi bedre skarphet når du forstørrer bilder.

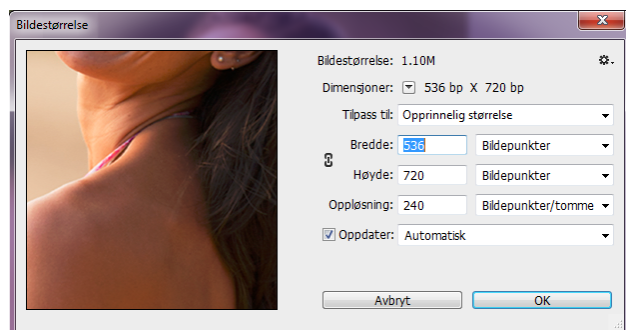


I tillegg har dialogen Bilde størrelse i Photoshop CC blitt oppdatert for enklere bruk.

- Et vindu viser forhåndsvisningsbildet fra parametrene for å endre størrelse.
- Når du endrer størrelse på dialogen, endres størrelsen på forhåndsvisningsvinduet.
- Du slår alternativet Skaler stiler av og på fra utstyrsmenyen øverst i høyre hjørne av dialogen.
- Velg forskjellige måleenheter fra hurtigmenyen Mål for å vise målene for endelige utdata.
- Klikk koblingsikonet for å slå alternativet Ikke begrenns proporsjoner av og på.

Endre størrelse på bilder

[Til toppen](#)



Endre størrelsen på bilder

1. Velg Bilde > Bilde størrelse.
2. Gjør ett av følgende for å endre bildeforhåndsvisningen:
 - Du kan endre størrelsen på forhåndsvisningsvinduet ved å dra i hjørnet av dialogen Bilde størrelse.
 - Hvis du vil vise et annet område av bildet, drar du innenfor forhåndsvisningen.
 - Du endrer forstørrelsen av forhåndsvisningen ved å Ctrl-klikke (Windows) eller Kommando-klikke (Mac OS) på forhåndsvisningsbildet for å øke forstørrelsen. Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) for å redusere forstørrelsen. Etter at du har klikket vises prosenten for forstørrelsen et kort øyeblikk nær bunnen av forhåndsvisningsbildet.
3. Hvis du vil endre måleenheten for bildepunktdimensjonene, klikker du på trekanten ved siden av Mål og velger fra menyen.
4. Kontroller at alternativet Ikke begrenns proporsjoner er aktivert hvis du vil opprettholde det opprinnelige størrelsesforholdet. Hvis du vil skalere bredden og høyden uavhengig av hverandre, klikker du på Ikke begrenns proporsjoner-ikonet for å bryte koblingen.

Merk: Du kan endre måleenheten for bredde og høyde ved å velge fra menyene til høyre for tekstboksene Bredde og Høyde.

5. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil endre bildestørrelse eller oppløsning samt tillate at bildepunkter justeres forholdsmessig, må du se til at Oppdater er valgt og om nødvendig velge en interpoleringsmetode på Oppdater-menyen.
- Hvis du vil endre bildestørrelsen eller oppløsningen uten å endre det totale antallet bildepunkter i bildet, fjerner du merket for Oppdater.

6. (Valgfritt) På menyen Tilpass til:

- Velg en forhåndsinnstilling for å endre størrelsen på bildet.
- Velg Regn ut oppløsning for å endre størrelsen på bildet til en bestemt utskrift. Angi Skjerm-verdien i dialogen Regn ut oppløsning, og velg en Kvalitet. Du kan endre måleenheten ved å velge fra menyen til høyre for tekstboksen Skjerm.

7. Angi verdier for Bredde og Høyde. Du kan angi forskjellige måleenheter ved å velge fra menyene ved siden av tekstboksene Bredde og Høyde.

Den nye filstørrelsen for bildet vises øverst i dialogboksen Bildestørrelse, med den gamle filstørrelsen i parentes.

8. Tast inn en ny verdi for å endre Oppløsning. (Valgfritt) Du kan også velge en annen måleenhet.

9. Hvis bildet har lag som inneholder stiler, velger du Skaler fra tannhjulikonet for å skalere effektene i bildet som har fått endret størrelse. Dette alternativet er bare tilgjengelig hvis du har valgt alternativet Ikke begrenns proporsjoner.

10. Gjør ett av følgende etter at du har angitt alternativer:

- Klikk OK.

 Hvis du vil gjenopprette de opprinnelige verdiene i dialogboksen Bildestørrelse, velger du enten Opprinnelig størrelse fra Tilpass til-menyen, eller du holder nede Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS), og klikker Tilbakestill.

Alternativer for Omsampling | Photoshop CC

Automatisk Photoshop velger oppdateringsmetoden basert på dokumenttypen og om dokumenttypen skalerer opp eller ned.

Behold detaljer (forstørrelse) Når denne metoden er valgt vil en skyvekontroll for Støyreduksjon gjøres tilgjengelig, slik at du kan jevne ut støy mens du oppskalerer bildet.

Bikubisk glattere (forstørring) En god metode for å forstørre et bilde. Denne metoden er basert på bikubisk interpolering, men er utformet for å gi jevnere resultater.

Bikubisk skarpere (forminskning) En god metode for å redusere størrelsen på et bilde. Denne metoden er basert på bikubisk interpolering, men gir større skarphet. Detaljene i et omsamlet bilde beholdes med denne metoden. Hvis Bikubisk skarpere gjør noen områder av bildet for skarpe, kan du prøve å bruke Bikubisk.

Bikubisk (jevnere graderinger) En langsam, men mer nøyaktig metode basert på en undersøkelse av verdiene til omkringliggende bildepunkter. Bikubisk bruker mer komplekse beregninger og gir jevnere tonegraderinger enn Nærmeste nabo og Bilineært.

Nærmeste nabo (harde kanter) En rask, men mindre nøyaktig metode som reproduserer bildepunktene i et bilde. Denne metoden bevarer harde kanter og gir en mindre fil i illustrasjoner som inneholder kanter som ikke er utjevnede. Metoden kan imidlertid gi en takkete effekt, som blir synlig når du fortegner eller skalerer et bilde eller utfører flere manipuleringer på et merket område.

Bilineært En metode som legger til bildepunkter ved å beregne den gjennomsnittlige fargeverdien for omkringliggende bildepunkter. Denne metoden gir resultater av middels kvalitet.

Hvis du vil vite mer

- [Bildestørrelse og oppløsning](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Grunnleggende om bilde

[Punktgrafikkbilder](#)

[Vektorgrafikk](#)

[Kombinere vektorgrafikk og punktgrafikkbilder](#)

[Fargekanaler](#)

[Bitdybde](#)

[Konvertere mellom bitdybder](#)

Merk: Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

Punktgrafikkbilder

[Til toppen av siden](#)

Punktgrafikkbilder, som teknisk sett kalles rasterbilder, bruker et rektangulært rutenett med bildeelementer (bildepunkter) til å danne bilder. Hvert bildepunkt er tilordnet til en bestemt plassering og fargeverdi. Når du arbeider med punktgrafikkbilder, redigerer du bildepunkter, ikke objekter eller former. Punktgrafikkbilder er det vanligste elektroniske mediet for bilder med kontinuerlige fargetoner, for eksempel fotografier eller digitale malerier, fordi de kan gjengi fine nyanser av skygger og farger på en mer effektiv måte.

Punktgrafikkbilder er oppløsningsavhengige. Det vil si at de har et fast antall bildepunkter. Dette kan føre til at de framstår som ujevne, og at detaljer går tapt, hvis de forstørres mye på skjermen eller skrives ut med en lavere oppløsning enn den de var laget for.



Eksempel på et punktgrafikkbilde med ulike forstørrelser

Punktgrafikkbilder krever av og til store mengder lagringsplass, og de må ofte komprimeres for å holde filstørrelsen lav når de brukes i enkelte Creative Suite-komponenter. Du komprimerer for eksempel en bildefil i det opprinnelige programmet før du importerer den i et oppsett.

Merk: I Adobe Illustrator kan du lage punktgrafikkeffekter i grafikk ved å bruke effekter og grafikkstiler.

Vektorgrafikk

[Til toppen av siden](#)

Vektorgrafikk (av og til kalt vektorfigurer eller vektorobjekter) består av linjer og kurver som er definert av matematiske objekter kalt vektorer, som beskriver et bilde i henhold til bildets geometriske karakteristikk.

Du kan fritt flytte eller endre vektorgrafikk uten å miste detaljer eller klarhet, siden de er uavhengige av oppløsning – de beholder sine skarpe kanter når de skaleres, skrives ut på en PostScript-skriver, lagres i en PDF-fil eller importeres til et vektorbasert grafikkprogram. På grunn av dette er vektorgrafikk det beste valget for grafikk, for eksempel logoer, som vil bli brukt i ulike størrelser og med ulike utdatamedier.

Vektorobjektene du oppretter ved hjelp av tegne- og figurverktøy i Adobe Creative Suite, er eksempler på vektorgrafikk. Du kan bruke kommandoene Kopier (Copy) og Lim inn (Paste) til å duplisere vektorgrafikk mellom Creative Suite-komponenter.

Kombinere vektorgrafikk og punktgrafikkbilder

[Til toppen av siden](#)

Når du kombinerer vektorgrafikk og punktgrafikkbilder i et dokument, er det viktig å huske at tegningen i sitt endelige medium (enten den skal trykkes kommersielt, skrives ut på en skriver eller vises på Internett) ikke alltid blir seende som på skjermen. Følgende faktorer påvirker kvaliteten på den endelige tegningen:

Gjennomsiktighet Mange effekter legger til delvis gjennomsiktige bildepunkter i tegningen. Når tegningen inneholder gjennomsiktighet, utfører Photoshop en prosess som kalles sammenslåing før utskrift eller eksport. I de fleste tilfeller gir standard sammenslåingsprosess utmerket resultat. Hvis tegningen inneholder komplekse, overlappende områder og du krever utdata med høy oppløsning, ønsker du sikkert å forhåndsvisne virkningene av sammenslåingen.

Bildeoppløsning Antall bildepunkter per tomme (ppi) i et punktgrafikkbilde. Når du bruker for lav oppløsning for en bildeutskrift, fører det til oppbryting – utdata med store, grove bildepunkter. Når du bruker for høy oppløsning (bildepunkter som er mindre enn det som kan produseres av

utdataenheten), økes filstørrelsen uten at kvaliteten på de utskrevne dataene økes. Dette gjør at det går saktere å skrive ut tegningen.

Skriveroppløsning og rasterfrekvens Antallet fargepunkter som produseres per tomme (dpi) og antallet linjer per tomme (lpi) i et raster. Forholdet mellom bildeoppløsning, skriveroppløsning og rasterfrekvens avgjør kvaliteten i detaljene på det utskrevne bildet.

Fargekanaler

[Til toppen av siden](#)

Alle Photoshop-bilder har én eller flere kanaler som lagrer informasjon om fargeelementer i bildet. Antallet standardfarger i et bilde avhenger av bildets fargemodus. Bilder i punktgrafikk-, gråtone- og dupeksmodus og bilder i modus med begrensede farger, har én kanal som standard. RGB- og Lab-bilder har tre kanaler, og CMYK-bilder har fire. Du kan legge til kanaler på alle typer bilder bortsett fra bilder i punktgrafikkmodus. Se Fargemodi hvis du vil ha mer informasjon.

Kanaler i fargebilder er i realiteten gråtonebilder som representerer hver av fargekomponentene i et bilde. Et RGB-bilde har for eksempel separate kanaler for røde, grønne og blå fargeverdier.

I tillegg til fargekanaler kan alfakanaler legges til i et bilde for å lagre og redigere markeringer som masker, og spotfargekanaler kan legges til for å påføre spotfargeplater for utskrift. Se Grunnleggende om kanaler for mer informasjon.

Bitdybde

[Til toppen av siden](#)

Bitdybde angir hvor mye tilgjengelig fargeinformasjon som finnes for hvert bildepunkt i et bilde. Jo flere biter med informasjon per bildepunkt, jo flere tilgjengelige farger, og jo mer nøyaktig fargegjengivelse. Et bilde med en bitdybde på 1 har for eksempel bildepunkter med to mulige verdier: svart og hvit. Et bilde med en bitdybde på 8 har 2^8 , eller 256, mulige verdier. Bilder i gråtonemodus med en bitdybde på 8 har 256 mulige gråverdier.

RGB-bilder består av tre fargekanaler. Et RGB-bilde med 8 biter per piksel har 256 mulige verdier for hver kanal, som betyr at det har over 16 millioner mulige fargeverdier. RGB-bilder med 8 biter per kanal (bpc) kalles noen ganger 24-biters bilder (8 biter x 3 kanaler = 24 biter med data for hvert bildepunkt).

I tillegg til bilder med 8 bpc kan Photoshop også arbeide med bilder med 16 eller 32 bpc. Bilder med 32 bpc er også kjent som HDR-bilder (high dynamic range).

Photoshop-støtte for 16-biters bilder

Photoshop støtter følgende for arbeid med bilder med 16 biter per kanal:

- Arbeide i modiene gråtonemodus, RGB-fargemodus, CMYK-fargemodus, Lab-fargemodus og multikanalmodus.
- Alle verktøy i verktøykassen, bortsett fra kunsthistorikkpenselen, kan brukes med bilder med 16 bpc.
- Farge- og tonejusteringskommandoer er tilgjengelige
- Du kan arbeide med lag, inkludert justeringslag, i bilder med 16 bpc.
- Mange Photoshop-filtre kan brukes med bilder med 16 bpc.

For å få fullt utbytte av bestemte Photoshop-funksjoner, for eksempel enkelte filtre, kan du konvertere et bilde med 16 bpc til et bilde med 8 bpc. Det beste er å bruke kommandoen Lagre som og konvertere en kopi av bildefilen, slik at originalfilen beholder billededata med 16 bpc.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Forstå bitdybde

Martin Evening

Lær mer i dette utdraget fra Adobe Photoshop for Photographers.

Konvertere mellom bitdybder

[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil konvertere mellom 8 og 16 bpc, velger du Bilde > Modus > 16 biter/kanal eller 8 biter/kanal.
- Hvis du vil konvertere fra 8 eller 16 bpc til 32 bpc, velger du Bilde > Modus > 32 biter/kanal.

Flere hjelpeemner



Bildestørrelse og oppløsning

[Bildepunktdimensjoner og oppløsning på papirbilder](#)

[Filstørrelse](#)

[Skjermoppløsning](#)

[Skriveroppløsning](#)

[Bestemme en foreslått oppløsning for et bilde](#)

[Vise utskriftsstørrelsen på skjermen](#)

[Omsampling](#)

[Endre bildepunktdimensjoner for et bilde](#)

[Endre utskriftsdimensjoner og -oppløsning](#)

[Hva påvirker filstørrelsen?](#)

Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

Bildepunktdimensjoner og oppløsning på papirbilder

[Til toppen av siden](#)

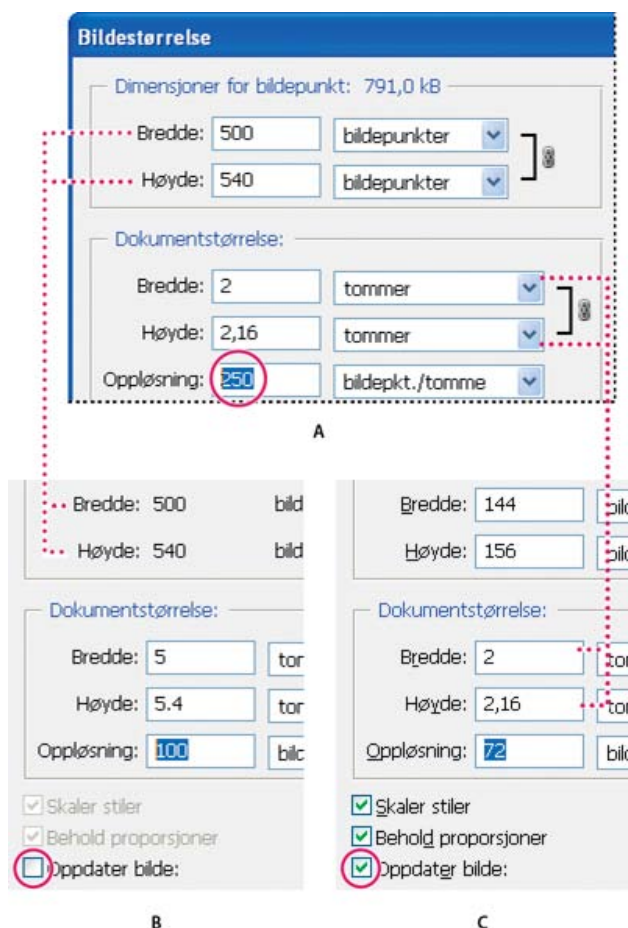
Bildepunktdimensjonene måler det totale antallet bildepunkter langs bredden og høyden på et bilde. Oppløsning er et mål på hvor detaljert et punktgrafikkbilde er, og måles i bildepunkter per tomme (ppi). Jo flere bildepunkter per tomme, desto større er oppløsningen. Generelt sett vil et bilde med høyere oppløsning gi bedre bildekvalitet på utskrifter.



Samme bilde ved 72 ppi og 300 ppi; innfelt zoom 200 %

Med mindre et bilde er blitt omsamlet (se Omsampling), forblir datamengden konstant selv om du endrer utskriftstørrelsen eller oppløsningen. Hvis du f.eks. endrer oppløsningen for en fil, endres bredden og høyden tilsvarende for å opprettholde samme mengde billedata.

I Photoshop kan du se forholdet mellom bildestørrelse og oppløsning i dialogboksen Bildestørrelse (velg Bilde > Bildestørrelse). Fjern merket for Oppdater bilde, ettersom du ikke vil endre mengden billedata i bildet. Deretter endrer du bredde, høyde eller oppløsning. Når du endrer en verdi, endres de andre to verdiene tilsvarende. Når du velger alternativet for Oppdater bilde, kan du endre oppløsning, bredde og høyde på bildet, slik at det passer ditt behov ved utskrift eller på skjermen.



Bildepunktdimensjoner er lik dokumentstørrelse (utskrift) ganger oppløsning.

A. Opprinnelig(e) dimensjoner og oppløsning B. Reduksjon av oppløsning uten å endre bildepunktdimensjoner (ingen omsampling) C. Reduksjon av oppløsning ved samme dokumentstørrelse reduserer bildepunktdimensjoner (omsampling).

Hurtigvisning av gjeldende bildestørrelse

Hvis du raskt vil vise gjeldende bildestørrelse for et dokument, bruker du informasjonsboksen nederst i dokumentvinduet.

❖ Plasser pekeren over filinformasjonsboksen, og hold museknappen nede.

Filstørrelse

[Til toppen av siden](#)

Filstørrelsen for et bilde er den digitale størrelsen på bildefilen målt i kilobyte (kB), megabyte (MB) eller gigabyte (GB). Filstørrelsen er proporsjonal med bildepunktdimensjonene til et bilde. Bilder med mange bildepunkter kan produsere flere detaljer ved en gitt utskriftsstørrelse, men de krever mer diskplass for lagring og kan være tregere å redigere og skrive ut. Bildeoppløsningen blir dermed et kompromiss mellom bildekvalitet (å få med alle dataene du trenger) og filstørrelse.

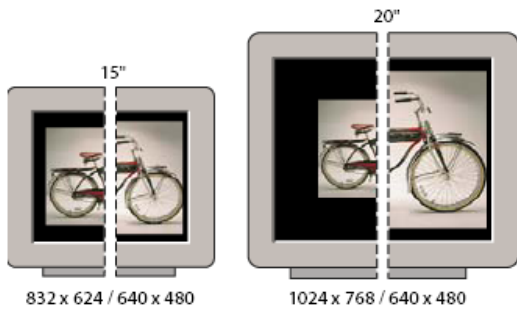
En annen faktor som påvirker filstørrelsen, er filformatet. Ettersom filformatene GIF, JPEG, PNG og TIFF bruker forskjellige komprimeringsmetoder, kan filstørrelsene variere betraktelig for de samme bildepunktdimensjonene. På samme måte påvirkes filstørrelsen av fargebitdybden, antallet lag og antallet kanaler i et bilde.

Photoshop støtter bildepunktdimensjoner på opptil 300 000 ganger 300 000 bildepunkter per bilde. Dette begrenser tilgjengelig utskriftsstørrelse og oppløsning for et bilde.

Skjermoppløsning

[Til toppen av siden](#)

Skjermens oppløsning er beskrevet i bildepunktdimensjoner. Hvis for eksempel skjermoppløsningen og bildets bildepunktdimensjoner er i samme størrelse, vil fotografiet fylle skjermen når det vises ved 100 %. Hvor stort et bilde vises på skjermen, avhenger av en kombinasjon av faktorer – bildepunktdimensjonene for bildet, skjermstørrelsen og innstillingen for skjermoppløsning. I Photoshop kan du endre bildeforstørrelsen på skjermen, slik at du enkelt kan arbeide med bilder uansett bildepunktdimensjoner.



Et bilde på 620 x 400 bildepunkter som vises på skjermer i ulike størrelser med ulike oppløsninger.

Når du klargjør bilder for visning på skjermen, bør du vurdere den laveste skjermoppløsningen som det er sannsynlig at fotografiet blir vist i.

Skriveroppløsning

[Til toppen av siden](#)

Skriveroppløsningen måles i antall fargepunkter per tomme, også kalt dpi. Generelt sett vil flere punkter per tomme gi en finere utskriftskvalitet. De fleste blekkfotografiskrivere har en oppløsning på omtrent 720 til 2880 dpi. (Teknisk forklart produserer blekkfotografiskrivere mikroskopiske blekkdråper, og ikke punkter, i motsetning til imagesettere eller laserskrivere.)

Skriveroppløsning er forskjellig fra, men knyttet til, bildeoppløsning. Ved utskrift av et høykvalitets fotografi på en blekkfotografiskriver bør en bildeoppløsning på minst 220 ppi gi gode resultater.

Rasterfrekvens er antall skriverpunkter eller rasterceller per tomme som brukes for å skrive ut gråtonebilder eller fargeseparasjoner. Rasterfrekvens, også kalt rastertetthet eller linjeraster, måles i linjer per tomme (lpi) – eller linjer med celler per tomme i en raster. Jo høyere oppløsningen for en utdataenhet er, jo finere (høyere) rastertetthet kan du bruke.

Forholdet mellom bildeoppløsning og rasterfrekvens avgjør kvaliteten i detaljene på det utskrevne bildet. Når du skal produsere et rastret bilde av høyeste kvalitet, må du i utgangspunktet bruke en bildeoppløsning fra 1,5 til i høyden 2 ganger rasterfrekvensen. Men for noen bilder og utdataenheter kan en lavere oppløsning gi gode resultater. Se i skriverdokumentasjonen eller ta kontakt med forhandleren for å finne ut rasterfrekvensen for din skriver.

Merk: Noen fotosettere og 600 dpi-laserskrivere bruker andre rastreingsmetoder enn halvtoneastrering. Hvis du skriver ut et bilde på en skriver som ikke bruker halvtoneastrering, bør du ta kontakt med forhandleren eller se i skriverdokumentasjonen for å få informasjon om anbefalte bildeoppløsninger.



Eksempler på rasterfrekvenser

A. 65 lpi: Grovt raster som vanligvis brukes til å trykke nyhetsbrev og rabattkuponger **B.** 85 lpi: Gjennomsnittlig raster som vanligvis brukes til å trykke aviser **C.** 133 lpi: Raster av høy kvalitet som vanligvis brukes til å trykke tidsskrifter i fire farger **D.** 177 lpi: Svært fint raster som vanligvis brukes for årsrapporter og bilder i kunstbøker

Bestemme en foreslått oppløsning for et bilde

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vil skrive ut et bilde med raster, er passende bildeoppløsninger avhengig av rasterfrekvensen for utdataenheten. Du kan la Photoshop bestemme en anbefalt bildeoppløsning på grunnlag av utdataenhetens rasterfrekvens.

Merk: Hvis bildeoppløsningen er høyere enn 2,5 ganger rastertettheten, vises en advarsel når du prøver å skrive ut bildet. Dette betyr at bildeoppløsningen er høyere enn det som er nødvendig for skriveren. Lagre en kopi av filen, og reduser deretter oppløsningen.

1. Velg Bilde > Bildestørrelse.
2. Klikk Auto.
3. Under Raster angir du rasterfrekvensen for utdataenheten. Velg om nødvendig en annen målenhet. Vær oppmerksom på at rasterverdien bare brukes til å beregne bildeoppløsningen, ikke til å angi raster for utskrift.

4. Velg et alternativ under Kvalitet:

Kladd Gir en oppløsning som er den samme som rasterfrekvensen (ikke lavere enn 72 bildepunkter per tomme).

God Gir en oppløsning på 1,5 ganger rasterfrekvensen.

Beste Gir en oppløsning på 2 ganger rasterfrekvensen.

Vise utskriftsstørrelsen på skjermen

[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg Vis > Utskriftsstørrelse.
- Velg håndverktøyet eller zoomverktøyet, og klikk Utskriftsstørrelse på alternativlinjen.

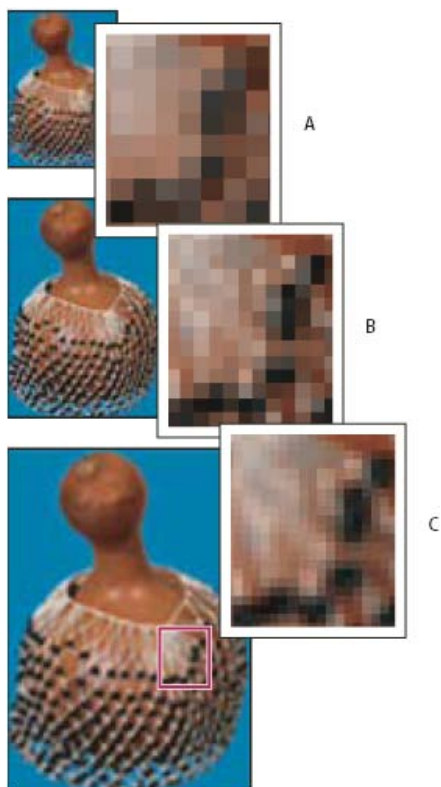
Bildet vises på nytt i omtrentlig utskriftsstørrelse, slik denne er angitt under Dokumentstørrelse i dialogboksen Bilde størrelse. Skjermens størrelse og oppløsning påvirker utskriftsstørrelsen på skjermen.

Merk: Kommandoen Utskriftsstørrelse er ikke tilgjengelig i Creative Cloud-versjonen.

Omsampling

[Til toppen av siden](#)

Omsampling betyr å endre mengden bilde data etter hvert som du endrer enten bildepunktdimensjonene eller oppløsningen for et bilde. Når du utfører en samplingsreduksjon (reduserer antallet bildepunkter), slettes informasjon fra bildet. Når du utfører en samplingsøkning (øker antallet bildepunkter, eller sampler opp), legges det til nye bildepunkter. Du angir en interpoleringsmetode for å avgjøre hvordan bildepunkter legges til eller slettes.



Omsampling av bildepunkter

A. Redusert sampling **B.** Original **C.** Økt sampling (merkede bildepunkter vist for hvert bilde sett)

Husk at omsampling kan resultere i dårligere bilde kvalitet. Når du for eksempel omsampler et bilde til større bildepunktdimensjoner, mister bildet noen detaljer og noe skarphet. Ved å bruke Uskarp maske-filteret på et omsamlet bilde kan du bringe bildedetaljene i fokus igjen.

Ved å skanne eller opprette bildet med en tilstrekkelig høy oppløsning kan du unngå behovet for omsampling. Hvis du vil forhåndsvisne (på skjermen) virkningene av å endre bildepunktdimensjoner, eller hvis du vil skrive ut prøver av ulike oppløsninger, kan du oppdatere en kopi av filen.

Photoshop oppdaterer bilder ved hjelp av en interpoleringsmetode for å tilordne fargeverdier til nye bildepunkter basert på fargeverdiene til eksisterende bildepunkter. Du kan velge hvilken metode som skal brukes, i dialogboksen Bilde størrelse.

Nærmeste nabo En rask, men mindre nøyaktig metode som reproduserer bildepunktene i et bilde. Denne metoden brukes for illustrasjoner som inneholder ikke-utjevne kanter, for å bevare harde kanter og lage en mindre fil. Metoden kan imidlertid gi en takkete effekt, som blir synlig når du fortegner eller skalerer et bilde eller utfører flere manipuleringer på et merket område.

Bilineært En metode som legger til bildepunkter ved å beregne den gjennomsnittlige fargeverdien for omkringliggende bildepunkter. Denne

metoden gir resultater av middels kvalitet.

Bikubisk En langsom, men mer nøyaktig metode basert på en undersøkelse av verdiene til omkringliggende bildepunkter. Bikubisk bruker mer komplekse beregninger og gir jevnere tonegraderinger enn Nærmeste nabo og Bilineært.

Bikubisk glattere En god metode for å forstørre et bilde. Denne metoden er basert på bikubisk interpolering, men er utformet for å gi jevnere resultater.

Bikubisk skarpere En god metode for å redusere størrelsen på et bilde. Denne metoden er basert på bikubisk interpolering, men gir større skarphet. Detaljene i et omsamlet bilde beholdes med denne metoden. Hvis Bikubisk skarpere gjør noen områder av bildet for skarpe, kan du prøve å bruke Bikubisk.

 Du kan angi en standard interpoleringsmetode som skal brukes når Photoshop oppdaterer billedata. Velg Rediger > Innstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Generelt (Mac OS), og velg deretter en metode på menyen for bildeinterpoleringsmetode.

Endre bildepunktdimensjoner for et bilde

[Til toppen av siden](#)

Når du endrer bildepunktdimensjonene for et bilde, påvirkes ikke bare størrelsen på skjermen, men også bildekvaliteten og egenskapene når det skrives ut – enten dimensjonene eller bildeoppløsningen til utskriften.

1. Velg Bilde > Bildestørrelse.
2. Hvis du vil beholde gjeldende forhold mellom bredde og høyde for bildepunkter, merker du av for Behold proporsjoner. Da oppdateres bredden automatisk når du endrer høyden, og omvendt.
3. Under Dimensjoner for bildepunkt angir du verdier for Bredde og Høyde. Hvis du vil angi verdiene som prosentandeler av de gjeldende dimensjonene, velger du Prosent som målenhet. Den nye filstørrelsen for bildet vises øverst i dialogboksen Bildestørrelse, med den gamle filstørrelsen i parentes.
4. Kontroller at det er merket av for Oppdater bilde, og velg en interpoleringsmetode.
5. Hvis bildet har lag som inneholder stiler, velger du Skaler stiler for å skalere effektene i bildet som har fått endret størrelse. Dette alternativet er bare tilgjengelig hvis du har valgt Behold proporsjoner.
6. Når du er ferdig med å angi innstillinger, klikker du på OK.

 For å få best mulig resultat når du lager et mindre bilde, bør du redusere samplingen og bruke Uskarp maske-filteret. Hvis du vil lage et større bilde, skanner du bildet på nytt med en høyere oppløsning.

Endre utskriftsdimensjoner og -oppløsning

[Til toppen av siden](#)

Når du lager et bilde for utskriftsmedier, er det hensiktsmessig å angi bildestørrelsen i utskriftsdimensjoner og bildeoppløsning. Disse to målene, også kalt dokumentstørrelse, bestemmer det totale antallet bildepunkter, og derfor også bildets filstørrelse. Dokumentstørrelsen bestemmer også grunnstørrelsen som brukes når et bilde plasseres inn i et annet program. Du kan endre skaleringen for utskriftsbildet ytterligere med kommandoen Skriv ut. Endringer du gjør med denne kommandoen, har imidlertid bare innvirkning på det utskrevne bildet, ikke på dokumentstørrelsen for bildefilen.

Hvis du slår på oppdatering for bildet, kan du endre utskriftsdimensjonene og oppløsningen uavhengig av hverandre (og endre det totale antallet bildepunkter i bildet). Hvis du slår av oppdatering, kan du endre enten dimensjonene eller oppløsningen – Photoshop justerer den andre verdien automatisk for å beholde det totale antallet bildepunkter. Hvis du vil oppnå høyeste utskriftskvalitet, er det i utgangspunktet best å endre dimensjonene og oppløsningen først, uten å oppdatere. Deretter kan du oppdatere etter behov.

1. Velg Bilde > Bildestørrelse.
2. Endre utskriftsdimensjonene, bildeoppløsningen eller begge deler:
 - Hvis du vil endre bare utskriftsdimensjonene eller bare oppløsningen og justere det totale antallet bildepunkter i bildet proporsjonalt, merker du av for Oppdater bilde. Deretter velger du en interpoleringsmetode.
 - Hvis du vil endre utskriftsdimensjonene og oppløsningen uten å endre det totale antallet bildepunkter i bildet, fjerner du merket for Oppdater bilde.
3. Hvis du vil beholde gjeldende forhold mellom bredde og høyde for bildet, merker du av for Behold proporsjoner. Da endres bredden automatisk når du endrer høyden, og omvendt.
4. Under Dokumentstørrelse taster du inn nye verdier for høyden og bredden. Velg om nødvendig en annen målenhet. Merk at alternativet Kolonner for Bredde bruker bredden og avstandene som er angitt under innstillingene for Målenheter og linjaler.
5. Tast inn en ny verdi for Oppløsning. Velg om nødvendig en annen målenhet.

 Hvis du vil gjenopprette de opprinnelige verdiene i dialogboksen Bildestørrelse, holder du nede Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS), og klikker Tilbakestill.

Hva påvirker filstørrelsen?

[Til toppen av siden](#)

Filstørrelsen avhenger av bildepunktdimensjonene i et bilde og antallet lag i bildet. Bilder med mange bildepunkter kan produsere flere detaljer ved utskrift, men de krever mer diskplass for lagring og kan være tregere å redigere og skrive ut. Du bør holde øye med filstørrelsene for å være sikker på at filene ikke blir for store for ditt formål. Hvis filen blir for stor, må du redusere antallet lag i bildet eller endre bildestørrelsen.

Du kan se filstørrelsen for et bilde nederst i programvinduet.

Flere hjelpeemner

[Håndtere lag](#)

 [Bildeinformasjon](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Hente bilder fra kameraer og skannere

[Hente digitale bilder fra kameraer](#)

[Importere bilder fra et digitalt kamera ved hjelp av WIA \(bare Windows\)](#)

[Importere skannede bilder](#)

Hente digitale bilder fra kameraer

[Til toppen av siden](#)

Du kan kopiere bilder til datamaskinen ved å koble kameraet eller en mediekortleser til datamaskinen.

- Bruk kommandoen Hent bilder fra kamera i Adobe® Bridge® til å laste ned bilder og ordne, gi nytt navn til og bruke metadata på dem.
- Hvis kameraet eller kortleseren vises som en stasjon på datamaskinen, kopierer du bildene direkte til harddisken eller til Adobe Bridge.
- Bruk programvaren som fulgte med kameraet, Windows Image Acquisition (WIA) eller Image Capture (Mac OS). Se dokumentasjonen for datamaskinen hvis du vil ha mer informasjon om bruk av Windows Image Acquisition eller Image Capture.

Importere bilder fra et digitalt kamera ved hjelp av WIA (bare Windows)

[Til toppen av siden](#)

Noen digitale kameraer importerer bilder ved hjelp av WIA-støtte (Windows Image Acquisition). Når du bruker WIA, arbeider Photoshop med Windows og programvaren for det digitale kameraet eller skanneren for å importere bilder direkte til Photoshop.

1. Velg Fil > Importer > WIA-støtte.
2. Velg hvor på datamaskinen du vil lagre bildefilene.
3. Kontroller at det er merket av for Åpne hentede bilder i Photoshop. Hvis du skal importere mange bilder, eller hvis du vil redigere bildene senere, fjerner du merket for Åpne hentede bilder.
4. Merk av for Unik undermappe hvis du vil lagre de importerte bildene direkte i en mappe som er navngitt med gjeldende dato.
5. Klikk Start.
6. Velg det digitale kameraet du vil importere bilder fra.
Merk: Hvis navnet på kameraet ikke vises på undermenyen, må du kontrollere at programvaren og driverne er riktig installert, og at kameraet er tilkoblet.
7. Velg bildet eller bildene du vil importere:
 - Klikk bildet i listen over miniatyrer for å importere bildet.
 - Hold nede Skift-tasten, og klikk flere bilder for å importere dem samtidig.
 - Klikk Marker alle for å importere alle tilgjengelige bilder.
8. Klikk Hent bilde for å importere bildet.

Importere skannede bilder

[Til toppen av siden](#)

Du importerer skannede bilder enten ved å åpne TIFF-filene du har lagret i annen skanneprogramvare, eller ved å bruke et TWAIN- eller WIA-grensesnitt direkte i Photoshop. Uansett hvilken metode du velger, må du sørge for å installere programvaren som er nødvendig for skanneren. Du finner installeringsinstruksjoner i dokumentasjonen fra skannerprodusenten.

Merk: Det er skannerprodusentene selv som står for støtten av skannerdriverne, ikke Adobe. Hvis du har problemer med skanning, må du kontrollere at du bruker den nyeste versjonen av skannerdriveren og -programvaren.

Importere bilder fra et eget skanneprogram

De fleste skannere leveres med programvare som du kan kjøre utenom Photoshop, og som tilbyr de samme skannealternativene og -kvalitet. Med denne metoden unngår du problemer som forårsakes av utdaterte TWAIN-drivere. Den kan også forbedre effektiviteten din, da du kan redigere bilder i Photoshop mens skanningen pågår i bakgrunnen.

1. Start skanneprogramvaren og angi alternativ etter behov. (I Mac OS kan du også bruke verktøyet [Image Capture](#).)
2. Lagre skannede bilder i TIFF-format.
3. Åpne de lagrede TIFF-filene i Photoshop.

 Med noen typer skanneprogramvare kan du angi Photoshop som det eksterne redigeringsprogrammet når skanningen av et bilde er fullført.

Importere bilder med et TWAIN-grensesnitt

TWAIN er et grensesnitt for henting av bilder som er tatt med enkelte skannere, digitale kameraer og framegrabbere.

1. Installer TWAIN-programvaren fra enhetsprodusenten.
2. Last ned og installer TWAIN-plugin-modulen for Photoshop for [Windows](#) eller [Mac OS](#).

Plugin-modulen støtter 32-biters Windows og Mac OS. Den støtter også 64-biters Mac OS 10.6 hvis skannerprodusenten leverer 64-biters drivere. (Veldig få produsenter tilbyr dette, så de fleste Mac OS-brukere må kjøre Photoshop i 32-bitersmodus.)

3. Velg Fil > Importer, og velg deretter ønsket enhet på undermenyen.

Importere bilder med et WIA-grensesnitt (kun Windows)

1. Velg Fil > Importer > WIA-støtte.
2. Velg hvor på datamaskinen du vil lagre bildefilene.
3. Klikk Start.
4. Velg Åpne hentede bilder i Photoshop (med mindre du skal importere et stort antall bilder eller vil redigere bildene på et senere tidspunkt).
5. Velg Unik undermappe dersom du vil lagre importerte bilder i en mappe som navngis med dagens dato.
6. Velg skanneren du vil bruke.
Merk: Hvis navnet på skanneren ikke vises på undermenyen, må du kontrollere at programvaren og driverne er riktig installert, og at skanneren er tilkoblet.
7. Velg bildetypen du vil skanne: Fargebilde, Gråtonebilde eller Svart/hvitt-bilde eller Tekst.
 Du angir egendefinerte innstillinger ved å velge Juster kvaliteten på det skannede bildet.
8. Klikk på Forhåndsvisning. Dra om nødvendig håndtakene på markeringsrammen for å justere beskæringsstørrelsen.
9. Klikk Skanning.

Det skannede bildet lagres i BMP-format.

Flere hjelpeemner

 [Hente bilder fra et digitalt kamera eller en kortleser til Adobe Bridge](#)

 [Navigere, åpne og lagre bilder i Camera Raw](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Opprette, åpne og importere bilder

[Opprette et bilde](#)
[Duplisere et bilde](#)
[Åpne filer](#)
[Åpne PDF-filer](#)
[Åpne en EPS-fil](#)

Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

Opprette et bilde

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Fil > Ny.
2. I dialogboksen Ny skriver du inn et navn for bildet.
3. (Valgfritt) Velg dokumentstørrelse på menyen Forhåndsinnstilling.
Merk: Klikk Device Central-knappen for å opprette et dokument med bildepunktdimensjonene som er angitt for en bestemt enhet.
4. Angi bredde og høyde ved å velge en forhåndsinnstilling på Størrelse-menyen eller skrive inn verdiene i tekstboksene Bredde og Høyde.
 Hvis du vil at det nye bildet skal ha samme bredde, høyde, oppløsning, fargemodus og bitdybde som et bilde du har åpnet, velger du filnavnet nederst på Forhåndsinnstilling-menyen.
5. Angi oppløsning, fargemodus og bitdybde.

Hvis du har kopiert et merket område til utklippstavlen, baseres billedimensjonene og oppløsningen automatisk på billedataene.
6. Velg et alternativ for arbeidsområdefarge:
Hvit Fyller bakgrunnslaget med hvitt, som er standard bakgrunnsfarge.
Bakgrunnsfarge Fyller bakgrunnslaget med gjeldende bakgrunnsfarge.
Gjennomsiktig Gjør det første laget gjennomsiktig, uten noen fargeverdier. Innholdet i dokumentet vil være ett enkelt, gjennomsiktig lag.
7. (Valgfritt) Klikk om nødvendig Avansert-knappen for å vise flere alternativer.
8. (Valgfritt) Under Avansert velger du en fargeprofil, eller du velger Ikke fargehåndter dette dokumentet. Under Bildepunktproporsjoner velger du Firkantet, med mindre bildet skal brukes i video. Hvis bildet skal brukes i video, velger du et annet alternativ for å bruke ikke-firkantede bildepunkter.
9. Når du er ferdig, kan du lagre innstillingene som en forhåndsinnstilling ved å klikke Lagre forhåndsinnstilling, eller du kan klikke OK for å åpne den nye filen.

Duplisere et bilde

[Til toppen av siden](#)

Du kan duplisere et helt bilde (inkludert alle lag, lagmasker og kanaler) inn i et tilgjengelig minne uten å lagre det på harddisken.

1. Åpne bildet du vil duplisere.
2. Velg Bilde > Dupliser.
3. Skriv inn et navn på det dupliserte bildet.
4. Hvis du vil duplisere bildet og slå sammen lagene, merker du av for Dupliser kun sammenslåtte lag. Hvis du vil bevare lagene, kontrollerer du at dette alternativet ikke er valgt.
5. Klikk OK.

Åpne filer

[Til toppen av siden](#)

Du kan åpne filer ved hjelp av kommandoene Åpne og Åpne nylige. Du kan også åpne filer i Photoshop fra Adobe Bridge eller Adobe® Photoshop® Lightroom™.

Ved enkelte filtyper, for eksempel Camera Raw og PDF, angir du innstillinger og alternativer i en dialogboks før filene åpnes helt i Photoshop.

I tillegg til stillbilder, kan brukere av Photoshop® Extended åpne og redigere 3D-filer og bildesekvensfiler. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se Importere videofiler og bildesekvenser.

Merk: Photoshop bruker plugin-moduler til å åpne og importere mange filformater. Hvis et filformat ikke vises i dialogboksen Åpne eller på undermenyen under Fil > Importer, må du kanskje installere plugin-modulen for formatet.

I enkelte tilfeller kan ikke Photoshop fastslå hvilket format en fil har. Dette kan for eksempel skje fordi filen har blitt overført mellom to

operativsystemer. Noen ganger kan en overføring mellom Mac OS og Windows føre til at filen tilordnes feil format. Så fall må du angi hvilket format filen skal åpnes i.

 Der dette er mulig, beholdes lag, masker, gjennomsiktighet, sammensatte former, stykker, bildekoblinger og redigerbar skrift når du importerer Adobe Illustrator-grafikk i Photoshop. I Adobe Illustrator eksporterer du grafikken i Photoshop-format (PSD). Hvis Illustrator-grafikken inneholder elementer som Photoshop ikke støtter, beholdes utseendet på grafikken, men lagene slås sammen, og grafikken rastreres.

Åpne en fil ved hjelp av kommandoen Åpne

1. Velg Fil > Åpne.
2. Merk navnet på filen du vil åpne. Hvis filen ikke vises, velger du å vise alle filer. Det gjør du på hurtigmenyen Filtype (Windows) eller Aktiver (Mac OS).
3. Klikk Åpne. Noen ganger vises en dialogboks der du kan angi formatspesifikke alternativer.

Merk: Hvis en advarsel om fargeprofil vises, angir du om den innebygde profilen skal brukes som arbeidsområde, om dokumentfargen skal konverteres til arbeidsområdefarge, eller om den innebygde profilen skal reverseres. Se [Fargehåndtere importerte bilder](#).

Åpne en nylig brukt fil

❖ Velg Fil > Åpne nylige, og velg en fil på undermenyen.

Merk: Hvis du vil angi antall filer som skal stå oppført i Åpne nylige-menyen, endrer du alternativet Liste over sist brukte filer inneholder, som finnes under innstillingene for filbehandling. Velg Rediger > Innstillinger > Filbehandling (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Filbehandling (Mac OS).

Angi filformatet en fil skal åpnes i

Hvis en fil ble lagret med et filnavn som ikke samsvarer med dens egentlige format (for eksempel en PSD-fil lagret med en GIF-filtype), eller ikke har noe filnavn, er det mulig Photoshop ikke kan åpne filen. Ved å velge riktig format gjør du det mulig for Photoshop å gjenkjenne og åpne filen.

❖ Gjør ett av følgende:

- (Windows) Velg Fil > Åpne som, og velg filen du vil åpne. Deretter velger du ønsket format under Åpne som og klikker Åpne.
- (Mac OS) Velg Fil > Åpne, og velg Alle dokumenter under Vis. Deretter velger du filen du vil åpne, velger ønsket filformat under Format og klikker Åpne.

Merk: Hvis filen ikke åpnes, kan det hende at det valgte formatet ikke stemmer med filens egentlige format, eller at filen er skadet.

Åpne PDF-filer

[Til toppen av siden](#)

Adobe Portable Document Format (PDF) er et fleksibelt filformat som kan gjengi både vektor- og punktgrafikkdata. Det inneholder funksjoner for elektronisk dokumentsøk og navigering. PDF er hovedformatet for Adobe Illustrator og Adobe Acrobat.

Noen PDF-filer inneholder ett enkelt bilde, mens andre inneholder flere sider og bilder. Når du åpner en PDF-fil i Photoshop, kan du velge hvilke sider eller bilder som skal åpnes, og angi rastreringsalternativer.

Du kan også importere PDF-data ved hjelp av kommandoen Sett inn, kommandoen Lim inn eller dra-og-slipp-funksjonen. Siden eller bildet settes inn som et smart objekt på et atskilt lag.

Merk: Følgende prosedyre gjelder bare ved åpning av generiske PDF-filer i Photoshop. Det er ikke nødvendig å angi alternativer i dialogboksen Importer PDF når du åpner Photoshop PDF-filer.

1. Gjør ett av følgende:
 - (Photoshop) Velg Fil > Åpne.
 - (Bridge) Velg PDF-filen og velg Fil > Åpne i > Adobe Photoshop. Gå til trinn 3.
2. I dialogboksen Åpne merker du navnet på filen og klikker Åpne.
3. Under Velg i dialogboksen Importer PDF velger du Sider eller Bilder, avhengig av hvilke elementer i PDF-dokumentet du ønsker å importere.
4. Klikk miniatyrene for å velge sidene eller bildene du ønsker å åpne. Skift-klikk hvis du vil velge mer enn én side eller mer enn ett bilde. Antallet valgte elementer vises under forhåndsvisningsvinduet. Hvis du skal importere bilder, hopper du til trinn 8.

Merk: Bruk Miniatyrstørrelse-menyen til å justere miniatyrvisningen i forhåndsvisningsvinduet. Alternativet Tilpass til side tilpasser en miniatyr slik at den får plass i forhåndsvisningsvinduet. Et rullefelt vises hvis du har valgt flere elementer.
5. Skriv inn et navn på det nye dokumentet i tekstboksen Navn. Hvis du skal importere mer enn én side eller mer enn ett bilde, åpnes flere dokumenter med samme basisnavn etterfulgt av et nummer.
6. Under Sidealternativer velger du et alternativ på Beskjær til-menyen for å angi hvilken del av PDF-dokumentet du vil inkludere:

Markeringsramme Beskjærer til det minste rektangulære området som kan inneholde all tekst og grafikk på siden. Dette alternativet fjerner unødvendige tomrom og eventuelle dokumentelementer utenfor tilskjæringsboksen.

Merk: Markeringsrammen beskjærer ikke tomrom som er en del av bakgrunnen opprettet av kildeprogrammet.

Medieboks Beskjærer til sidens opprinnelige størrelse.

Beskjæringsboks Beskjærer til utklippsområdet (beskjæringsmargene) i PDF-filen.

Utfallsboks Beskjærer til det området i PDF-filen som er angitt for tilpassing til begrensninger i produksjonsprosesser, for eksempel utklipping, bretteing og beskjæring.

Tilskjæringsboks Beskjærer til det området som er angitt for endelig sidestørrelse.

Tegningsboks Beskjærer til det området i PDF-filen som er angitt for plassering av PDF-dataene i et annet program.

7. Under Bilde størrelse angir du (om nødvendig) verdier for Bredde og Høyde:

- Hvis du vil beholde proporsjonene for sidene når de skaleres til rektangelet som er definert av verdiene for bredde og høyde, merker du av for Behold proporsjoner.
- Hvis du vil skalere sidene nøyaktig i henhold til verdiene for bredde og høyde, fjerner du markeringen for Behold proporsjoner. Det kan oppstå noe fortegnings når sidene skaleres.

Når du merker mer enn én side, vises maksimumsverdiene for bredde og høyde for de merkede sidene, i tekstboksene Bredde og Høyde. Alle sider gjengis i opprinnelig størrelse hvis det er merket av for Behold proporsjoner og du ikke endrer verdiene for bredde og høyde. Hvis du endrer verdiene, skaleres alle sider proporsjonalt etter som de rasteres.

8. Angi følgende alternativer under Bilde størrelse:

Oppløsning Angir oppløsningen for det nye dokumentet. Se også Bildepunkt dimensjoner og oppløsning på papirbilder.

Modus Angir fargemodusen for det nye dokumentet. Se også Farge modi.

Bitdybde Angir bitdybden for det nye dokumentet. Se også Bitdybde.

Verdiene for bredde og høyde samt oppløsningen avgjør de endelige bildepunkt dimensjonene av resultat dokumentet.

9. Velg Undertrykk advarsler hvis du vil undertrykke advarsler for farge profiler.

10. Klikk OK.

Åpne en EPS-fil

[Til toppen av siden](#)

EPS (Encapsulated PostScript) kan gjengi både vektor- og punktgrafikkdata og støttes av praktisk talt alle grafikk-, illustrasjons- og sideoppsettprogrammer. Adobe-programmet som primært brukes til å lage PostScript-grafikk, er Adobe Illustrator. Når du åpner en EPS-fil som inneholder vektorgrafikk, rasteres den – de matematisk definerte linjene og kurvene i vektorgrafikken konverteres til bildepunkter eller biter i et punktgrafikkbilde.

Du kan også importere PostScript-grafikk til Photoshop ved hjelp av kommandoen Sett inn, kommandoen Lim inn eller dra-og-slipp-funksjonen.

1. Velg Fil > Åpne.
2. Velg filen du vil åpne, og klikk Åpne.
3. Angi ønskede verdier for dimensjoner, oppløsning og modus. Hvis du vil beholde samme forhold mellom høyde og bredde, velger du Behold proporsjoner.
4. Merk av for Utjevnet for å minimere takkede linjer langs kantene av grafikken.

Flere hjelpeemner

 [Adobe Bridge](#)

 [Mini Bridge](#)

 [Behandle bilder med Camera Raw](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Vise bilder

Endre skjermmodus

Vise et annet område av et bilde

Bruke verktøyet for visningsrotering

Deaktivere pekeplatebevegelser (Mac OS)

Bruke Navigator-panelet

Zoom inn eller ut

[Til toppen av siden](#)

Endre skjermmodus

Du kan bruke skjermmodusalternativene til å vise bilder på hele skjermen. Du kan vise eller skjule menylinjen, tittellinjen og rullefeltene.

💡 Hvis du vil bla gjennom skjermmodiene, trykker du på F-tasten.

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil vise standardmodusen (menylinje øverst og rullefelt på siden), velger du Vis > Skjermmodus > Standard skjermmodus. Du kan også klikke Skjermmodus-knappen  på programlinjen og velge Standard skjermmodus på hurtigmenyen.
- Hvis du vil vise et fullskjermvindu med menylinje og en 50 % grå bakgrunn, men ingen tittellinje eller rullefelt, velger du Vis > Skjermmodus > Fullskjermmodus med menylinje. Du kan også klikke Skjermmodus-knappen på programlinjen og velge Fullskjermmodus med menylinje på hurtigmenyen.
- Hvis du vil vise et fullskjermvindu med bare en svart bakgrunn (ingen tittellinje, menylinje eller rullefelt), velger du Vis > Skjermmodus > Fullskjermmodus. Du kan også klikke Skjermmodus-knappen på programlinjen og velge Fullskjermmodus på hurtigmenyen.

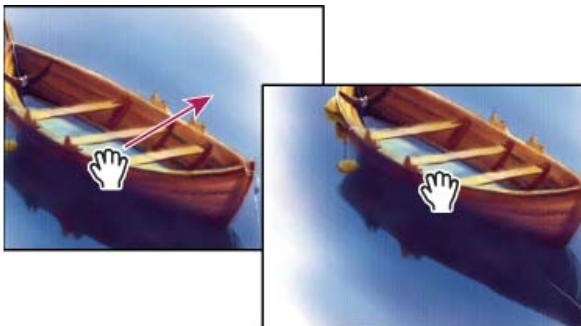
[Til toppen av siden](#)

Vise et annet område av et bilde

❖ Gjør ett av følgende:

- Bruk rullefeltene i vinduet.
- Velg håndverktøyet, og dra for å panorere over bildet. Hvis du vil bruke håndverktøyet mens et annet verktøy er valgt, holder du nede mellomromstasten mens du drar i bildet.

💡 Hvis datamaskinen har OpenGL, kan du bruke håndverktøyet til å panorere bildet kjapt i ønsket visningsretning. Etter en rask bevegelse med musen flyttes bildet som om du faktisk dro det fortløpende. Du aktiverer denne funksjonen ved å velge Rediger > Innstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Generelt (Mac OS) og deretter velge Aktiver flimrepanorering.



Dra håndverktøyet for å vise et annet område av et bilde

- Dra den fargede boksen (representasjon av arbeidsområdet) i navigatorpanelet.

[Til toppen av siden](#)

Bruke verktøyet for visningsrotering

Du bruker verktøyet for visningsrotering til å rotere arbeidsområdet på en ikke-ødeleggende måte, det vil si uten at bildet transformeres. Det finnes mange gode grunner til å rotere arbeidsområdet. Roter det for eksempel hvis det gjør maling eller tegning enklere. (OpenGL kreves.)

💡 Du kan også benytte roterende bevegelser på MacBook-maskiner som har pekeplater med flerberøringsfunksjonalitet.

1. I verktøykassen velger du verktøyet for visningsrotering . (Hold nede håndverktøyet hvis verktøyet ikke er synlig.)

2. Gjør ett av følgende:

- Dra i bildet. Et kompass viser bildets nordlige punkt, uavhengig av vinkelen på arbeidsområdet.
- Angi grader i feltet Rotasjonsvinkel på alternativlinjen.
- Klikk eller dra den runde kontrollen for angivelse av rotasjonsvinkel.

3. Hvis du vil gjenopprette arbeidsområdet til opprinnelig vinkel, klikker du Tilbakestill visning.

Hvis du vil se en video om verktøyet for visningsrotering og få ytterligere tips om arbeidsområdet, kan du gå til www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_no. (Verktøyet for visningsrotering tas opp etter rundt 5 minutter og 10 sekunder.)

Deaktivere pekeplatebevegelser (Mac OS)

[Til toppen av siden](#)

Dersom du har en MacBook som har pekeplate med flerberøringsfunksjonalitet, kan du bruke denne til kjapp panorering, rotering og zooming i bilder. Denne funksjonen kan gjøre arbeidsprosessen mer effektiv, men dersom det oppstår uønskede endringer bør du vurdere å deaktivere den.

1. Velg Photoshop > Innstillinger > Grensesnitt (Mac OS).
2. Fjern markeringen ved Aktiver bevegelser i Generelt-delen.

Bruke Navigator-panelet

[Til toppen av siden](#)

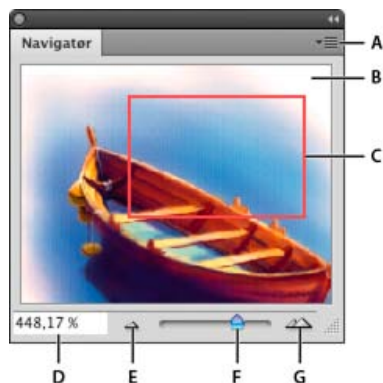
Du kan bruke navigatorpanelet til raskt å endre visningen av tegningen ved hjelp av en miniatyrvissning. Den fargede boksen i navigatoren (kalt representasjon av arbeidsområdet) tilsvarer det gjeldende visbare området i vinduet.

❖ Gjør ett eller flere av følgende:

- Hvis du vil vise navigatorpanelet, velger du Vindu > Navigator.
- Hvis du vil endre forstørrelsen, skriver du inn en verdi i tekstboksen, klikker Zoom ut eller Zoom inn, eller drar skyvekontrollen for zooming.
- Hvis du vil flytte bildeutsnittet i et bilde, drar du representasjonen av arbeidsområdet i bildeminiaturen. Du kan også klikke bildeminiaturen for å angi det visbare området.

💡 Du kan angi størrelsen og posisjonen for representasjonsområdet samtidig ved å holde nede Ctrl og dra (Windows) eller holde nede Kommando og dra (Mac OS) på bildeminiaturen.

- Hvis du vil endre farge på representasjonen av arbeidsområdet, velger du Panelalternativer på panelmenyen. Velg en forhåndsinnstilt farge på hurtigmenyen Farge, eller klikk fargeboksen for å velge en egendefinert farge.



navigatorpanelet

A. Panelmenyknapp B. Miniaturvisning av tegning C. Representasjon av arbeidsområdet D. Tekstboks for zooming E. Zoom ut-knapp F. Zoom-skyvekontroll G. Zoom inn-knapp

Zoom inn eller ut

[Til toppen av siden](#)

Bruk zoomverktøyet  eller kommandoene på Vis-menyen til å zoome et bilde inn eller ut. Når du bruker zoomverktøyet, vil hvert klikk forstørre eller forminske bildet til den neste forhåndsinnstilte prosentverdien og sentrere visningen rundt punktet du klikker. Når bildet har nådd høyeste forstørrelsesnivå på 3200 % eller minste størrelse på 1 bildepunkt, er forstørrelsesglasset tomt.

💡 Hvis du vil vise bilder mer nøyaktig, og få fram skarphet, lageffekter og andre justeringer best mulig, kan du se Vise bilder ved 100 %.

Angi innstillinger for zoomverktøyet

1. Velg Rediger > Innstillinger > Ytelse (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Ytelse (Mac OS). Under GPU-innstillinger velger du Aktiver OpenGL Drawing.

Merk: Noen innstillinger for zoomeverktøyet krever OpenGL. Hvis Aktiver OpenGL Drawing ikke er tilgjengelig, betyr det at skjermkortet ditt ikke støtter denne teknologien.

2. Under de generelle innstillingene velger du blant følgende:

Animert zoom Gjør at du kan zoome kontinuerlig mens du holder nede zoomeverktøyet

Zoom endrer størrelsen på vinduer Se Endre størrelsen på vinduet automatisk når du zoomer.

Zoom med rullehjul Gjør at du kan zoome med rullehjulet på musen.

Zoom klikkpunkt for å midtstille Sentrerer zoomvisningen på posisjonen du klikket på.

Zoome etter forhåndsinnstilling

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg zoomeverktøyet , og klikk Zoom inn-knappen, , eller Zoom ut-knappen, , på alternativlinjen. Klikk deretter i området du vil zoome inn eller ut.

 Du kan raskt bytte til å zoome ut ved å holde nede Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg (Mac OS).

- Velg Vis > Zoom inn eller Vis > Zoom ut. Kommandoene Zoom inn eller Zoom ut blir utilgjengelig når største eller minste forstørrelsesgrad er nådd.
- Angi zoomnivået nederst til venstre i dokumentvinduet eller navigatørpanelet.

Vise bilder ved 100 %

Zoom-innstillingen 100 % gir den mest nøyaktige visningen, fordi hvert bildepunkt på bildet vises av ett bildepunkt på skjermen. (Ved andre zoom-innstillinger interpoleres bildepunktene i bildet til et annet antall bildepunkter på skjermen.)

❖ Gjør ett av følgende:

- Dobbeltklikk zoomeverktøyet i verktøykassen.
- (Creative Cloud) Velg Vis > 100 %, eller klikk 100 % i Zoom-verktøyet eller Håndverktøy på alternativlinjen.
- Velg Vis > Faktiske bildepunkter, eller klikk på Faktiske bildepunkter i Zoom-verktøyet eller Håndverktøy på alternativlinjen.
- Skriv inn 100 % på statuslinjen, og trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

 100 %-visningen av et bilde viser bildet slik det vil se ut i en nettleser (ved gjeldende skjermopløsning).

Zoome kontinuerlig

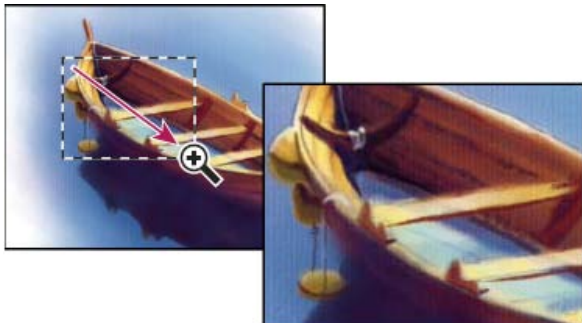
 Du kan zoome kontinuerlig dersom skjermkortet støtter OpenGL. Velg Animert zoom i de generelle innstillingene.

❖ Velg zoomeverktøyet, og velg deretter blant følgende:

- Klikk og hold nede museknappen på bildet for å zoome inn. Trykk på Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) for å zoome ut.
- Velg Zoom med musepekeren på alternativlinjen. Deretter kan du dra til venstre på bildet for å zoome ut, eller til høyre for å zoome inn.

Forstørre et bestemt område

1. Velg zoomeverktøyet.
2. Dra over den delen av bildet du vil forstørre.



Dra zoomeverktøyet for å forstørre visningen av et bilde

Området innenfor zoomemarkøren vises ved høyest mulig forstørrelse. Hvis du vil flytte markeringen rundt grafikken i Photoshop, begynner du dra markeringen, og deretter holder du nede mellomromstasten.

Zoome et bilde midlertidig

1. Hold nede H-tasten, klikk i bildet og hold nede museknappen.

Det gjeldende verktøyet endres til håndverktøyet, og bildeforstørrelsen endres slik:

- Hvis hele bildet opprinnelig passet i dokumentvinduet, zoomes bildet inn slik at det passer.
- Hvis kun en del av bildet opprinnelig var synlig, zoomes bildet ut. Dra zoommarkeringen for å forstørre en annen del av bildet.

2. Slipp først museknappen og deretter H-tasten.

Bildet går tilbake til forrige forstørrelsesgrad og verktøy.

Endre størrelsen på vinduet automatisk når du zoomer

❖ Med zoomeverktøyet aktivt merker du av for Endre størrelse på vinduer så de passer på alternativlinjen. Størrelsen på vinduet endres når du forstørrer eller forminsker visningen av bildet.

Når det ikke er merket av for Tilpass vindusstr. (standardverdien), beholder vinduet en konstant størrelse uansett bildeforstørrelse. Dette kan være nyttig når du bruker mindre skjermer eller arbeider med flislagte bildeutsnitt.

Merk: Du kan endre størrelsen på vinduet automatisk mens du bruker hurtigtaster til å zoome. Gå til Rediger > Innstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Generelt (Mac OS). Deretter velger du Zoom endrer størrelsen på vinduer.

Tilpasse et bilde til skjermen

❖ Gjør ett av følgende:

- Dobbeltklikk håndverktøyet i verktøykassen.
- Velg Vis > Tilpasset skjermen.
- Velg et zoomeverktøy eller håndverktøyet, og klikk knappen Tilpass til skjermen på alternativlinjen.

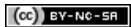
Disse alternativene skalerer både zoomnivået og vindusstørrelsen slik at det passer til det tilgjengelige skjermområdet.

Skjule rutenett for bildepunkter

Ved en forstørrelse over 500 % blir bildepunktrutenettet i bildet som standard synlig. Du kan gjøre følgende hvis du vil skjule dette rutenettet.

❖ Gå til Vis > Vis og fjern markeringen ved Rutenett for bildepunkter.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Justering av farge og monokromatiske justeringer ved bruk av kanaler

Blande fargekanaler

[Til toppen av siden](#)

Blande fargekanaler

Med Kanalmikser-justeringen kan du lage bilder med høy kvalitet i gråtoner, sepiatoner eller andre fargetoner. Du kan også foreta kreative fargejusteringer i et bilde. Hvis du vil lage gråtonebilder med høy kvalitet, velger du prosenten for hver fargekanal i Kanalmikser-justeringen. Hvis du vil konvertere et fargebilde til gråtoner og legge til fargetone i bildet, kan du bruke kommandoen Svart-hvitt (se [Konvertere et fargebilde til svart-hvitt](#)).

Alternativene for Kanalmikser-justeringen redigerer en målfargekanal (utdatafargekanal) ved å bruke en blanding av eksisterende fargekanaler (kildefargekanaler) i bildet. Fargekanaler er gråtonebilder som representerer toneverdiene til fargekomponentene i et bilde (RGB eller CMYK). Når du bruker Kanalmikser, legger du til eller trekker fra gråtonedata fra en kildekanal til målkanalen. Du legger ikke til eller trekker fra farger i en bestemt fargekomponent slik du gjør med justeringen Selektiv fargekorrigering.

Forhåndsinnstillingene for Kanalmikser er tilgjengelige på Forhåndsinnstilling-menyen i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6). Bruk standard forhåndsinnstillinger for Kanalmikser til å opprette, lagre og laste inn egendefinerte forhåndsinnstillinger.

Blande fargekanaler

1. Velg den sammensatte fargekanalen i kanalpanelet.
2. Gjør ett av følgende for å få tilgang til Kanalmikser-justeringen:

- Klikk ikonet Kanalmikser  i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Kanalmikser. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.
- (CS5) Klikk en forhåndsinnstilling for Kanalmikser i justeringspanelet.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Kanalmikser. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forcaster bildeinformasjon.

3. Gjør ett av følgende:

- Velg en kanal på Utdatakanal-menyen i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) for å blande én eller flere eksisterende kanaler.
- (CS6) Velg en Kanalmikser på forhåndsinnstillingsmenyen i egenskapspanelet.

Hvis du velger en utdatakanal, settes kildekyvekontrollen for den kanalen til 100 % og alle andre kanaler til 0 %. Hvis du for eksempel velger Rød som utdatakanal, settes skyvekontrollene for kildekanalene til 100 % for Rød og 0 % for Grønn og Blå (i et RGB-bilde).

4. Hvis du vil redusere kanalens bidrag til utdatakanalen, drar du en skyvekontroll for kildekanal mot venstre. Hvis du vil øke kanalens bidrag, drar du skyvekontrollen for en kildekanal mot høyre eller angir en verdi mellom -200 % og +200 % i boksen. Hvis du angir en negativ verdi, inverteres kildekanalen før den legges til i utdatakanalen.

Photoshop viser den totale verdien av kildekanalene i Totalt-feltet. Hvis de kombinerte kanalverdiene er over 100 %, vises et advarselsikon ved siden av totalen.

5. Dra skyvekontrollen, eller angi en verdi for alternativet Konstant.

Dette alternativet justerer gråtoneverdien for utdatakanalen. Negative verdier legger til mer svart, og positive verdier legger til mer hvitt. En verdi på -200 % gjør utdatakanalen svart, og en verdi på +200 % gjør utdatakanalen hvit.

Du kan lagre innstillinger i dialogboksen Kanalmikser for senere bruk på andre bilder. Se Lagre justeringsinnstillinger og Bruke justeringsinnstillinger på nytt.

Opprette monokromatiske bilder fra RGB- eller CMYK-bilder

Monokromatiske bilder viser fargekanaler som gråverdier. Du kan justere prosentandelen til hver kildekanal hvis du vil finjustere det totale gråtonebildet.

1. Velg den sammensatte fargekanalen i kanalpanelet.
2. Bruk Kanalmikser-justering.
3. Gjør ett av følgende i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6):

- Velg Monokromatisk.
- Velg en av de standardiserte forhåndsinnstillingene fra menyen Kanalmikser:
Svart-hvitt infrarødt (RGB) Rød=-70 %, Grønn=200 %, Blå=-30 %
Svart-hvitt med blått filter (RGB) Rød=0 %, Grønn=0 %, Blå=100 %
Svart-hvitt med grønt filter (RGB) Rød=0 %, Grønn=100 %, Blå=0 %
Svart-hvitt med oransje filter (RGB) Rød=50 %, Grønn=50 %, Blå=0 %
Svart-hvitt med rødt filter (RGB) Rød=100 %, Grønn=0 %, Blå=0 %
Svart-hvitt med gult filter (RGB) Rød=34 %, Grønn=66 %, Blå=0 %

4. Bruk skyvekontrollene for kildekanalene til å kontrollere mengden detaljer og kontrast i bildene før du konverterer dem til gråtoner.

Før du justerer prosentene for Kildekanaler, bør du se hvordan hver kildekanal påvirker det monokrome bildet. I RGB viser du for eksempel bildet med den røde kanalen satt til +100 % og den grønne og blå kildekanalen satt til 0 %. Deretter viser du bildet med den grønne kildekanalen satt til +100 % og de andre to kanalene satt til 0 %. Til slutt viser du bildet med den blå kildekanalen satt til +100 % og de andre kanalene satt til 0 %.

 *Verdien Totalt viser den totale prosentandelen av kildekanalene. Du bør justere kildekanalene slik at de kombinerte verdiene til sammen blir 100 % for å få best mulig resultat. Det vises en advarselsikon dersom totalverdien blir over 100 %. Dette indikerer nemlig at det ferdigbehandlede bildet blir lysere enn originalen, og at detaljer i de lyse områdene kan gå tapt.*

5. (Valgfritt) Dra skyvekontrollen, eller angi en verdi for alternativet Konstant.

Dette alternativet justerer gråtoneverdien for utdatakanalen. Negative verdier legger til mer svart, og positive verdier legger til mer hvitt. En verdi på -200 % gjør utdatakanalen svart, og en verdi på +200 % gjør utdatakanalen hvit.

Opprette håndfargede effekter for bestemte bildeelementer

1. Velg den sammensatte fargekanalen i kanalpanelet.
2. Bruke Kanalmikser-justering.
3. Først markerer du, og deretter fjerner du markeringen for Monokromatisk i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).
4. Velg et av alternativene for Utdatakanal, og juster glidebryterne for kildekanalene. (Dette trinnet må gjentas for hver av utdatakanalene.)



A

B

C

A. Opprinnelig fargebilde **B.** Ved å velge Monokromatisk blir bildet omgjort til et gråtonebilde **C.** Ved å fjerne markeringen for Monokromatisk og blande kanaler, fargelegges noen elementer av gråtonebildet

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Vise flere bilder

Vise bilder i flere vinduer

Tilpasse zoom og plassering på flere bilder

[Til toppen av siden](#)

Vise bilder i flere vinduer

Dokumentvinduet er der som bildene vises. Du kan åpne flere vinduer for å vise forskjellige bilder eller forskjellige utsnitt av ett bilde. En liste over åpne vinduer vises på Vindu-menyen. Hvis du vil plassere et åpent bilde fremst, velger du filnavnet nederst på Vindu-menyen. Tilgjengelig minne kan begrense antall vinduer per bilde.

1. Velg Vindu > Ordne > Nytt vindu for [navn på bildefil].
2. Hvis du vil ordne vinduene, velger du Vindu > Ordne, og deretter velger du ett av følgende:
Overlappet Viser uforankrede vinduer stablet eller overlappet fra øvre venstre til nedre høyre hjørne av skjermen.

Side ved side Viser vinduer kant i kant. Når du lukker bilder, endres størrelsen på de åpne vinduene slik at de fyller den tilgjengelige plassen.

Flyt i vindu Lar bildet flyte fritt.

La alle flyte i vinduer Gjør alle bildene flytende.

Slå sammen alle til faner Viser ett bilde i fullskjermmodus og minimerer de andre bildene til kategorier.

 Du kan bruke alternativet Rull gjennom alle vinduer for håndverktøyet til å rulle gjennom alle åpne bilder. Velg alternativet på alternativlinjen, og dra i ett bilde for å rulle gjennom alle synlige bilder.

[Til toppen av siden](#)

Tilpasse zoom og plassering på flere bilder

Tilpasse kun zoom

1. Åpne ett eller flere bilder, eller åpne det samme bildet i flere vinduer.
2. Velg Vindu > Ordne > Side ved side for å vise bildene kant i kant.
3. Velg zoomeverktøyet, og gjør deretter ett av følgende:
 - Velg Zoom alle vinduer på alternativlinjen, og klikk deretter ett av bildene. Det zoomes inn eller ut like mye i de andre bildene.
 - Velg Vindu > Ordne > Tilpass zoom. Hold nede Skift-tasten, og klikk i et av bildene. Det zoomes inn eller ut i de andre bildene ved samme forstørrelse.

Tilpasse kun plassering

1. Åpne ett eller flere bilder, eller åpne det samme bildet i flere vinduer.
2. Velg Vindu > Ordne > Side ved side.
3. Gjør ett av følgende:
 - Velg Vindu > Ordne > Tilpass plassering.
 - Velg håndverktøyet, velg Rull gjennom alle vinduer på alternativlinjen og dra deretter for å vise et annet området i et av bildene. (Du aktiverer dette alternativet midlertidig ved å holde nede Skift-tasten mens du drar med håndverktøyet.)

Merk: Photoshop ruller automatisk til den samme posisjonen på den vannrette og loddrette aksene. Det kan hende du må rulle manuelt for å se kanten av bildene.

Tilpasse zoom og plassering

1. Åpne ett eller flere bilder, eller åpne det samme bildet i flere vinduer.
2. Velg Vindu > Ordne > Side ved side.
3. Velg Vindu > Ordne > Tilpass alle.



Uten kommandoen *Tilpass alle* (øverst) og med kommandoen *Tilpass alle* (nederst) valgt

4. Velg zoomeverktøyet eller håndverktøyet.
5. Merk et av bildene, hold nede Skift-tasten, og klikk i eller dra et område i et bilde. De andre bildene forstørres til samme prosent og festes til området du klikket.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Bildeinformasjon

Arbeide med infopanelet
Vise filinformasjon i dokumentvinduet

Arbeide med infopanelet

[Til toppen av siden](#)

Infopanelet viser fargeverdiene under pekeren og, avhengig av verktøyet som brukes, annen nyttig informasjon. Infopanelet viser også et tips om hvordan du bruker det valgte verktøyet og gir informasjon om dokumentstatus, og den kan også vise 8-biters, 16-biters eller 32-biters verdier.

Infopanelet viser følgende informasjon:

- Avhengig av alternativet du angir, viser infopanelet 8-biters, 16-biters eller 32-biters verdier.
- Ved visning av CMYK-verdier viser infopanelet et utropstegn ved siden av CMYK-verdiene hvis fargen under pekeren eller fargeprøven er utenfor den utskrivbare CMYK-fargeskalaen.
- Når du bruker et markeringsverktøy, viser infopanelet x- og y-koordinatene for pekerens plassering og bredden (B) og høyden (H) for markeringen mens du drar.
- Når du bruker beskjeringsverktøyet eller zoomeverktøyet, viser infopanelet bredden (B) og høyden (H) for markeringen mens du drar. Panelet viser også roteringsvinkelen for beskjeringsmarkeringen.
- Når du bruker linjeverktøyet, pennverktøyet eller graderingsverktøyet, eller når du flytter en markering, viser infopanelet x- og y-koordinaten for startposisjonen, endringen i X (DX), endringen i Y (DY), vinkelen (V) og lengden (A) mens du drar.
- Når du bruker en todimensjonal transformeringskommando, viser infopanelet den prosentvise endringen i bredde (B) og høyde (H), roteringsvinkelen (V) og vinkelen for horisontal skråstilling (H) eller vertikal skråstilling (V).
- Når du bruker en dialogboks for fargejustering (for eksempel Kurver), viser infopanelet fargeverdier før og etter for bildepunktene under pekeren og under fargeprøver.
- Hvis alternativet Vis verktøytips er aktivert, ser du tips for hvordan du bruker verktøyet som er valgt i verktøykassen.
- Avhengig av hvilke alternativer som er valgt, viser infopanelet statusinformasjon, for eksempel dokumentstørrelse, dokumentprofil, dokumentdimensjoner, arbeidsstørrelser, effektivitet, tidtaking og gjeldende verktøy.

Bruke Info-panelet

Infopanelet viser filinformasjon om et bilde og gir i tillegg tilbakemelding om fargeverdiene etter hvert som du flytter en verktøypeker over et bilde. Sørg for at infopanelet er synlig i arbeidsområdet hvis du vil vise informasjon mens du drar i bildet.

1. (Valgfritt) Gjør ett av følgende hvis du har behov for å vise infopanelet:
 - Klikk kategorien for infopanelet hvis den er forankret til andre paneler.
 - Velg Vindu > Info. Filinformasjon om bildet vises nederst på infopanelet. Du kan endre informasjonen som vises, ved å klikke trekanten i øvre høyre hjørne av panelet og velge Panelalternativer på panelmenyen.
2. Gjør ett av følgende for å angi alternativene for informasjonen du vil vise i infopanelet:
 - Velg Panelalternativer på menyen på infopanelet, og angi alternativer i dialogboksen Alternativer for infopanel.
 - Klikk et pipetteikon, og velg visningsalternativer på hurtigmenyen. Du kan også bruke hurtigmenyen til å angi om infopanelet skal vise 8-biters, 16-biters eller 32-biters verdier.
 - Klikk ikonet for markørkoordinatene , og velg en målenhet.
3. Velg et verktøy.
4. Flytt pekeren i bildet, eller dra i bildet for å bruke verktøyet. Følgende informasjon kan vises, avhengig av hvilket verktøy du bruker:
 -  Viser de numeriske verdiene for fargene under pekeren.
 -  Viser x- og y-koordinatene for pekeren.
 -  Viser bredden (B) og høyden (H) for en markering eller form mens du drar, eller bredden og høyden på en aktiv markering.

Endre alternativer for infopanelet

1. Klikk trekanten i øvre høyre hjørne for å åpne menyen i infopanelet og velge Panelalternativer.
2. I dialogboksen Alternativer for infopanel velger du ett av følgende visningsalternativer for Første fargeavlesning:

Faktisk farge Viser verdier i gjeldende fargemodus for bildet.

Korrekturfarge Viser verdier for utdatafargeområdet for bildet.

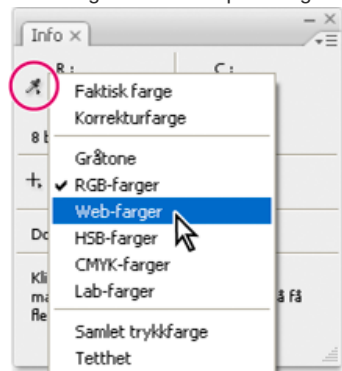
En fargemodus Viser fargeverdiene i den fargemodusen.

Samlet trykkfarge Viser total prosentandel av alle CMYK-trykkfarger på pekerens gjeldende plassering, basert på verdiene som er angitt i dialogboksen CMYK-oppsatt.

Tetthet Viser tettheten for det gjeldende laget. Dette alternativet gjelder ikke for bakgrunnen.

💡 Du kan også angi avlesningsalternativene ved å klikke pipetteikonet i infopanelet. I tillegg til alternativene for Første fargeavlesning kan du også vise 8-biters, 16-biters eller 32-biters verdier.

3. Velg et visningsalternativ fra listen i trinn 2 for Andre fargeavlesning. Du kan også klikke pipetteikonet i infopanelet og velge avlesningsalternativer på hurtigmenyen for den andre fargeavlesningen.



Klikke et pipetteikon og velge en avlesningsmodus på hurtigmenyen

4. Velg en målenhet for Linjalenheter.

5. Under Statusinformasjon velger du blant følgende alternativer for å vise filinformasjon i infopanelet:

Dokumentstørrelser Viser informasjon om mengden data i bildet. Tallet til venstre representerer utskriftstørrelsen for bildet, omtrent samme størrelse som den lagrede, sammenslåtte filen i Adobe Photoshop-format. Tallet til høyre angir filens omtrentlige størrelse, inkludert lag og kanaler.

Dokumentprofil Viser navnet på fargeprofilen som brukes av bildet.

Dokumentdimensjoner Viser dimensjonene på bildet.

Arbeidsstørrelser Viser informasjon om mengden RAM og arbeidsdisken som brukes til å behandle bildet. Tallet til venstre representerer mengden minne som i øyeblikket brukes av programmet for å vise alle åpne bilder. Tallet til høyre representerer den totale mengden RAM som er tilgjengelig for å behandle bilder.

Effektivitet Viser prosentandelen av tid som er brukt til å utføre en operasjon i stedet for å lese eller skrive til arbeidsdisken. Hvis verdien er under 100 %, brukes arbeidsdisken, og operasjonen går derfor langsommere.

Tidtaking Viser hvor lang tid det tok å fullføre siste operasjon.

Aktivt verktøy Viser navnet på det aktive verktøyet.

Målskala Viser dokumentets skala.

6. (Valgfritt) Merk av for Vis verktøytips for å vise et tips for hvordan du bruker et valgt verktøy nederst i infopanelet.

7. Klikk OK.

💡 Hvis du vil endre målenheter, klikker du trådkorsikonet i infopanelet og velger et alternativ på menyen.

Vise filinformasjon i dokumentvinduet

[Til toppen av siden](#)

Statuslinjen er plassert nederst i hvert dokumentvindu og viser nyttig informasjon, for eksempel gjeldende forstørrelse og filstørrelse for det aktive bildet og korte instruksjoner for bruk av det aktive verktøyet.

Merk: Du kan også vise informasjon om opphavsrett og forfatter som er lagt til filen. Informasjonen omfatter standard filinformasjon og Digimarc-vannmerker. Photoshop skanner automatisk åpne bilder for vannmerker ved hjelp av plugin-modulen Digimarc Detect Watermark. Hvis det blir funnet et vannmerke, viser Photoshop et symbol for opphavsrett på tittellinjen i bildevinduet, og feltene for opphavsrett i dialogboksen Filinformasjon oppdateres.

1. Klikk trekanten på den nederste rammen i dokumentvinduet.



Visningsalternativer for filinformasjon når Version Cue er aktivert

2. Velg et visningsalternativ på hurtigmenyen:

Merk: Hvis du har Version Cue aktivert, velger du på undermenyen *Vis*.

Version Cue Viser Version Cue-arbeidsgruppestatus for dokumentet, for eksempel åpent, uhåndtert, ulagret og så videre. Dette alternativet er bare tilgjengelig hvis du har Version Cue aktivert.

Dokumentstørrelser Informasjon om mengden data i bildet. Tallet til venstre representerer utskriftstørrelsen for bildet, omtrent samme størrelse som den lagrede, sammenslåtte filen i Adobe Photoshop-format. Tallet til høyre angir filens omtrentlige størrelse, inkludert lag og kanaler.

Dokumentprofil Navnet på fargeprofilen som brukes av bildet.

Dokumentdimensjoner Dimensjonene på bildet.

Målskala Dokumentets skala.

Arbeidsstørrelser Informasjon om mengden RAM og arbeidsdisken som brukes til å behandle bildet. Tallet til venstre representerer mengden minne som i øyeblikket brukes av programmet for å vise alle åpne bilder. Tallet til høyre representerer den totale mengden RAM som er tilgjengelig for å behandle bilder.

Effektivitet Prosentandelen av tid som faktisk er brukt til å utføre en operasjon i stedet for å lese eller skrive til arbeidsdisken. Hvis verdien er under 100 %, brukes arbeidsdisken, og operasjonen går derfor langsommere.

Tidtaking Tiden det tok å fullføre siste operasjon.

Aktivt verktøy Navnet på det aktive verktøyet.

32-biters eksponering Alternativ for å justere forhåndsvisningsbildet for å vise HDR-bilder (high dynamic range) med 32 biter per kanal på dataskjermen. Skyvekontrollen er tilgjengelig bare når dokumentvinduet viser et HDR-bilde.

 **Klikk på filinformasjonsdelen av statuslinjen for å vise opplysninger om bredde, høyde, kanaler og oppløsning for bildet. Du kan se bredde og høyde på ruter ved å holde nede Ctrl og klikke (Windows) eller holde nede Kommando og klikke (Mac OS).**

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

High Dynamic Range-bilder

[HDR-bilder \(High Dynamic Range\)](#)

[Ta fotografier til HDR-bilder](#)

[Funksjoner som støtter HDR-bilder med 32 bpc](#)

[Slå sammen bilder til HDR](#)

[Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder](#)

[HDR-fargevelgeren](#)

[Male på HDR-bilder](#)

HDR-bilder (High Dynamic Range)

[Til toppen av siden](#)

Det dynamiske spekteret (forholdet mellom mørke og lyse områder) i den synlige verden er langt større enn spekteret for det menneskelige øye og for bilder som vises på en skjerm eller skrives ut. Men mens det menneskelige øye kan tilpasses til svært forskjellige lysstyrkenivåer, kan de fleste kameraer og dataskjermer bare gjengi et fast dynamisk spekter. Fotografer, filmskapere og andre som arbeider med digitale bilder, må velge hva som viktig i et bilde, fordi de arbeider med et begrenset dynamisk spekter.

High Dynamic Range-bilder (HDR) åpner en hel verden av muligheter fordi de kan gjengi hele det dynamiske spekteret i den synlige verden. Ettersom alle lystetthetsverdiene i et motiv fra den virkelige verden representeres proporsjonalt og lagres i et HDR-bilde, er en justering av eksponeringen for et HDR-bilde det samme som å justere eksponeringen under fotografering av et motiv i den virkelige verden.



Fletting av bilder med forskjellige eksponeringer for å opprette HDR-bilde

A. Bilde med skyggedetaljer og maskert høylys **B.** Bilde med høylysdetaljer og maskert skygge **C.** HDR-bilde som inneholder det dynamiske spekteret i motivet

I Photoshop lagres lystetthetsverdiene for et HDR-bilde ved hjelp av en numerisk flytpunktrepresentasjon som er 32 biter lang (32 biter per kanal). Lystetthetsverdiene for et HDR-bilde er direkte knyttet til lysmengden i et motiv. Bildefiler med 16 eller 8 bpc uten flytpunkt lagrer imidlertid lystetthetsverdier kun fra svart til papirhvitt, noe som reflekterer en meget liten del av det dynamiske spekteret i den virkelige verden.

I Photoshop kan du bruke kommandoen Slå sammen til HDR Pro til å lage HDR-bilder. Flere bilder med ulike eksponeringer blir da satt sammen til ett bilde. HDR-bilder inneholder lysstyrkenivåer som overgår det vanlige, 24-biters skjermer kan håndtere. I Photoshop kan du derfor justere forhåndsvisningen av HDR-bilder. Hvis du vil skrive ut eller bruke verktøy som ikke fungerer med HDR-bilder, kan du konvertere dem til bilder med 16 eller 8 biter per kanal.

Ta fotografier til HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Ha følgende tips i tankene når du tar bilder som skal settes sammen med kommandoen Slå sammen til HDR Pro:

- Monter kameraet på et stativ.
- Ta så mange bilder at hele det dynamiske spekteret i motivet dekkes. Du kan prøve å ta minst 5-7 bilder, men det kan hende at du må bruke flere eksponeringer avhengig av det dynamiske spekteret for motivet. Du bør ta minst tre bilder.
- Varier lukkerhastigheten for å få forskjellige eksponeringer. Når du endrer blenderåpningen, endres dybdeskarpheten for hver eksponering, noe som kan gi lavere kvalitet. Endring av ISO eller blenderåpning kan også resultere i støy eller vignettering i bildet.
- Som en hovedregel bør du ikke bruke kameraets automatiske eksponeringsfunksjon, fordi eksponeringsendringene i denne funksjonen vanligvis er for små.
- Eksponeringsforskjellene mellom bilder bør være ett eller to EV-trinn (eksponeringsverdi) (tilsvarer omtrent ett eller to f-stopp).
- Ikke varier belysningen. Hvis du for eksempel bruker blits i én eksponering, bør du også bruke blits i den neste.
- Kontroller at ingenting i motivet beveger seg. Eksponeringssammenslåing fungerer bare med ulikt eksponerte bilder av samme motiv.

Funksjoner som støtter HDR-bilder med 32 bpc

[Til toppen av siden](#)

Bruk følgende verktøy, justeringer og filtre på HDR-bilder med 32 bpc. (Du kan konvertere et bilde med 32 bpc til et bilde med 16 eller 8 bpc for å arbeide med flere Photoshop-funksjoner. Hvis du vil beholde originalbildet, oppretter du en kopi med kommandoen Lagre som.)

Justeringer Nivåer, Eksponering, Kulør/metning, Kanalmikser, Fotofilter.

Merk: Selv om kommandoen Eksponering kan brukes på bilder med 8 eller 16 bpc, er den utformet for å justere eksponeringen for HDR-bilder med 32 bpc.

Overgangsmodi Normal, Dryss, Gjør mørkere, Multipliser, Gjør lysere, Mørkere farge, Lineær lysning (legg til) Lysere farge, Differens, Trekk fra, Del, Kulør, Metning, Farge og Lysstyrke.

Opprette nye dokumenter med 32 bpc I dialogboksen Ny er 32 biter et alternativ under Bitdybde, til høyre for Fargemodus.

Kommandoer på Rediger-menyen Alle kommandoer, inkludert Fyll, Strøk, Fri transformering og Transformering.

Filformater Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PFM), OpenEXR og TIFF.

Merk: Selv om Photoshop ikke kan lagre et HDR-bilde i filformatet LogLuv TIFF, kan bildet åpnes og leses som en LogLuv TIFF-fil i Photoshop.

Filtre Gjennomsnitt, Uskarp boks, Variabelt uskarpt, Bevegelsesuskarphet, Zoom/roter uskarpt, Uskarp form, Uskarp overflate, Legg til støy, Skyer, Dobbelteksponeerte skyer, Motlysslør, Smart skarphet, Uskarp maske, Preg, Fjern linjesprang, NTSC-farger, Høypass, Maksimum, Minimum og Forskyvning.

Bildekommandoer Bildestørrelse, Arbeidsområde, Bilderotering, Beskjær, Skjær til, Dupliser, Bruk bilde, Sammenkopiering og Variabler.

Visning Bildepunktproporsjoner (Egendefinerte bildepunktproporsjoner, Slett bildepunktproporsjoner, Tilbakestill bildepunktproporsjoner osv.)

Lag Nye lag, dupliserte lag, justeringslag (Nivåer, Glød, Kulør/metning, Kanalmikser, Fotofilter og Eksponering), fyllag, lagmasker, lagstiler, overgangsmodi som støttes, og smarte objekter.

Modi RGB-farger, Gråtone, konvertering til 8 biter/kanal eller 16 biter/kanal.

Bildepunktproporsjoner Støtte for firkantede og ikke-firkantede dokumenter.

Innstillinger Inverter, Tilpass markering > Ramme, Transformer markering, Lagre markering og Hent markering.

Verktøy Alle verktøy i verktøykassen, unntatt følgende: Magnetisk lasso, tryllestav, flekkreparasjonspensel, reparasjonspensel, røde øyne, fargeerstatning, kunsthistorikkpensel, magisk viskelær, bakgrunnsviskelær, malingsspann, lysne, mørkne og svamp. Enkelte verktøy fungerer bare med overgangsmodi som støttes.

Slå sammen bilder til HDR

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Slå sammen til HDR Pro kombinerer flere bilder med ulike eksponeringer av samme scene, slik at hele det dynamiske området vises i ett og samme HDR-bilde. Det sammenslåtte bildet kan lagres som en fil med 32, 16 eller 8 biter per kanal. Husk imidlertid på at det bare er filer med 32 biter per kanal som har lagringskapasitet nok for alle HDR-dataene.

HDR-sammenslåing fungerer best når fotografiene er optimalisert for denne prosessen. Se Ta fotografier til HDR-bilder for våre anbefalinger.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Videoleksjon: Den beste nye funksjonen i CS5: HDR Pro

Deke McClelland

Gjør livaktige fargetoner overnaturlige.



Bokutdrag: Lage HDR-bilder av oppdelte eksponeringer

Conrad Chavez

Gå gjennom HDR-prosessen, fra kamera til datamaskin.



Bokutdrag: Fjerne "ghosting" fra HDR-bilder

Scott Kelby



Videoleksjon: Se nærmere på forbedringene av HDR Pro

Jan Kabili

1. Gjør ett av følgende:

- (Photoshop) Velg Fil > Automatiser > Slå sammen til HDR Pro.
- (Bridge) Velg bildene du vil bruke, og velg Verktøy > Photoshop > Slå sammen til HDR Pro. Gå til trinn 5.

2. I dialogboksen Slå sammen til HDR Pro klikker du på Bla gjennom for å velge bestemte bilder, klikk på Legg til åpne filer eller velg Bruk > Mappe. (Du fjerner et bestemt element ved å markere det i fillisten og klikke på Fjern.)

3. (Valgfritt) Velg Prøv å justere kildebilder automatisk hvis du holdt kameraet med hendene da du tok bildene.

4. Klikk OK.

Merk: Hvis et bilde mangler eksponeringsmetadata, kan du angi verdier i dialogboksen Angi EV manuelt.

En ny dialogboks kalt Slå sammen til HDR Pro viser miniatyrene av kildebildene samt en forhåndsvisning av det sammenslåtte resultatet.

5. Øverst til høyre for forhåndsvisningen kan du velge bitdybde for det sammenslåtte bildet.

 Velg 32 biter hvis du vil at det sammenslåtte bildet skal inneholde hele det dynamiske området til HDR-bildet. Bildefiler med 8 og 16 biter (uten flytpunkt) kan ikke lagre hele spekteret av lystetthetsverdier i et HDR-bilde.

6. Hvis du vil justere toneområdet, kan du se Alternativer for 32-bitersbilder eller Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder.

7. (Valgfritt) Du kan lagre toninginnstillingene til fremtidig bruk. Dette gjør du ved å gå til Forhåndsinnstilling > Lagre forhåndsinnstilling. (Når du vil bruke innstillingene på nytt, velger du Last inn forhåndsinnstilling.)

Alternativer for 32-bitersbilder

Flytt glidebryteren nedenfor histogrammet for å justere forhåndsvisningen av hvitpunkt for det sammenslåtte bildet. Du kan bare bruke glidebryteren til å justere forhåndsvisningen. All HDR-data forblir i den sammenslåtte filen.

De forhåndsviste justeringene lagres i HDR-filen, og brukes når du åpner filen i Photoshop. Hvis du vil justere forhåndsvisningen av hvitpunkt, kan du når som helst gå til Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning.

Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder

HDR-bilder inneholder lystetthetsnivåer som overgår det dynamiske området som 16- og 8-bitersbilder kan lagre. Du må justere eksponeringen og kontrasten når du konverterer fra 32 biter til lavere bitdybder, for å få et bilde med ønsket dynamisk område.

Du kan velge blant følgende metoder for tonetilordning:

Lokal tilpasning Justerer HDR-fargetonen ved å endre de lokale lysstyrkeområdene på hele bildet.

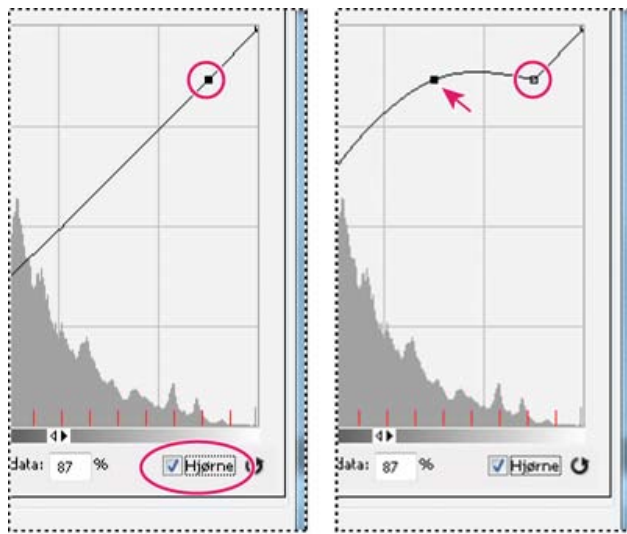
Kantglød Radius angir størrelsen på de lokale lysstyrkeområdene. Styrke angir hvor stor avstanden mellom to bildepunkters toneverdi må være før de ikke lenger er del av samme lysstyrkeområde.

Tone og detalj Det dynamiske området maksimaliseres når gammainnstillingen er 1.0. Ved lavere verdier utheves mellomtoner, og høyere verdier uthever lyse områder og skygger. Eksponeringsverdier gjengir blenderåpningen. Dra glidebryteren Detalj for å justere skarphet, og bruk glidebryterne Skygge og Lyse områder til å gjøre disse områdene lysere eller mørkere.

Farge Med Glød kan du justere styrken på svake farger, uten å maskere sterkt mettede farger. Med Metning kan du justere styrken på alle fargene, fra -100 (monokrom) til +100 (dobbel metning).

Tonekurve Viser en justerbar kurve over et histogram som viser lystetthetsverdier for det opprinnelige 32-biters HDR-bildet. De røde inndelingsmerkene langs den horisontale aksens indikerer en økning på én EV (omtrent ett blendertall).

Merk: Som standard begrenser og fordeler tonekurven og histogrammet endringene dine fra punkt til punkt. Du kan fjerne begrensningen og utføre mer ekstreme justeringer. Dette gjør du ved å velge alternativet Hjørne etter at du har satt inn et punkt på kurven. Når du setter inn og flytter et nytt punkt, blir kurven vinkelformet.



A B
Justering av tonekurve og histogram ved hjelp av alternativet Hjørne

A. Sette inn et punkt og velge alternativet Hjørne. B. Når du setter inn et nytt punkt, blir kurven kantet i punktet der alternativet Hjørne brukes.

Tonerfordelingshistogram Komprimerer det dynamiske spekteret for HDR-bildet, og prøver å beholde noe kontrast. Ytterligere justeringer er ikke nødvendig. Denne metoden er automatisk.

Eksponering og gamma Lar deg justere lysstyrken og kontrasten i HDR-bildet manuelt. Du flytter på glidebryteren Eksponering for å justere forsterkning og glidebryteren Gamma for å justere kontrast.

Høylyskomprimering Komprimerer høylysverdiene i HDR-bildet slik at de faller innenfor lystetthetsområdet til bildefilen med 8 eller 16 bpc. Ytterligere justeringer er ikke nødvendig. Denne metoden er automatisk.

Kompensere for objekter i bevegelse

Hvis bildene har ulikt innhold fordi de inneholder objekter i bevegelse, som biler, mennesker eller løv, kan du velge Fjern fantomer i dialogboksen Slå sammen til HDR Pro.

Photoshop viser et grønt omriss rundt miniatyren som har den beste tonebalansen. Dette regnes som basisbildet. Objekter i bevegelse som blir oppdaget på andre bilder, fjernes. (Hvis det har oppstått bevegelse i svært lyse eller svært mørke områder, kan det gi bedre resultater å klikke på en annen miniatyr der objektene i bevegelse er bedre eksponert.)

💡 Hvis du vil se en veiledning om alternativet Fjern fantomer, [kan du se denne videoen](#). (Fjern fantomer tas opp etter 3 minutter.)

Lagre eller laste inn responskurver for kamera

Responskurver indikerer hvordan kamerasensorene tolker ulike nivåer av innkommende lys. Som standard kalkulerer dialogboksen Slå sammen til HDR Pro automatisk en responskurve for kameraet basert på toneområdet på bildene du slår sammen. Du kan lagre den gjeldende responskurven og bruke den senere på en annen gruppe med sammenslåtte bilder.

❖ I øvre høyre hjørne av dialogboksen Slå sammen til HDR Pro klikker du på responskurvemenyen  og velger Lagre responskurve. (Hvis du vil bruke kurven på et senere tidspunkt, velger du Last inn responskurve.)

Konvertere 32 biter til 16 eller 8 bpc

Hvis du opprinnelig opprettet et 32-biters bilde i løpet av Slå sammen til HDR Pro-prosessen, kan du konvertere det til et 16- eller 8-biters bilde på et senere tidspunkt.

1. Åpne et bilde med 32 bpc i Photoshop, og velg Bilde > Modus > 16 biter/kanal eller 8 biter/kanal.
2. Juster eksponering og kontrast slik at du får et bilde med ønsket dynamisk område. (Se Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder.)
3. Klikk OK for å konvertere 32-bitersbildet.

Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Det dynamiske spekteret for HDR-bilder overskrider visningsmulighetene til standard dataskjermer. Når du åpner et HDR-bilde i Photoshop, kan det se svært mørkt eller utvasket ut. Du kan justere forhåndsvisningen i Photoshop slik at skjermen viser et HDR-bilde der høylys og skygger er justert slik at de ikke ser utvaskede eller for mørke ut. Forhåndsvisningsinnstillingene lagres i HDR-bildefilen (bare PSD, PSB og TIFF) og brukes når filen åpnes i Photoshop. Justeringer i forhåndsvisningen fører ikke til redigering av HDR-bildefilen. All HDR-bildeinformasjon forblir intakt. Bruk Eksponeringsjustering (Bilde > Justeringer > Eksponering) til å endre eksponeringen for HDR-bildet med 32 bpc.

💡 Hvis du vil vise 32-biters avlesninger i infopanelet, klikker du pipetteikonet i infopanelet og velger 32 biter på hurtigmenyen.

1. Åpne et HDR-bilde med 32 bpc i Photoshop, og velg Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning.

2. I dialogboksen Alternativer for 32-biters forhåndsvisning velger du et alternativ på Metode-menyen:

Eksponering og gamma Justerer lysstyrken og kontrasten.

Høylyskomprimering Komprimerer høylysverdiene i HDR-bildet slik at de faller innenfor lystetthetsområdet til bildefilen med 8 eller 16 bpc.

3. Hvis du har valgt Eksponering og gamma, flytter du skyvekontrollen for eksponering og gamma for å justere lysstyrken og kontrasten for forhåndsvisningsbildet.

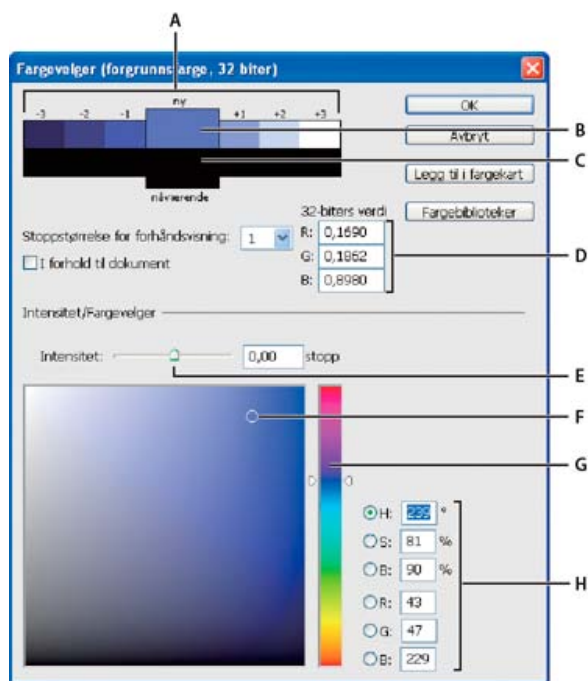
4. Klikk OK.

💡 Du kan også justere forhåndsvisningen for et åpent HDR-bilde i Photoshop ved å klikke trekanten på statuslinjen i dokumentvinduet og velge 32 biters eksponering på hurtigmenyen. Flytt skyvekontrollen for å angi hvitpunkt for visning av HDR-bildet. Dobbelklikk skyvekontroll for å gå tilbake til standardinnstillingen for eksponering. Ettersom justeringen gjøres per visning, kan du ha det samme HDR-bildet åpent i flere vinduer, hvert med forskjellig forhåndsvisningsjustering. Forhåndsvisningsjusteringer som gjøres med denne metoden, lagres ikke i HDR-bildefilen.

HDR-fargevelgeren

[Til toppen av siden](#)

Med HDR-fargevelgeren kan du nøyaktig vise og velge farger til bruk i HDR-bilder med 32 biter. På samme måte som i den vanlige fargevelgeren for Adobe velger du en farge ved å klikke et fargefelt og justere skyvekontrollen for farge. Med skyvekontrollen for intensitet kan du justere lysstyrken for en farge til å stemme overens med intensiteten i fargene i HDR-bildet du arbeider med. I forhåndsvisningsområdet kan du vise fargekart for en valgt farge for å se hvordan den vil se ut med ulike eksponeringer og intensiteter.



HDR-fargevelger

A. Forhåndsvisningsområde B. Justert farge C. Opprinnelig farge D. 32-biters flytpunktverdier E. Skyvekontroll for intensitet F. Valgt farge G. Skyvekontroll for farge H. Fargeverdier

Vise HDR-fargevelgeren

❖ Med et bilde med 32 bpc åpent gjør du ett av følgende:

- Klikk valgboksen for forgrunns- eller bakgrunnsfarge i verktøykassen.
- Klikk valgboksen Angi forgrunnsfarge eller Angi bakgrunnsfarge i fargepanelet.

Fargevelgeren er også tilgjengelig når funksjoner gir deg mulighet til å velge en farge. Dette gjelder for eksempel når du klikker i fargekartet i alternativlinjen for enkelte verktøy, eller pipetteverktøyene i enkelte dialogbokser for fargejustering.

Velge farger for HDR-bilder

Den nedre delen av HDR-fargevelgeren fungerer som den vanlige fargevelgeren med 8- eller 16-biters bilder. Klikk i fargefeltet for å velge en farge, og flytt fargeskyvekontrollen for å endre kulør, eller bruk HSB- eller RGB-feltene til å angi numeriske verdier for en bestemt farge. I fargefeltet øker lysstyrken når du flytter oppover, og metningen øker når du flytter mot høyre.

Bruk skyvekontrollen for intensitet til å justere lysstyrken på fargen. Fargeverdien pluss intensitetsverdien konverteres til 32-biters flytpunktverdier i HDR-dokument.

1. Velg en farge ved å klikke i fargefeltet og flytte fargeskyvekontrollen, eller ved å skrive inn numeriske HSB- eller RGB-verdier, slik som i Adobes fargevelger.
2. Juster skyvekontrollen for intensitet for å øke eller redusere lysstyrken for fargen. Det nye fargekartet i forhåndsvisningsskaleringen øverst i fargevelgeren viser virkningen av å øke eller redusere stopp for den valgte fargen.

Intensitetsstoppene tilsvarer det motsatte av stoppene for eksponeringsinnstilling. Hvis du øker eksponeringsinnstillingen for HDR-bildet med to stopp, må du redusere intensitetsstoppene med to for å beholde det samme fargeutseendet som hvis eksponeringen og fargeintensiteten for HDR-bildet begge var angitt til 0.

Hvis du kjenner de nøyaktige 32-biters RGB-verdiene for fargen du vil bruke, kan du skrive dem inn direkte i feltene for 32-biters RGB.

3. (Valgfritt) Juster innstillingene for forhåndsvisningsområdet.

Stoppstørrelse for forhåndsvisning Angir stoppintervaller for hver forhåndsvisningsrute. Innstillingen 3, for eksempel, gir fargeruter på -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med disse fargerutene kan du forhåndsvisse utseendet til den valgte fargen ved ulike innstillinger for eksponering.

I forhold til dokument Velg dette for å justere forhåndsvisningsrutene til å gjenspeile gjeldende innstilling eksponering i bildet. Hvis du for eksempel øker dokumenteksponeringen, vil den nye forhåndsvisningsruten være lysere enn fargen som er valgt i fargefeltet i fargevelgeren, for å vise virkningen av den økte eksponeringen for valgt farge. Hvis gjeldende eksponering er angitt til 0 (standard), endres ikke fargeruten selv om du merker av eller fjerner merket for dette alternativet.

4. (Valgfritt) Klikk Legg til i fargekart for å legge til den valgte fargen i fargekartpanelet.
5. Klikk OK.

Male på HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Du kan redigere og legge til effekter i HDR-bilder med 32-bpc med følgende Photoshop-verktøy: Pensel, Blyant, Penn, Form, Klonestempel, Mønsterstempel, Viskelær, Gradering, Gjør uskarpt, Gjør skarpere, Finger og Historikkpensel. Du kan også bruke tekstverktøyet til å legge til tekstlag med 32 bpc i et HDR-bilde.

Når du redigerer eller maler på HDR-bilder, kan du forhåndsvisse arbeidet med ulike innstillinger for eksponering med skyvekontrollen for 32-biters eksponering i området for dokumentinformasjon eller i dialogboksen Alternativer for 32-biters forhåndsvisning (Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning). Med HDR-fargevelgeren kan du også forhåndsvisse den valgte forgrunnsfargen med ulike innstillinger for intensitet for å få samsvar med ulike innstillinger for eksponering i et HDR-bilde.

1. Åpne et HDR-bilde.
2. (Valgfritt) Angi eksponering for bildet. Se Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder.
3. For pensel- og blyantverktøyet klikker du forgrunnsfargen for å åpne HDR-fargevelgeren og velger en farge. For tekstverktøyet klikker du fargebrikken på alternativlinjen for å angi tekstfarge.

Forhåndsvisningsområdet for HDR-fargevelgeren hjelper deg å velge og justere en forgrunnsfarge i forhold til ulike innstillinger for eksponering i HDR-bildet. Se HDR-fargevelgeren.

 Hvis du vil vise virkningen av maling ved ulike HDR-eksponeringer, bruker du kommandoen *Vindu > Ordne > Nytt vindu til å åpne samtidige visninger av samme HDR-bilde, og deretter angir du ulik eksponering for hvert vindu med skyvekontrollen for eksponering i statuslinjeområdet for dokumentet.*

Flere hjelpeemner

[Justere HDR-eksponering og toner](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Tilpasse fargetabeller med begrensede farger

Tilpasse fargetabeller med begrensede farger

[Til toppen av siden](#)

Tilpasse fargetabeller med begrensede farger

Med kommandoen Fargetabell kan du gjøre endringer i fargetabellen for et bilde med begrensede farger. Disse tilpassingsfunksjonene er spesielt nyttige for bilder med pseudofarger, det vil si bilder som viser gråtonevariasjoner i farger i stedet for gråtoner. Slike bilder brukes ofte i vitenskapelige og medisinske programmer. En tilpassing av fargetabellen kan imidlertid også skape spesialeffekter for bilder med begrensede farger.

Merk: Hvis du på en enkel måte vil skifte farger i et bilde med pseudofarger, velger du Bilde > Justeringer og bruker fargejusteringskommandoene på undermenyen.

Bruke en fargetabell til å redigere farger og gjøre farger gjennomskiktige

Du kan redigere farger i fargetabellen for å skape spesialeffekter, eller gjøre en enkeltfarge i tabellen gjennomskiktig i bildet.

1. Åpne bildet med begrensede farger.
2. Velg Bilde > Modus > Fargetabell.
3. Hvis du vil endre en enkeltfarge, klikker du fargen og velger en ny farge i fargevelgeren.
4. Hvis du vil endre et fargeområde, drar du i tabellen for å velge fargeområdet du vil endre. I fargevelgeren velger du den første fargen du vil ha med i området, og deretter klikker du OK. Når fargevelgeren vises på nytt, velger du den siste fargen du vil ha i området, og deretter klikker du OK.

Fargene du valgte i fargevelgeren, plasseres i det området du valgte i dialogboksen Fargetabell.

5. Hvis du vil angi gjennomskiktighet for en farge, velger du pipetteverktøyet i dialogboksen Fargetabell og klikker fargen i tabellen eller i bildet. Den valgte fargen erstattes med gjennomskiktighet i bildet.
6. Klikk OK i dialogboksen Fargetabell for å bruke de nye fargene i bildet med begrensede farger.

Velge en forhåndsdefinert fargetabell

1. Åpne bildet med begrensede farger.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Bilde > Modus > Fargetabell.
 - Velg Bilde > Modus > Begrensede farger. I dialogboksen Begrensede farger velger du Egendefinert på panelmenyen. Dialogboksen Fargetabell åpnes.
3. I dialogboksen Fargetabell velger du en forhåndsdefinert tabell på Tabell-menyen.

Egendefinert Oppretter en palett som du spesifiserer.

Mørkstråle Viser en palett som er basert på fargene som en mørkstråleovn utstråler når den varmes opp – fra svart til rødt, oransje, gult og hvitt.

Gråtone Viser en palett som er basert på 256 gråtonenivåer – fra svart til hvitt.

Spektrum Viser en palett som er basert på fargene som skapes når hvitt lys sendes gjennom et prisme – fra fiolett, blått og grønt til gult, oransje og rødt.

System (Macintosh) Viser standard 256-fargers systempalett for Mac OS.

System (Windows) Viser Windows' standard 256-fargers systempalett.

Lagre og laste inn fargetabeller

Du bruker knappene Lagre og Last inn i dialogboksen Fargetabell når du skal lagre tabeller med begrensede farger for bruk med andre Adobe Photoshop-bilder. Når du har lastet inn en fargetabell i et bilde, endres fargene i bildet slik at de gjenspeiler fargeplasseringene de refererer til i den nye fargetabellen.

Merk: Du kan også laste inn lagrede fargetabeller til fargekartpanelet.

Flere hjelpeemner

Tilpasse fargevelgere og fargekart

[Endre fargevelgeren](#)

[Legge til og slette fargekart](#)

[Behandle fargebiblioteker](#)

[Dele fargekart mellom programmer](#)

Endre fargevelgeren

[Til toppen av siden](#)

I stedet for å bruke Adobes fargevelger, kan du velge farger fra fargevelgeren i datamaskinens operativsystem eller fra en tredjeparts fargevelger.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Generelt (Mac OS).
2. Velg en fargevelger på Fargevelger-menyen, og klikk OK.

Se dokumentasjonen for operativsystemet hvis du vil ha mer informasjon.

Legge til og slette fargekart

[Til toppen av siden](#)

I fargekartpanelet kan du legge til eller slette fargekart.

💡 Du kan også legge til en fargerute fra fargevelgeren ved å klikke knappen Legg til i fargekart.

Legge til en farge i fargekartpanelet

1. Bestem hvilken farge du vil legge til, og gjør den til forgrunnsfargen.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk knappen Nytt fargekart  i fargekartpanelet. Du kan også velge Nytt fargekart på menyen i fargekartpanelet.
 - Plasser pekeren over et tomt område i den nederste raden i fargekartpanelet (pekeren blir malingsspannverktøyet), og klikk for å legge til fargen. Skriv inn et navn på den nye fargen, og klikk OK.



Farge valgt fra bilde (venstre) og lagt til i fargekartpanelet (høyre)

- (Kun Creative Cloud) Velg Last inn fargekart på panelmenyen. Naviger til en HTML-, CSS- eller SVG-fil i Last inn-vinduet, og klikk OK. Photoshop leser fargeverdiene angitt i dokumentene.

Merk: Nye farger lagres i Adobe-innstillingsfilen, slik at de beholdes mellom redigeringsøkter. Hvis du vil lagre en farge permanent, lagrer du den i et bibliotek.

Slette en farge fra fargekartpanelet

❖ Gjør ett av følgende:

- Dra et fargekart til sletteikonet .
- Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), plasser pekeren over et fargekart (pekeren endres til en saks), og klikk.

Behandle fargebiblioteker

[Til toppen av siden](#)

Fargekartbiblioteker gir en enkel måte å få tilgang til ulike sett med farger på. Egendefinerte sett med fargekart kan lagres som et bibliotek for gjenbruk. Fargekart kan også lagres i et format for deling i andre programmer.

Laste inn eller erstatte et bibliotek med fargekart

❖ Velg ett av følgende på menyen i fargekartpanelet:

Last inn fargekart Legger til et bibliotek til det gjeldende settet med fargekart. Velg bibliotekfilen du vil bruke, og klikk på Last inn.

Erstatt fargekart Erstatter gjeldende liste med et annet bibliotek. Velg bibliotekfilen du vil bruke, og klikk på Last inn. Photoshop gir deg mulighet til å lagre det gjeldende settet med fargekart før du erstatter dem.

Navn på et fargebibliotek Laster inn et bestemt fargesystem som er oppført nederst på menyen i fargekartpanelet. Du kan enten erstatte gjeldende sett med farger med biblioteket du laster inn, eller legge til biblioteket i det gjeldende settet.

Lagre et sett med fargekart som et bibliotek

1. Velg Lagre fargekart på menyen i fargekartpanelet.
2. Velg en plassering for fargekartbiblioteket, skriv inn et filnavn, og klikk Lagre.

Du kan lagre biblioteket hvor som helst. Hvis du imidlertid plasserer bibliotekfilen i mappen Innstillinger/Fargekart i standardmappen for forhåndsinnstillinger, vil biblioteknavnet vises nederst på menyen i fargekartpanelet når du har startet programmet på nytt.

Gå tilbake til standardbiblioteket med fargekart

❖ Velg Tilbakestill fargekart på menyen i fargekartpanelet. Du kan enten erstatte gjeldende sett med farger med standard fargekartbibliotek eller legge til biblioteket i det gjeldende settet.

Dele fargekart mellom programmer

[Til toppen av siden](#)

Du kan dele de heldekkende fargekartene du lager i Photoshop, Illustrator og InDesign, ved å lagre et fargekartbibliotek til utveksling. Fargene vises på nøyaktig samme måte i de forskjellige programmene når fargeinnstillingene er synkronisert.

1. I fargeprøvepanelet kan du opprette prosessfarge- og spotfargeprøver du vil dele, og fjerne fargeprøver du ikke vil dele.
Merk: Du kan ikke dele følgende fargeprøvetyper mellom programmer: mønstre, forløpninger og registerfargeprøven fra Illustrator eller InDesign, og bokfargereferanser, HSB, XYZ, tofargetoning, tetthet, samlet trykkfarge og fargeprøver for web-RGB fra Photoshop. Disse fargeprøvene utelates automatisk når du arkiverer fargeprøver for utveksling.
2. Velg Arkiver fargeprøver for utveksling på menyen i Fargeprøver-panelet, og arkiver fargeprøvebiblioteker på et sted som er lett tilgjengelig.
3. Last inn fargekartbiblioteket i Fargeprøver-panelet for Photoshop, Illustrator eller InDesign.

Flere hjelpeemner

[Legge til fargekart fra HTML-, CSS- og SVG-filer | Creative Cloud](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Konvertere mellom fargemodi

[Konvertere et bilde til en annen fargemodus](#)

[Konvertere et bilde til punktgrafikkmodus](#)

[Konvertere et fargefoto til gråtonemodus](#)

[Konvertere et bilde fra punktgrafikkmodus til gråtonemodus](#)

[Konvertere et gråtone- eller RGB-bilde til begrensede farger](#)

Konvertere et bilde til en annen fargemodus

[Til toppen av siden](#)

Du kan endre et bilde fra opprinnelig modus (kildemodus) til en annen modus (målmodus). Når du velger en annen fargemodus for et bilde, endres fargeverdiene i bildet permanent. Når du for eksempel konverterer et RGB-bilde til CMYK-modus, justeres RGB-fargeverdiene utenfor CMYK-fargeområdet (definert med innstillingen for CMYK-arbeidsområdet i dialogboksen Fargeinnstillinger) slik at de faller innenfor fargeområdet. I denne prosessen kan noen bildedata gå tapt og vil ikke kunne gjenopprettes hvis du konverterer bildet fra CMYK tilbake til RGB.

Før du konverterer bilder, bør du gjøre følgende:

- Gjør så mye som mulig av redigeringen i den opprinnelige bildemodusen (vanligvis RGB for bilder fra de fleste skannere eller digitale kameraer, eller CMYK for bilder fra vanlige trommelskannere eller bilder som er importert fra et Scitex-system).
- Lagre en sikkerhetskopi før du konverterer. Ikke glem å lagre en kopi av bildet, inkludert alle lag, slik at du kan redigere originalversjonen av bildet etter konverteringen.
- Slå sammen lagene i filen før du konverterer den. Innslaget av farger mellom lagenes overgangsmodi endres når modusen endres.
Merk: I de fleste tilfeller bør du slå sammen lagene i en fil før du konverterer den. Det er imidlertid ikke nødvendig, og i enkelte tilfeller heller ikke ønskelig (for eksempel når filen inneholder vektoriserte tekstlag).

❖ Velg **Bilde > Modus**, og velg deretter ønsket modus på undermenyen. Modi som ikke er tilgjengelige for det aktive bildet, vises nedtonet på menyen.

Lag i bilder slås sammen når bildene konverteres til modusen Multikanal, Punktgrafikk eller Begrensede farger, fordi disse modiene ikke støtter lag.

Konvertere et bilde til punktgrafikkmodus

[Til toppen av siden](#)

Når du konverterer et bilde til punktgrafikkmodus, reduseres bildet til to farger, noe som i sterk grad forenkler fargeinformasjonen i bildet og reduserer filstørrelsen.

Når du skal konvertere et fargebilde til punktgrafikkmodus, må du først konvertere det til gråtonemodus. Da fjernes kulør- og metningsinformasjonen fra bildepunktene slik at bare lysstyrkeverdiene er igjen. Men ettersom det er få redigeringsalternativer tilgjengelig for bilder i punktgrafikkmodus, er det vanligvis best å redigere bildet i gråtonemodus og deretter konvertere det til punktgrafikkmodus.

Merk: Bilder i punktgrafikkmodus inneholder 1 bit per kanal. Du må konvertere et bilde med 16 eller 32 biter per kanal til 8-biters gråtoner før du konverterer det til punktgrafikkmodus.

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis bildet er i farger, velger du **Bilde > Modus > Gråtone**. Deretter velger du **Bilde > Modus > Punktgrafikk**.
- Hvis bildet er i gråtoner, velger du **Bilde > Modus > Punktgrafikk**.

2. Under **Utdata** i dialogboksen angir du en utdataoppløsning for punktgrafikkbildet og velger en målenhet. Som standard vises gjeldende bildeoppløsning både som inndata- og utdataoppløsning.

3. Bruk hurtigmenyen **Bruk** til å velge en av følgende metoder for konvertering av punktgrafikk:

50 % terskelverdi Konverterer bildepunkter med gråtoneverdier over mellomgrånivået (128) til hvitt, og under mellomgrånivået til svart. Resultatet er en svart/hvitt-representasjon av bildet, med svært høy kontrast.

Regelmessig spredning Konverterer et bilde ved å organisere gråtonene i geometriske konfigurasjoner med svarte og hvite punkter.

Tilfeldig spredning Konverterer et bilde ved å bruke en feilspretningsprosess, med start i bildepunktet i øvre venstre hjørne av bildet. Hvis bildepunktverdien er over mellomgrått (128), endres bildepunktet til hvitt. Hvis verdien er under mellomgrått, endres bildepunktet til svart. Ettersom det opprinnelige bildepunktet sjelden er helt hvitt eller helt svart, er feil uunngåelig. Feilen overføres til omkringliggende bildepunkter og spres til hele bildet, noe som resulterer i en kornete, film lignende tekstur.

Raster Simulerer utseendet til rasterpunkter i det konverterte bildet. Angi verdier i dialogboksen **Raster**:

- Under **Frekvens** angir du en verdi for rasterfrekvensen og velger en målenhet. Verdier kan være i området 1,000 til 999,999 for linjer per

tomme, og fra 0,400 til 400,00 for linjer per centimeter. Du kan angi desimalverdier. Rasterfrekvensen angir rastertettheten i linjer per tomme (LPI). Frekvensen avhenger av papiret og typen trykkpresse som brukes ved trykking. Til aviser brukes vanligvis 85-linjer raster. Magasiner bruker raster med høyere oppløsning, som 133-lpi og 150-lpi. Be om riktige rasterfrekvenser hos trykkeriet.

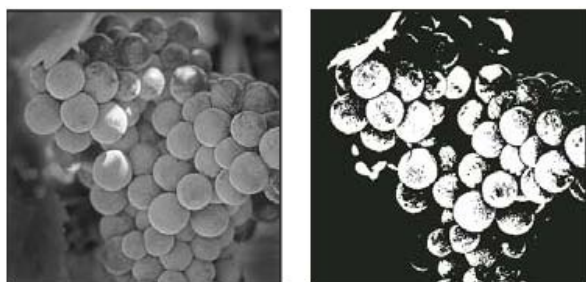
- Angi en verdi for rastervinkelen i grader fra -180 til +180. Rastervinkelen angir retningen på rasteret. Halvtoneraster og svart/hvitt-raster bruker vanligvis en vinkel på 45 grader.
- Under Form velger du ønsket punktform.

Viktig: Rasteret blir en del av bildet. Hvis du skriver ut bildet på en rasterskriver, brukes skriverens eget raster i tillegg til rasteret i bildet. På noen skrivere kan resultatet være et moarert mønster.

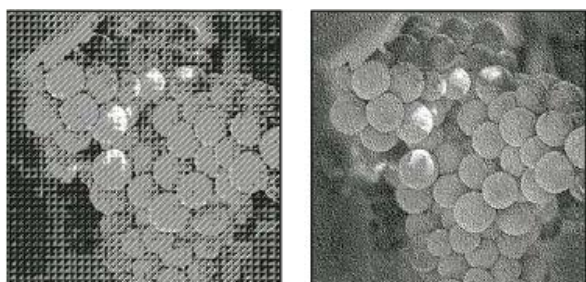
Egendefinert mønster Simulerer utseendet til et egendefinert raster i det konverterte bildet. Velg et mønster som passer til variasjoner i tykkelse, vanligvis en som har et utvalg av gråtoner.

Hvis du vil bruke dette alternativet, definerer du først et mønster, og deretter tar du i bruk teksturen ved å rastre gråtonebildet. Hvis du skal dekke hele bildet, må mønsteret være like stort som bildet. ellers blir mønsteret flislågt. Photoshop inneholder en rekke mønstre som legges på automatisk, og som kan brukes som rastermønstre.

 Hvis du vil forberede et svart/hvitt-mønster for konvertering, konverterer du først bildet til gråtoner, og deretter bruker du filteret Gjør enda mindre skarpt flere ganger. Denne uskarphetsteknikken skaper tykke linjer som går fra mørkegrått til hvitt.



Opprinnelig gråtonebilde og konverteringsmetoden 50 % terskelverdi



Konverteringsmetodene Regelmessig spredning og Tilfeldig spredning

Konvertere et fargefoto til gråtonemodus

[Til toppen av siden](#)

1. Åpne bildet du vil konvertere til svart/hvitt.
2. Velg Bilde > Modus > Gråtone.
3. Klikk Fjern. Photoshop konverterer fargene i bildet til svart, hvitt og gråtoner.

Merk: Teknikken som blir beskrevet ovenfor, minimerer filstørrelsen, men fjerner fargeinformasjon, og kan konvertere nærliggende farger til nøyaktig samme grånyanse. Et svart-hvitt justeringslag øker filstørrelsen, men beholder fargeinformasjonen, slik at du kan tilordne farger til grånyanser.

Konvertere et bilde fra punktgrafikkmodus til gråtonemodus

[Til toppen av siden](#)

Du kan konvertere et bilde fra punktgrafikkmodus til gråtonemodus, slik at du kan redigere det. Husk at et punktgrafikkbilde som redigeres i gråtonemodus, kan se annerledes ut når det konverteres tilbake til punktgrafikkmodus. Tenk deg at et bildepunkt som er svart i punktgrafikkmodus, redigeres til en gråtone i gråtonemodus. Når bildet konverteres tilbake til punktgrafikkmodus, gjengis bildepunktet som hvitt hvis det har en gråtoneverdi over mellomgråverdien på 128.

1. Velg Bilde > Modus > Gråtone.
2. Angi en verdi mellom 1 og 16 for størrelsesforhold.

Størrelsesforholdet er faktoren for nedskalering av bildet. Hvis du for eksempel vil redusere et gråtonebilde med 50 %, skriver du inn 2 som størrelsesforhold. Hvis du angir en høyere verdi enn 1, jevner programmet ut flere bildepunkter i punktgrafikkbildet for å skape ett enkelt bildepunkt i gråtonebildet. Med denne prosessen kan du generere flere gråtoner fra et bilde som er skannet på en 1-bits skanner.

Konvertere et gråtone- eller RGB-bilde til begrensede farger

Ved konvertering til begrensede farger reduseres antallet farger i bildet til maksimum 256, som er standard antall farger som støttes av formatene GIF og PNG-8 og mange multimedieprogrammer. Denne konverteringen reduserer filstørrelsen ved å slette fargeinformasjon fra bildet.

Hvis du vil konvertere til begrensede farger, må du starte med et gråtone- eller RGB-bilde som inneholder 8 biter per kanal.

1. Velg Bilde > Modus > Begrensede farger.

Merk: Alle synlige lag slås sammen, og alle skjulte lag fjernes.

Konverteringen skjer automatisk for gråtonebilder. For RGB-bilder vises dialogboksen Begrensede farger.

2. Merk av for Forhåndsvisning i dialogboksen Begrensede farger for å forhåndsvisne endringene.
3. Angi konverteringsalternativer.

Konverteringsalternativer for bilder med begrensede farger

Når du konverterer et RGB-bilde til et bilde med begrensede farger, kan du angi en rekke konverteringsalternativer i dialogboksen Begrensede farger.

Palettype En rekke palettyper er tilgjengelige for konvertering av bilder til begrensede farger. For alternativene Perseptuell, Selektiv og Tilpasset kan du velge om du vil bruke en lokal palett basert på fargene i gjeldende bilde. Følgende palettyper er tilgjengelige:

Nøyaktig Oppretter en palett ved hjelp av de eksakte fargene som vises i RGB-bildet – et alternativ som kun er tilgjengelig hvis bildet bruker 256 farger eller mindre. Fordi bildets palett inneholder alle fargene i bildet, forekommer ingen spredning.

System (Macintosh) Bruker Mac OS' standard 8-biters palett, som er basert på et jevnt utvalg av RGB-farger.

System (Windows) Bruker Windows-systemets standard 8-biters palett, som er basert på et jevnt utvalg av RGB-farger.

Web Bruker den 216-fargers fargepaletten som weblesere, uavhengig av plattform, bruker for å vise bilder på en skjerm som er begrenset til 256 farger. Denne paletten er et delsett av 8-biters paletten til Mac OS. Bruk dette alternativet for å unngå leserspredning når du viser bilder på en skjerm som er begrenset til 256 farger.

Jevn Oppretter en palett ved å velge et jevnt utvalg av farger fra RGB-fargeterningen. Hvis for eksempel Photoshop velger seks jevnt plasserte fargenivåer, hvert bestående av rødt, grønt og blått, vil kombinasjonen opprette en jevn palett med 216 farger ($6 \times 6 \times 6 = 216$). Det totale antallet farger som vises i et bilde, tilsvarer den nærmeste perfekte terningen (8, 27, 64, 125 eller 216) som er lavere enn verdien i tekstboksen Farger.

Lokal (perseptuell) Oppretter en egendefinert palett ved å prioritere farger som øynene er mest følsomme overfor.

Lokal (selektiv) Oppretter en fargetabell som ligner den perseptuelle fargetabellen, men som favoriserer store områder med farge og tar vare på webfarger. Dette alternativet produserer som regel bilder med høyest fargeintegritet.

Lokal (tilpasset) Oppretter en palett ved hjelp av et utvalg av fargene fra spektrumet som forekommer oftest i bildet. Et RGB-bilde med bare fargene grønt og blått gir for eksempel en palett med hovedsakelig grønn- og blåfarger. De fleste bilder konsentrerer farger i bestemte områder av spekteret. Hvis du vil ha mer nøyaktig kontroll over en palett, velger du først en del av bildet som inneholder fargene du vil fremheve. Photoshop justerer konverteringen mot disse fargene.

Master (perseptuell) Oppretter en egendefinert palett ved å prioritere farger som øynene er mest følsomme overfor. Brukes når du har flere dokumenter åpne. Tar alle dokumentene med i beregningen.

Master (selektiv) Oppretter en fargetabell som ligner den perseptuelle fargetabellen, men som favoriserer store områder med farge og tar vare på webfarger. Dette alternativet produserer som regel bilder med høyest fargeintegritet. Brukes når du har flere dokumenter åpne. Tar alle dokumentene med i beregningen.

Master (tilpasset) Oppretter en palett ved hjelp av et utvalg av fargene fra spektrumet som forekommer oftest i bildet. Et RGB-bilde med bare fargene grønt og blått gir for eksempel en palett med hovedsakelig grønn- og blåfarger. De fleste bilder konsentrerer farger i bestemte områder av spekteret. Hvis du vil ha mer nøyaktig kontroll over en palett, velger du først en del av bildet som inneholder fargene du vil fremheve. Photoshop justerer konverteringen mot disse fargene. Brukes når du har flere dokumenter åpne. Tar alle dokumentene med i beregningen.

Egendefinert Oppretter en egendefinert palett ved hjelp av dialogboksen Fargetabell. Enten redigerer du fargetabellen og lagrer den for senere bruk, ellers klikker du Last inn for å laste inn en fargetabell som er opprettet tidligere. Dette alternativet viser også gjeldende Tilpasset-palett, som er nyttig når du skal forhåndsvisne fargene som brukes hyppigst i bildet.

Forrige Bruker den egendefinerte paletten fra forrige konvertering, noe som gjør det enkelt å konvertere flere bilder med den samme egendefinerte paletten.

Antall farger Med pallettene Jevn, Perseptuell, Selektiv eller Tilpasset kan du angi det nøyaktige antallet farger som skal vises (opptil 256) ved å angi en verdi for Farger. Tekstboksen Farger kontrollerer bare hvordan tabellen med begrensede farger skal opprettes. Adobe Photoshop behandler fortsatt bildet som et 8-biters, 256-fargers bilde.

Farge Fargeinkludering og gjennomsiktighet Hvis du vil angi farger som skal inkluderes i tabellen med begrensede farger, eller hvis du vil angi gjennomsiktighet i bildet, kan du velge blant følgende alternativer:

Tvunget Gir alternativer for tvinge med bestemte farger i fargetabellen. Med Svart-hvit legges rent svart og rent hvitt til i fargetabellen; med Primærfarger legges det til rødt, grønt, blått, cyan, magenta, gult, svart og hvitt; med Web legges de 216 websikre fargene til, og med Egendefinert kan du legge til farger du definerer selv.

Gjennomsiktighet Angir om gjennomsiktige områder på bildet skal bevares under konverteringen. Når du velger dette alternativet, legges det til en spesiell registeroppføring i fargetabellen for gjennomsiktige farger. Hvis du opphever markeringen for dette alternativet, fylles de gjennomsiktige områdene med maskefargen, eller med hvitt hvis du ikke har valgt noen maskefarge.

Maske Angir bakgrunnsfargen som skal brukes til å fylle utjevnete kanter som ligger ved siden av gjennomsliktige områder i bildet. Hvis du har merket av for Gjennomsliktig, brukes masken i kantområder for å blande kantene med en webbakgrunn i samme farge. Hvis du har fjernet merkingen av Gjennomsliktighet, brukes masken på gjennomsliktige områder. Hvis du velger Ingen under Maske, opprettes det gjennomsliktighet med hard kant hvis det er merket av for Gjennomsliktighet. Hvis ikke, fylles alle gjennomsliktige områder med 100 % hvitt. Maske-alternativene er bare tilgjengelige hvis bildet inneholder gjennomsliktighet.

Spredning Med mindre du bruker fargetabellalternativet Nøyaktig, er det ikke sikkert fargetabellen inneholder alle fargene som er i bruk i bildet. Hvis du vil simulere farger som ikke er i fargetabellen, kan du spre fargene. Med spredning simuleres fargene som mangler, ved at bildepunkter for de tilgjengelige fargene blandes. Velg et spredningsalternativ på menyen, og angi en prosentverdi for spredningsmengde. En høy verdi sprer flere farger, men kan føre til at filstørrelsen øker. Du kan velge blant følgende spredningsalternativer:

Ingen Sprer ikke fargene, men bruker i stedet fargen som ligger nærmest fargen som mangler. Dette fører ofte til skarpe overganger mellom fargetoner i bildet, noe som skaper en effekt med reduserte toner.

Tilfeldig Bruker en feilspredningsmetode som gir en mindre strukturert spredning enn alternativet Mønster. Velg Bevar nøyaktig farge hvis du vil hindre spredning av farger i bildet som inneholder oppføringer i fargetabellen. Dette er nyttig når du skal bevare tynne linjer, og for webbilder.

Mønster Bruker et rasterlignende firkantmønster for å simulere farger som ikke finnes i fargetabellen.

Støy Bidrar til å redusere sømmønstre langs kantene på stykker av bilder. Velg dette alternativet hvis du planlegger å stykke opp bildet for plassering i en HTML-tabell.

Flere hjelpeemner

 [Arbeidsområder for farge](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Fargemodi

[RGB-fargemodus](#)
[CMYK-fargemodus](#)
[Lab-fargemodus](#)
[Gråtonemodus](#)
[Punktgrafikkmodus](#)
[Dupleksmodus](#)
[Begrensede farger-modus](#)
[Multikanalmodus](#)

RGB-fargemodus

[Til toppen av siden](#)

Photoshops RGB-fargemodus bruker RGB-modellen, som tilordner hvert bildepunkt en intensitetsverdi. I bilder med 8 biter per kanal kan intensitetsverdiene variere fra 0 (svart) til 255 (hvitt) for hver RGB-komponent (rød, grønn, blå) i et fargebilde. En skarp rød farge har for eksempel en R-verdi på 246, en G-verdi på 20 og en B-verdi på 50. Når de tre komponentene har samme verdi, blir resultatet en nøytral gråtone. Når alle komponentene har verdien 255, blir resultatet helt hvitt, og når verdien er 0, blir resultatet helt svart.

RGB-bilder bruker tre farger, eller kanaler, til å gjengi farger på skjermen. I bilder med 8 biter per kanal konverteres de tre kanalene til 24 biter (8 biter x 3 kanaler) med fargeinformasjon per bildepunkt. For bilder med 24 biter kan de tre kanalene gjengi opp til 16,7 millioner farger per piksel. For bilder med 48 biter (16 biter per kanal) og 96 biter (32 biter per kanal) kan enda flere farger gjengis per piksel. I tillegg til å være standardmodus for nye Photoshop-bilder brukes RGB-modellen til å vise farger på dataskjermer. Det betyr at når du arbeider i andre fargemodi enn RGB, for eksempel CMYK, konverterer Photoshop CMYK-bilder til RGB for visning på skjerm.

Selv om RGB er en standard fargemodell, kan det eksakte fargeområdet som er representert, variere avhengig av program eller visningsenhet. RGB-fargemodusen i Photoshop varierer med innstillingene du angir for arbeidsområdet i dialogboksen Fargeinnstillinger.

CMYK-fargemodus

[Til toppen av siden](#)

I CMYK-modus tilordnes hvert bildepunkt en prosentverdi for hver av prosessfargene. De lyseste fargene (høylys) tilordnes lave prosentandeler av prosessfarger, mens de mørkere fargene (skygge) får høyere prosentverdier. En skarp rød farge kan for eksempel inneholde 2 % cyan, 93 % magenta, 90 % gult og 0 % svart. I CMYK-bilder produseres rent hvitt når alle de fire komponentene har en verdi på 0 %.

Bruk CMYK-fargemodusen når du klargjør et bilde for utskrift ved hjelp av prosessfarger. Når du konverterer et RGB-bilde til CMYK, opprettes en fargeseparasjon. Hvis du starter med et RGB-bilde, er det best å redigere det i RGB først og deretter konvertere det til CMYK til slutt i redigeringsprosessen. I RGB-modus kan du bruke kommandoen Korrekturoppsett til å simulere effektene av en CMYK-konvertering, uten å måtte endre de faktiske billedataene. Du kan også bruke CMYK-modus til å arbeide direkte med CMYK-bilder som er skannet eller importert fra avanserte systemer.

Selv om CMYK er en standard fargemodell, kan det eksakte fargeområdet som er representert, variere avhengig av trykke- og utskriftsforhold. CMYK-fargemodusen i Photoshop varierer med innstillingene du angir for arbeidsområdet i dialogboksen Fargeinnstillinger.

Lab-fargemodus

[Til toppen av siden](#)

CIE L*a*b*-fargemodellen (Lab) er basert på menneskets persepsjon av farger. De numeriske verdiene i Lab beskriver alle fargene som en person med normalt syn kan se. Fordi Lab beskriver hvordan en farge ser ut i stedet for hvor mye av et bestemt fargestoff som trengs til en enhet (for eksempel en skjerm, en skriver eller et digitalt kamera) for å produsere farger, regnes Lab for å være en enhetsuavhengig fargemodell. Farge Fargehåndteringssystemer bruker Lab som fargereferanse, slik at en farge kan transformeres fra ett fargeområde til et annet med forutsigbart resultat.

Lab-fargemodus har en lyshetskomponent (L) som kan variere fra 0 til 100. I Adobes fargevelger og fargepanel kan a-komponenten (grønn-rød akse) og b-komponenten (blå-gul akse) variere fra +127 til -128.

Lab-bilder kan lagres i formatet Photoshop, Photoshop EPS, Stort dokumentformat (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Uspesifisert, TIFF, Photoshop DCS 1.0 eller Photoshop DCS 2.0. 48-biters (16 biter per kanal) Lab-bilder kan lagres i formatet Photoshop, Stort dokumentformat (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Uspesifisert eller TIFF.

Merk: Formatene DCS 1.0 og DCS 2.0 konverterer filen til CMYK når den åpnes.

Gråtonemodus

[Til toppen av siden](#)

Gråtonemodus bruker ulike gråtoner i et bilde. 8-biters bilder kan inneholde opptil 256 gråtoner. Hvert bildepunkt i et gråtonebilde har en lysstyrkeverdi som varierer fra 0 (svart) til 255 (hvitt). I 16- og 32-biters bilder er antallet toner i et bilde mye høyere enn i 8-biters bilder.

Gråtoneverdier kan også måles som prosentandeler av svart fargedekning (0 % er lik hvit, 100 % er lik svart).

Gråtonemodus bruker det området som er definert i innstillingene for arbeidsområdet du angir i dialogboksen Fargeinnstillinger.

Punktgrafikkmodus

[Til toppen av siden](#)

Punktgrafikkmodus bruker én av to fargeverdier (svart eller hvitt) til å representere bildepunktene i et bilde. Bilder i punktgrafikkmodus kalles 1-bits punktdefinerte bilder fordi de har en bitdybde på 1.

Dupleksmodus

[Til toppen av siden](#)

Dupleksmodus oppretter entonedede, duplekse (to farger), trefargede og firefargede gråtonebilder ved hjelp av én til fire spesialfarger.

Begrensede farger-modus

[Til toppen av siden](#)

Begrensede farger-modus produserer 8-biters bildefiler med opptil 256 farger. Når du skal konvertere et bilde til begrenset farge, bygger Photoshop en fargeoppslagstabell som lagrer og begrenser fargene i bildet. Hvis en farge i originalbildet ikke vises i tabellen, velger programmet den nærmeste fargen eller bruker spredning for å simulere fargen ved hjelp av tilgjengelige farger.

Selv om fargepaletten er begrenset, kan Begrensede farger-modusen redusere filstørrelsen, men likevel opprettholde nok visuell kvalitet for multimediepresentasjoner, websider o.l. Redigeringsmulighetene er begrenset i denne modusen. For omfattende redigering bør du konvertere midlertidig til RGB-modus. Filer med begrensede farger kan lagres i formatet Photoshop, BMP, DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine), GIF, Photoshop EPS, Stort dokumentformat (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa® eller TIFF.

Multikanalmodus

[Til toppen av siden](#)

Multikanalmodusbilder inneholder 256 nivåer med grått i hver kanal og er nyttige for spesialisert utskrift. Multikanalmodusbilder kan lagres i formatene Photoshop, stort dokumentformat (PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw eller Photoshop DCS 2.0.

Følgende retningslinjer gjelder ved konvertering av bilder til multikanalmodus:

- Det er ikke støtte for lag, så disse slås sammen.
- Fargekanaler i originalbildet blir til spotfargekanaler i det konverterte bildet.
- Ved konvertering av et CMYK-bilde til multikanalmodus opprettes det cyan, magenta, gule og svarte spotkanaler.
- Ved konvertering av et RGB-bilde til multikanalmodus opprettes det cyan, magenta og gule spotkanaler.
- Ved sletting av en kanal fra et RGB-, CMYK- eller Lab-bilde konverteres bildet automatisk til multikanalmodus. Eventuelle lag slås sammen.
- Hvis du vil eksportere et multikanalbilde, lagrer du det i Photoshop DCS 2.0-format.

Merk: Bilder med begrensede farger og 32-bitersbilder kan ikke konverteres til Multikanal-modus.

Flere hjelpeemner

 [Arbeidsområder for farge](#)

 [Skjermkorrektur av farger](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Farger

Forstå farger

Fargemodeller, -områder og -modi

Justere kulør, metning og lysstyrke for farger

Merk: Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

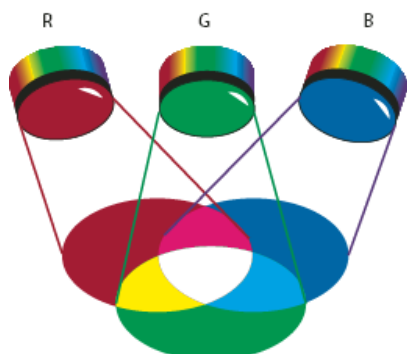
Forstå farger

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vet hvordan farger lages og hvordan de står i forhold til hverandre, kan du arbeide mer effektivt i Photoshop. I stedet for at du oppnår en effekt ved en tilfeldighet, vil oppnå konsekvente resultater fordi du forstår grunnleggende fargeteori.

Primærfarger

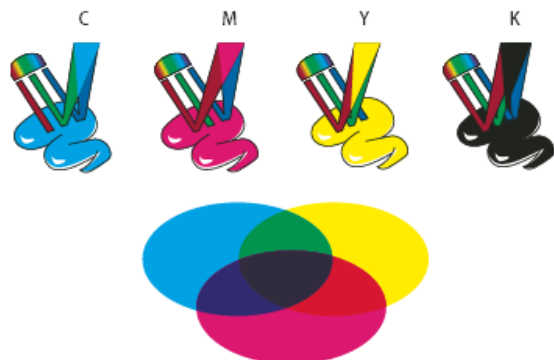
De additive primærfargene er de tre lysfargene (rødt, grønt og blått), som produserer alle fargene i det synlige spekteret når de legges sammen i ulike kombinasjoner. Når like deler rødt, blått og grønt lys legges sammen, blir fargen hvit. Fullstendig fravær av rødt, blått og grønt lys gir svart som resultat. Dataskjermer er enheter som lager farger ved hjelp av additive primærfarger.



Additive farger (RGB)

R. Rødt G. Grønt B. Blått

Subtraktive primærfarger er pigmenter, som lager et spektrum av farger når de kombineres på ulike måter. I motsetning til skjermer bruker skrivere subtraktive primærfarger (cyan, magenta, gult og svart pigment) til å produsere farger ved hjelp av subtraktiv blanding. Begrepet "subtraktiv" brukes fordi primærfargene er rene før du begynner å blande dem, og resultatet er farger som er mindre rene utgaver av primærfargene. Fargen oransje lages for eksempel gjennom subtraktiv blanding av magenta og gult.

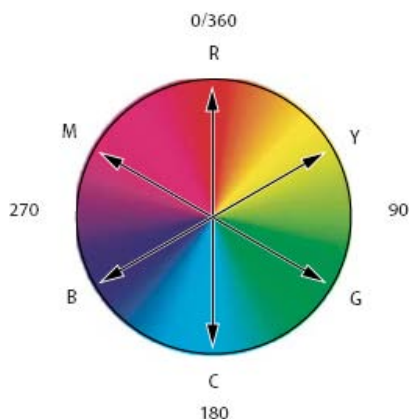


Subtraktive farger (CMYK)

C. Cyan M. Magenta Y. Gult K. Svart

Fargehjulet

Hvis du ikke har justert fargekomponenter før, kan et diagram over standardfargehjulet være til hjelp. Du kan bruke fargehjulet til å forutsi hvordan en endring i én fargekomponent påvirker andre farger, og hvordan endringer konverteres mellom RGB- og CMYK-fargemodellen.



Fargehjul

R. Rødt Y. Gult G. Grønt C. Cyan B. Blått M. Magenta

Du kan for eksempel redusere mengden av en hvilken som helst farge i et bilde ved å øke mengden av den motsatte fargen på fargehjulet – og omvendt. Farger som står overfor hverandre på standardfargehjulet, kalles komplementære farger. På samme måte kan du øke og redusere en farge ved å justere mengden av de to tilstøtende fargene på hjulet, eller til og med ved å justere mengden av de to tilstøtende fargene for den motsatte fargen.

I et CMYK-bilde kan du redusere magenta enten ved å redusere mengden magenta, eller ved å øke mengden av den komplementære fargen (fargen på motsatt side av magenta på fargehjulet). I et RGB-bilde kan du redusere magenta ved å fjerne rødt og blått, eller ved å legge til grønt. Alle disse justeringene resulterer i en samlet fargebalanse som inneholder mindre magenta.

Fargemodeller, -områder og -modi

[Til toppen av siden](#)

En fargemodell beskriver fargene vi ser og arbeider med i digitale bilder. Hver fargemodell, som RGB, CMYK eller HSB, representerer en egen metode (vanligvis numerisk) for å beskrive farger.

Et fargeområde er en variant av en fargemodell og har et bestemt register av farger. Innenfor RGB-fargemodellen finnes det for eksempel en rekke fargeområder: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB og så videre.

Hver enhet, for eksempel skjermen eller skriveren, har sitt eget fargeområde, og kan bare gjengi farger innenfor sitt register. Når et bilde flytter fra en enhet til en annen, kan bildefarger endres, fordi hver enhet tolker RGB- eller CMYK-verdiene ut fra sitt eget fargeområde. Du kan bruke fargehåndtering når du flytter bilder. Da sikrer du at de fleste fargene er identiske eller tilstrekkelig like, slik at de vises konsekvent. Se [Hvorfor det ikke alltid er samsvar mellom farger](#).

I Photoshop avgjør fargemodusen til et dokument hvilken fargemodell som brukes for å vise og skrive ut bildet du arbeider med. Fargemodiene i Photoshop er basert på de fargemodellene som brukes for bilder som skal publiseres. Du kan velge RGB (rødt, grønt, blått), CMYK (cyan, magenta, gult, svart), Lab-farger (basert på CIE L* a* b*) eller Gråtone. Photoshop inneholder også modi for spesialfarger som begrensede farger og dupleksfarger. Fargemodi bestemmer antallet farger, antallet kanaler og filstørrelsen for et bilde. Når du velger en fargemodus, blir bestemte verktøy og filformater tilgjengelige. Se Fargemodi.

Når du arbeider med fargene i et bilde, justerer du numeriske verdier i filen. Det er lett å tenke på et tall som en farge, men disse numeriske verdiene er ikke i seg selv absolutte farger – de har bare betydning for farger innenfor fargeområdet for enheten som produserer fargen.

Justere kulør, metning og lysstyrke for farger

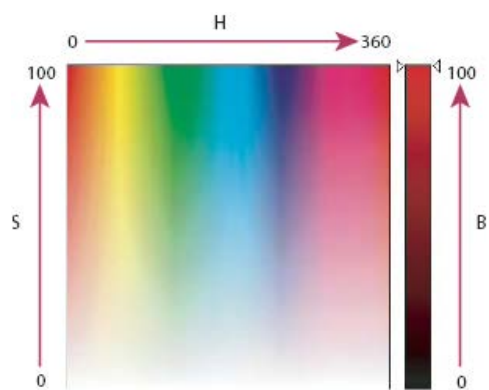
[Til toppen av siden](#)

HSB-modellen er basert på menneskets persepsjon av farger og beskriver tre grunnleggende trekk ved farger:

Kulør Farge som reflekteres av eller sendes gjennom et objekt. Den måles som en plassering på standardfargehjulet, uttrykt som en grad mellom 0° og 360°. I vanlig bruk identifiseres kulør ved hjelp av fargenavnet, som rødt, oransje eller grønt.

Metning Fargens styrke eller renhet (også kalt kroma). Metning representerer mengden av grått i forhold til kuløren, målt som en prosent fra 0 % (grått) til 100 % (fullstendig mettet). På standardfargehjulet øker metningen fra midten ut til kanten.

Lysstyrke Fargens relative lyshet eller mørkhet, vanligvis målt som en prosent fra 0 % (svart) til 100 % (hvitt).



HSB-fargemodellen

H. Kulør **S.** Metning **B.** Lysstyrke

Flere hjelpeemner

 [Forstå fargehåndtering](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Velge farger i Farge- og Fargekartpanelene

[Oversikt over fargepanel](#)

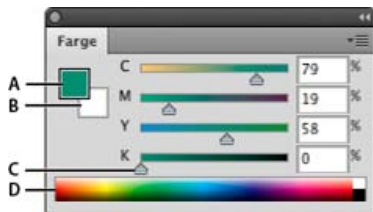
[Velge en farge i fargepanelet](#)

[Velge en farge i fargekartpanelet](#)

Oversikt over fargepanel

[Til toppen av siden](#)

Fargepanelet (Vindu > Farge) viser fargeverdiene for gjeldende forgrunns- og bakgrunnsfarge. Hvis du bruker skyvekontrollene i fargepanelet, kan du redigere forgrunns- og bakgrunnsfargen ved hjelp av forskjellige fargemodeller. Du kan også velge en forgrunns- eller bakgrunnsfarge fra fargespekteret som vises i fargesøylen nederst i panelet.



Farge-panel

A. Forgrunnsfarge B. Bakgrunnsfarge C. Skyvekontroll D. Fargesøyle

Fargepanelet kan vise følgende varsler når du velger en farge:

- Det vises et utropstegn inni en trekant ⚠ over venstre side av fargesøylen når du velger en farge som ikke kan skrives ut med CMYK-trykkfarger.
- Det vises en firkant ⬜ over venstre side av fargesøylen når du velger en farge som ikke er websikker.

Endre fargemodellen for skyvekontrollene i fargepanelet

❖ Velg et alternativ for Skyvekontroller på fargepanelmenyen.

Endre spekteret som vises i fargepanelet

1. Velg et alternativ på fargepanelmenyen:

- RGB-spekter, CMYK-spekter eller Gråtoneskala for å vise spekteret for den angitte fargemodellen.
- Nåværende farger for å vise spekteret av farger mellom gjeldende forgrunnsfarge og gjeldende bakgrunnsfarge.

2. Hvis du bare vil vise websikre farger, velger du Gjør søylen websikker.

💡 Hvis du raskt vil endre spekteret for fargesøylen, holder du nede Skift og klikker i fargesøylen til du ser spekteret du vil bruke.

Velge en farge i fargepanelet

[Til toppen av siden](#)

1. I fargepanelet klikker du på boksen med forgrunns- eller bakgrunnsfargen for å gjøre den aktiv (med svart kant).

💡 Når bakgrunnsfargeboksen er aktiv i fargepanelet, endrer pipetteverktøyet bakgrunnsfargen automatisk.

2. Gjør ett av følgende:

- Dra i skyvekontrollene for farge. Skyvekontrollfargene endres som standard når du drar. Du kan deaktivere denne funksjonen for å forbedre ytelsen ved å fjerne merket for Dynamiske skyvekontroller for farger i Generelt-delen i dialogboksen Innstillinger.
- Skriv inn verdier ved siden av skyvekontrollene for farge.
- Klikk i fargevalgsboksen, velg en farge ved hjelp av fargevelgeren og klikk OK.
- Plasser pekeren over fargesøylen (pekeren endres til en pipette), og klikk for å ta en fargeprøve. Alt-klikk for å bruke fargeprøven på den ikke-aktive fargevalgsboksen.

Velge en farge i fargekartpanelet

[Til toppen av siden](#)

Fargekartpanelet (Vindu > Fargekart) lagrer farger som du bruker ofte. Du kan legge til eller slette farger i panelet eller vise forskjellige biblioteker med farger for forskjellige prosjekter.

- Hvis du vil velge en forgrunnsfarge, klikker du en farge i fargekartpanelet.
- Hvis du vil velge en bakgrunnsfarge, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du en farge i fargekartpanelet.

Merk: Du kan endre visningen av fargekart ved å velge et alternativ på menyen i fargekartpanelet.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Velge farger

Forgrunns- og bakgrunnsfarger

Velge farger i verktøykassen

Velge farger med pipetteverktøyet

Oversikt over Adobes fargevelger

Velge en farge med Adobes fargevelger

Velge farger mens du maler

Velge websikre farger

Velge en CMYK-ekvivalent for en farge som ikke kan skrives ut

Velge en spotfarge

Forgrunns- og bakgrunnsfarger

[Til toppen av siden](#)

Photoshop bruker forgrunnsfargen til å male eller legge til fyll eller strøk inne i markeringer, og bakgrunnsfargen til å lage graderingsfyll og fylle ut de utviskede områdene i et bilde. Forgrunns- og bakgrunnsfargene brukes også av enkelte filtre for spsialeffekter.

Du kan angi en ny forgrunns- eller bakgrunnsfarge ved hjelp av pipetteverktøyet, kontrollpanelet, fargekartpanelet eller Adobes fargevelger.

Standard bakgrunnsfarge er svart, og standard forgrunnsfarge er hvit. (I en alfanal er standard forgrunnsfarge hvit, og bakgrunnen er svart.)

Velge farger i verktøykassen

[Til toppen av siden](#)

Gjeldende forgrunnsfarge vises i den øvre fargevalgboxen i verktøykassen, mens gjeldende bakgrunnsfarge vises i den nedre boksen.



Forgrunns- og bakgrunnsfargebokser i verktøykasse

A. Ikon for standardfarger B. Ikon for fargebytte C. Forgrunnsfargeboks D. Bakgrunnsfargeboks

- Hvis du vil endre forgrunnsfargen, klikker du den øvre fargevalgboxen i verktøykassen, og deretter velger du en farge i Adobes fargevelger.
- Hvis du vil endre bakgrunnsfargen, klikker du den nedre fargevalgboxen i verktøykassen, og deretter velger du en farge i Adobes fargevelger.
- Hvis du vil bytte rundt på forgrunns- og bakgrunnsfargene, klikker du ikonet for fargebytte i verktøykassen.
- Hvis du vil gjenopprette forgrunns- og bakgrunnsfargene, klikker du ikonet for standardfarger i verktøykassen.

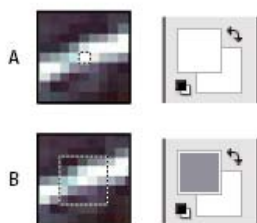
Velge farger med pipetteverktøyet

[Til toppen av siden](#)

Pipetteverktøyet tar fargeprøver for å angi en ny forgrunns- eller bakgrunnsfarge. Du kan ta prøver fra det aktive bildet eller fra et hvilket som helst annet sted på skjermen.

1. Velg pipetteverktøyet .
2. Du kan endre prøvestørrelsen på pipetten på alternativlinjen, ved å velge et alternativ fra menyen Prøvestørrelse:
Enkelt punkt Leser av den nøyaktige verdien for bildepunktet du klikker.

Gjennomsnitt 3 x 3 pkt., Gjennomsnitt 5 x 5 pkt., Gjennomsnitt 11 x 11 pkt., Gjennomsnitt 31 x 31 pkt., Gjennomsnitt 51 x 51 pkt., Gjennomsnitt 101 x 101 pkt Leser av gjennomsnittsverdien for det angitte antallet bildepunkter i området du klikker.



Velge en forgrunnsfarge med pipetteverktøyet

A. Enkelt punkt B. Gjennomsnitt 5 x 5 pkt.

3. Velg ett av følgende på Eksempel-menyen:

Alle lag Tar fargeprøve fra alle lag i dokumentet.

Gjeldende lag Tar fargeprøve fra det aktive laget.

4. Du kan velge Vis prøving hvis du vil omgi pipetten med en sirkel som forhåndsviser prøvefargen over den gjeldende forgrunnsfargen. (Dette alternativet krever OpenGL. Se Aktivere OpenGL og optimalisere gpu-innstillingene.)

5. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil velge en ny forgrunnsfarge, klikker du i bildet. Du kan også plassere pekeren over bildet, holde nede museknappen og dra hvor som helst på skjermen. Boksen for valg av forgrunnsfarge endres dynamisk mens du drar. Slipp museknappen for å velge den nye fargen.
- Hvis du vil velge en ny bakgrunnsfarge, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) mens du klikker i bildet. Du kan også plassere pekeren over bildet, holde nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), trykke museknappen og dra hvor som helst på skjermen. Boksen for valg av bakgrunnsfarge endres dynamisk mens du drar. Slipp museknappen for å velge den nye fargen.

💡 Hvis du vil bruke pipetteverktøyet midlertidig til å velge en forgrunnsfarge mens du bruker et maleverktøy, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS).

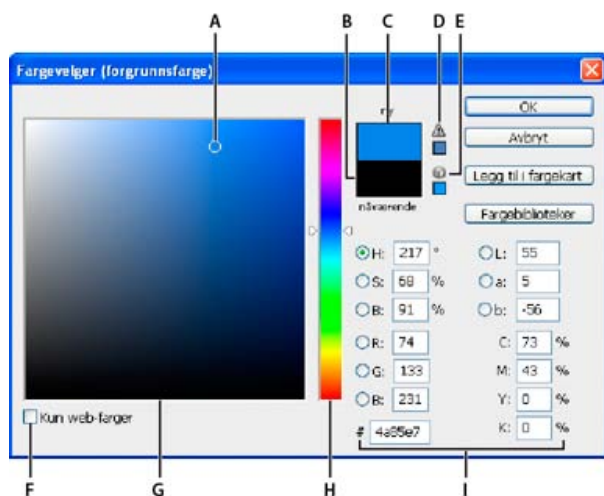
Oversikt over Adobes fargevelger

[Til toppen av siden](#)

I Adobes fargevelger velger du farger ved hjelp av fire fargemodeller: HSB, RGB, Lab og CMYK. Bruk fargevelgeren til å angi forgrunnsfarge, bakgrunnsfarge og tekstfarge. Du kan også angi målfarger for ulike verktøy, kommandoer og alternativer.

Du kan konfigurere Adobes fargevelger til bare å la deg velge farger som er del av den websikre paletten, eller å velge fra bestemte fargesystemer. I Photoshop Extended har du tilgang til en HDR-fargevelger (High Dynamic Range) der du kan velge farger for bruk i HDR-bilder.

Fargefeltet i Adobes fargevelger viser fargekomponenter i fargemodellene HSB, RGB og Lab. Hvis du kjenner den numeriske verdien for fargen du vil bruke, kan du taste den inn i tekstfeltene. Du kan også bruke skyvekontrollen for farge og fargefeltet til å forhåndsviser en farge du vil velge. Når du justerer fargen ved hjelp av fargefeltet og skyvekontrollen for farge, justeres de numeriske verdiene tilsvarende. Fargeboksen til høyre for skyvekontrollen for farge viser den justerte fargen i den øverste delen, og den opprinnelige fargen i den nederste delen. Hvis fargen ikke er websikker ⚠ eller ikke er trykkbar, ⚠ vises varslere.



Adobes fargevelger

A. Valgt farge B. Opprinnelig farge C. Justert farge D. Ikon for varsling av ikke-trykkbare farger E. Varselikon for ikke-websikker farge F. Viser bare websikre farger G. Fargefelt H. Skyvekontroll for farge I. Fargeverdier

💡 Når du velger en farge i Adobes fargevelger, vises de numeriske verdiene for HSB, RGB, Lab og CMYK, samt den heksadesimale verdien, samtidig. Dette er nyttig hvis du vil se hvordan en farge beskrives i forskjellige fargemodeller.

Selv om Photoshop bruker Adobes fargevelger som standard, kan du velge en annen fargevelger ved å angi en innstilling. Du kan for eksempel bruke den innebygde fargevelgeren i datamaskinens operativsystem, eller en plugin-fargevelger fra en tredjepart.

Vise fargevelgeren

- Klikk valgboxen for forgrunns- eller bakgrunnsfarge i verktøykassen.
- Klikk valgboxen Angi forgrunnsfarge eller Angi bakgrunnsfarge i fargepanelet.

Fargevelgeren er også tilgjengelig når funksjoner gir deg mulighet til å velge en farge. Dette gjelder for eksempel når du klikker i fargekartet i alternativlinjen for enkelte verktøy, eller pipetteverktøyene i enkelte dialogbokser for fargejustering.

Velge en farge med Adobes fargevelger

Du kan velge en farge ved å angi verdier for fargekomponenter i HSB-, RGB- og Lab-tekstbokser eller ved hjelp av skyvekontrollen for farge og fargefeltet.

Hvis du vil velge en farge ved hjelp av skyvekontrollen for farge og fargevelgeren, klikker du i skyvekontrollen for farge eller flytter trekanten i skyvekontrollen for farge for å angi én fargekomponent. Deretter flytter du den runde markøren eller klikker i fargefeltet. Da angis de to andre fargekomponentene.

Når du justerer fargen ved hjelp av fargefeltet og skyvekontrollen for farge, justeres de numeriske verdiene for de forskjellige fargemodellene tilsvarende. Rektangelet til høyre for skyvekontrollen for farge viser den nye fargen i øverste halvdel, og den opprinnelige fargen i nederste halvdel. Hvis fargen ikke er websikker  eller ikke er trykkelig  vises varsler.

 *Du kan velge en farge utenfor Adobes fargevelger. Når du holder pekeren over dokumentvinduet, endres den til pipetteverktøyet, og du kan så velge en farge ved å klikke i bildet. Den valgte fargen vises i Adobes fargevelger. Du kan flytte pipetteverktøyet hvor som helst på skrivebordet ved å klikke i bildet og holde nede museknappen. Slipp museknappen for å velge en farge.*

Velge en farge ved hjelp av HSB-modellen

Når du bruker HSB-fargemodellen, angis kuløren i fargefeltet, som en vinkel fra 0 til 360° som samsvarer med en plassering på fargehjulet. Metning og lysstyrke angis som prosentverdier. I fargefeltet øker metningen for kuløren fra venstre mot høyre, og lysstyrken øker fra bunnen mot toppen.

1. I Adobes fargevelger velger du alternativet H, og deretter taster du inn en numerisk verdi i tekstboksen H eller velger en kulør i skyvekontrollen for farge.
2. Juster metningen og lysstyrken ved å klikke i fargefeltet, flytte den runde markøren eller taste inn numeriske verdier i tekstboksene S og B.
3. (Valgfritt) Velg enten alternativet S eller alternativet B for å vise fargens metning eller lysstyrke i fargefeltet, slik at du kan foreta flere justeringer.

Velge en farge ved hjelp av RGB-modellen

Velg en farge ved å angi rød, grønn og blå komponent.

1. I Adobes fargevelger taster du inn numeriske verdier i tekstboksene R, G og B. Angi komponentverdier fra 0 til 255 (0 er ingen farge, og 255 er den rene fargen).
2. Hvis du vil velge en farge visuelt ved hjelp av skyvekontrollen for farge og fargefeltet, klikker du enten R, G eller B, og deretter justerer du skyvekontrollen og fargefeltet.

Fargen du klikker på, vises i skyvekontrollen for farge med 0 (ingen mengde av den fargen) nederst og 255 (maksimal mengde av den fargen) øverst. Fargefeltet viser området for de to andre komponentene, én på den vannretteaksen og én på den loddretteaksen.

Velge en farge ved hjelp av Lab-modellen

Når du velger en farge basert på Lab-fargemodellen, angir L-verdien fargens lystetthet. A-verdien angir hvor rød eller grønn en farge er. B-verdien angir hvor blå eller gul en farge er.

1. I Adobes fargevelger angir du verdier for L (fra 0 til 100) og for A og B (fra -128 til +127).
2. (Valgfritt) Bruk skyvekontrollen for farge eller et fargefelt til å justere fargen.

Velge en farge ved hjelp av CMYK-modellen

Du kan velge en farge ved å angi hver komponentverdi som en prosentandel av cyan, magenta, gult og svart.

❖ I Adobes fargevelger angir du prosentverdier for C, M, Y og K eller bruker skyvekontrollen for farge og fargefeltet til å velge en farge.

Velge en farge ved å angi en heksadesimal verdi

Du kan velge en farge ved å angi en heksadesimal verdi som definerer R-, G- og B-komponenten i en farge. De tre nummerparene uttrykkes i verdier fra 00 (minimal lystetthet) til ff (maksimal lystetthet). 000000 er for eksempel svart, ffffff er hvitt, og ff0000 er rødt.

❖ Angi en heksadesimal verdi i #-tekstboksen i Adobes fargevelger.

Velge farger mens du maler

Med HUD-fargevelgeren (heads-up-display) kan du raskt velge farger mens du maler i dokumentvinduet. Bildefargene er nyttige som kontekst.

Merk: Du trenger OpenGL for å kunne bruke HUD-fargevelgeren. (Se Aktivere OpenGL og optimalisere gpu-innstillingene.)

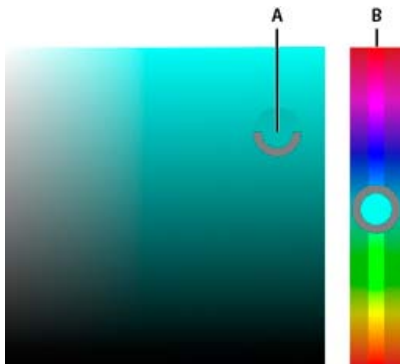
Velge type HUD-fargevelger

1. Velg Rediger > Innstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Generelt (Mac OS).
2. Fra menyen HUD-fargevelger klikker du på Kulørstripe for å se en loddrett velger, eller Kulørhjul for å se en sirkelformet fargevelger.

Velge en farge fra HUD-fargevelgeren

1. Velg et maleverktøy.
2. Trykk på Skift+Alt og høyreklikk (Windows) eller Ctrl+Tilvalg+Cmd (Mac).
3. Klikk i dokumentvinduet for å vise fargevelgeren. Deretter drar du med markøren for å velge en kulør og skygge.

💡 Du kan slippe opp tastene når du har klikket i dokumentvinduet. Du kan beholde den valgte skyggen mens du velger en annen kulør, eller omvendt. Dette gjør du ved å holde nede mellomromstasten.



Velge farge med HUD-fargevelgeren

A. Skygge B. Kulør

💡 Du kan også velge en farge fra bildet, ved å holde nede Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS) for å få tilgang til pipetten.

Velge websikre farger

[Til toppen av siden](#)

De websikre fargene er de 216 fargene som brukes av weblesere, uansett plattform. Webleseren endrer alle fargene i bildet til disse fargene når bildet vises på en 8-biters skjerm. De 216 fargene er et delsett av 8-biters fargepalettene i Mac OS. Hvis du bare arbeider med disse fargene når du lager grafikk for en webside, kan du være sikker på at fargene i grafikken ikke spres når den vises på et 256-fargers system.

Velge websikre farger i Adobes fargevelger

❖ Merk av for Kun web-farger nederst til venstre i Adobes fargevelger. Alle farger du velger med dette alternativet valgt, er websikre.

Endre en ikke-websikker farge til en websikker farge

Hvis du velger en ikke-websikker farge, vises en advarselkube ved siden av fargerektangelet i Adobes fargevelger.

❖ Klikk advarselkuben for å velge den nærmeste webfargen. (Hvis det ikke vises noen advarselkube, er fargen websikker.)

Velge en websikker farge med fargepanelet

1. Klikk panelkategorien Farge eller velg Vindu > Farge for å vise fargepanelet.
2. Velg et alternativ for å angi en websikker farge:
 - Velg Gjør søyle websikker på fargepanelmenyen. Alle farger du velger med dette alternativet valgt, er websikre.
 - Velg Webfarge-kontroller på fargepanelmenyen. Som standard festes webfargekontroller til websikre farger (angitt med inndelingsmerker) når du drar dem. Hvis du vil overstyre valg av websikre farger, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) og drar glidebryterne.

Hvis du velger en ikke-websikker farge, vises en advarselkube over fargesøylen til venstre i fargepanelet. Klikk advarselkuben for å velge den nærmeste webfargen.

Velge en CMYK-ekvivalent for en farge som ikke kan skrives ut

[Til toppen av siden](#)

Noen av fargene i fargemodellene RGB, HSB og Lab kan ikke skrives ut fordi de er ikke-trykbare og ikke har ekvivalenter i CMYK-modellen. Når du velger en farge som ikke kan skrives ut, enten i Adobes fargevelger eller i fargepanelet, vises en advarselstrekan. Et fargekart under trekanten viser den nærmeste CMYK-ekvivalenten.

Merk: I fargepanelet er advarselstrekanen ikke tilgjengelig hvis du bruker Webfarge-kontroller.

❖ Når du skal velge den nærmeste CMYK-ekvivalenten, klikker du advarselstrekanen i dialogboksen Fargevelger eller i fargepanelet.

Hvilke farger som kan skrives ut, bestemmes av gjeldende CMYK-arbeidsområde slik det er definert i dialogboksen Fargeinnstillinger.

Velge en spotfarge

[Til toppen av siden](#)

Med Adobes fargevelger kan du velge farger fra PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System,

Toyo Color Finder™ 1050-systemet, ANPA-Color™-systemet, HKS®-fargesystemet og DIC Color Guide.

Hvis du vil være sikker på at det trykte sluttproduktet er den fargen du ønsker, bør du rådføre deg med trykkeriet eller byrået og velge farge basert på et trykt fargekart. Produsenter anbefaler at du anskaffer et nytt fargekart hvert år, for å kompensere for falming av blekk og andre skader.

Viktig: Photoshop skriver ut spotfarger til CMYK-plater (prosessfarge) i alle bildemodi bortsett fra Dupleks. Hvis du vil skrive ut spotfargeplater, må du opprette spotfargekanaler.

1. Åpne Adobes fargevelger, og velg Fargebiblioteker.

Dialogboksen Spesialfarger viser fargen som ligger nærmest fargen som er valgt i Adobes fargevelger.

2. Velg et fargebibliotek under Bok. Se nedenfor for beskrivelser av fargebibliotekene.
3. Finn ønsket farge ved å skrive inn fargenummeret eller dra trekantene langs rullefeltet.
4. Klikk ønsket fargefelt i listen.

Spotfargebiblioteker

Adobes fargevelger støtter følgende fargesystemer:

ANPA-COLOR Brukes ofte i avisprogrammer. ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book inneholder prøver av ANPA-fargene.

DIC-fargeveiledning Brukes ofte i trykkeriprosjekter i Japan. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du kontakte Dainippon Ink & Chemicals, Inc. i Tokyo, Japan.

FOCOLTONE Består av 763 CMYK-farger. Focoltone-farger bidrar til å unngå problemer med overlapping og registrering ved å vise overtrykkene som utgjør fargene. En fargeprøvebok med spesifikasjoner for prosess- og spotfarger, overtrykkskart og en bok for markering av layout er tilgjengelig fra Focoltone. Hvis du vil ha mer informasjon, kontakter du Focoltone International, Ltd., i Stafford i Storbritannia.

HKS-fargekart Brukes til trykkeprosjekter i Europa. Hver farge har en bestemt CMYK-ekivalent. Du kan velge blant HKS E (for traktorpapir), HKS K (for glanset papir), HKS N (for naturlig papir) og HKS Z (for avisapir). Farge Det finnes fargeprøveverktøy for hver skala. HKS Process-bøker og -fargekart er lagt til i fargesystemmenyen.

PANTONE® Farger som brukes til gjengivelse av spotfarger. PANTONE MATCHING-systemet kan gjengi 1114 farger. PANTONES fargeveiledninger og fargeprøvebøker trykkes på bestrøket, ubestrøket og matt papir for å gi en nøyaktig visuell fremstilling av det ferdigtrykte resultatet og bedre kontroll ved trykking. Du kan skrive ut en heldekkende PANTONE-farge i CMYK. Hvis du vil sammenligne en heldekkende PANTONE-farge med den nærmeste tilsvarende prosessfargen, bruker du veiledningen PANTONE Solid To Process. Prosentandelen for CMYK-skjermnyanse er trykt under hver farge. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du kontakte Pantone, Inc. i Carlstadt, New Jersey, USA (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Består av mer enn 1 000 farger, basert på de vanligste trykkefargene som brukes i Japan. TOYO Process Color Finder-boken og -fargekartene er lagt til i fargesystemmenyen. TOYO Color Finder 1050 Book inneholder trykte eksempler på Toyo-farger og fås hos trykkerier og i butikker med utstyr for grafisk kunst. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du kontakte Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd. i Tokyo, Japan.

TRUMATCH Gir forutsigbar CMYK-fargetilpasning med mer enn 2 000 oppnåelige, datagenererte farger. Trumatch-farger dekker det synlige spektrum av CMYK-fargeområdet i jevne trinn. Trumatch Color viser opptil 40 nyanser og avskygninger av hver farge. Hver av disse lages opprinnelig i en firefargers reproduksjon, og hver av dem kan reproduseres med fire farger på elektroniske fotosettere. I tillegg til dette er også firefargers gråtoner i ulike nyanser inkludert. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du kontakte Trumatch Inc. i New York City, New York, USA.

Flere hjelpeemner

 [Tilpasse fargeinnstillinger](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Overgangsmodi

Beskrivelser av overgangsmodi

Eksempler på overgangsmodi

Overgangsmodusen som er angitt på alternativlinjen, styrer hvordan bildepunkter i bildet påvirkes av et male- eller redigeringsverktøy. Det er nyttig å tenke på følgende farger for å synliggjøre virkningen av en overgangsmodus:

- Basisfargen er den opprinnelige fargen i bildet.
- Overgangsfargen er fargen som legges på med male- eller redigeringsverktøyet.
- Resultatfargen er fargen som genereres ved blandingen.

Beskrivelser av overgangsmodi

[Til toppen av siden](#)

Velg på hurtigmenyen Modus på alternativlinjen.

Merk: Bare blandemodiene Normal, Dryss, Gjør mørkere, Multipliser, Gjør lysere, Lineær lysning (legg til), Differens, Kulør, Metning, Farge, Lysstyrke, Lysere farge og Mørkere farge er tilgjengelige for 32-biters bilder.

Normal Redigerer eller maler hvert bildepunkt for å gi det resultatfargen. Dette er standard. (Normalmodus kalles Terskel når du arbeider med et punktgrafikkbilde eller et bilde med begrensede farger.)

Dryss Redigerer eller maler hvert bildepunkt for å gi det resultatfargen. Resultatfargen er imidlertid en tilfeldig erstatning av bildepunktene med basisfargen eller overgangsfargen, avhengig av tettheten i bildepunktposisjonene.

Bak Redigerer eller maler bare den gjennomsiktige delen av et lag. Denne modusen fungerer bare i lag der Lås gjennomsiktige bildepunkter ikke er valgt, og tilsvarer det å male på baksiden av gjennomsiktige områder på et acetatark.

Fjern Redigerer eller maler alle bildepunktene og gjør dem gjennomsiktige. Denne modusen er tilgjengelig for formverktøyene (når fyllområde  er valgt), malingsspannverktøyet , penselverktøyet , blyantverktøyet , kommandoen Fyll og kommandoen Strøk. Du må være i et lag der Lås gjennomsiktige bildepunkter ikke er valgt, for å bruke denne modusen.

Gjør mørkere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og velger den mørkeste av basisfargen og overgangsfargen som resultatfarge. Bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, erstattes, og bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, endres ikke.

Flere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og multipliserer basisfargen med overgangsfargen. Resultatfargen er alltid en mørkere farge. Hvis du legger til svart i en farge, blir resultatet alltid svart. Hvis du legger til hvit i en farge, forblir fargen uendret. Når du maler med en annen farge enn svart eller hvitt, kan du generere gradvis mørkere farger med påfølgende strøk med et maleverktøy. Effekten ligner på den du får ved å tegne på bildet med flere merkepenner.

Mørkne farge Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen mørkere for å gjenspeile overgangsfargen, ved å øke kontrasten mellom dem. Hvis du blander med hvit, endres ikke fargen.

Lineær mørkning Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen mørkere for å gjenspeile overgangsfargen ved å redusere lysstyrken. Hvis du blander med hvit, endres ikke fargen.

Gjør lysere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og velger den lyseste av basisfargen og overgangsfargen som resultatfarge. Bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, erstattes, og bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, endres ikke.

Skjerm Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og multipliserer det motsatte av overgangs- og basisfargen. Resultatfargen er alltid en lysere farge. Hvis du legger til svart, endres ikke fargen. Hvis du legger til hvit, blir fargen hvit. Effekten kan sammenlignes med å projisere flere bilder oppå hverandre.

Lysne farge Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen lysere for å gjenspeile overgangsfargen, ved å minske kontrasten mellom dem. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Lineær lysning (legg til) Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen lysere for å gjenspeile overgangsfargen ved å øke lysstyrken. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Legg over Bruker Flere eller Skjerm på fargene, avhengig av basisfargen. Mønstre eller farger ligger over de eksisterende bildepunktene, mens høylys og skygger i basisfargen bevares. Basisfargen erstattes ikke, men blandes med overgangsfargen for å gjenspeile den opprinnelige fargens lyshet eller mørkhet.

Mykt lys Gjør fargene mørkere eller lysere, avhengig av blandingsfargen. Effekten kan sammenlignes med å sette et diffust spotlys på bildet. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere. Hvis du maler med ren svart eller hvit, produseres et markert mørkere eller lysere område, men det resulterer ikke i ren svart eller hvit.

Hardt lys Bruker Flere eller Skjerm på fargene, avhengig av blandingsfargen. Effekten kan sammenlignes med å sette et skarpt spotlys på bildet. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere, som om det er rastret. Dette er nyttig når du vil legge til høylys i et bilde. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere, som om det er multiplisert. Dette er nyttig når du vil legge til skygger i et bilde. Hvis du maler med ren svart eller hvit, blir resultatet ren svart eller hvit.

Sterkt lys Gjør fargene mørkere eller lysere ved å øke eller redusere kontrasten, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere ved å redusere kontrasten. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere ved å øke

kontrasten.

Lineært lys Gjør fargene mørkere eller lysere ved å redusere eller øke lysstyrken, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere ved å øke lysstyrken. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere ved å redusere lysstyrken.

Punktlys Erstatte fargene, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, erstattes bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, og bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, endres ikke. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, erstattes bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, og bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, endres ikke. Dette er nyttig når du vil legge til spesialeffekter i et bilde.

Hard fargeblanding Legger til de røde, grønne og blå kanalverdiene fra overgangsfargen til RGB-verdiene i basisfargen. Hvis den summen for en kanal er 255 eller større, får den verdien 255. Hvis den er mindre enn 255, får den verdien 0. Alle blandede bildepunkter har derfor en verdi på enten 0 eller 255 for den røde, grønne og blå kanalen. Dette endrer alle bildepunkter til additive primærfarger (rød, grønn eller blå), hvitt eller svart.

Merk: Hard fargeblanding endrer alle bildepunkter til subtraktive primærfarger (cyan, gul eller magenta), hvitt eller svart. Den maksimale fargeverdien er 100.

Differens Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og trekker enten overgangsfargen fra basisfargen eller basisfargen fra overgangsfargen, avhengig av hvilken som har den høyeste lysstyrkeverdien. Hvis du blander med hvit, inverteres basisfargeverdiene. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Utelatelse Skaper en effekt som ligner på, men har lavere kontrast enn differensmodusen. Hvis du blander med hvitt, inverteres basisfargeverdiene. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Trekk fra Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og trekker overgangsfargen fra basisfargen. På 8- og 16-bitersbilder settes negative verdier til null.

Del Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og deler overgangsfargen fra basisfargen.

Kulør Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og metning og overgangsfargens kulør.

Metning Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og kulør og overgangsfargens metning. Male Hvis du maler med denne modusen i et område uten metning (grått), endres ingenting.

Farge Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og overgangsfargens kulør og metning. Dette bevarer gråtonene i bildet, og er nyttig for fargelegging av monokrome bilder og nyansering av fargebilder.

Lysstyrke Genererer en resultatfarge med basisfargens kulør og metning og overgangsfargens lysstyrke. Denne modusen skaper en omvendt fargemoduseffekt.

Lysere farge Sammenligner summen av alle kanalverdiene for blandingen med basisfargen, og viser fargen som har høyest verdi. Lysere farge resulterer ikke i en tredje farge. Dette kan bli resultatet ved bruk av overgangen Gjør lysere, fordi den bruker de høyeste kanalverdiene fra både basis- og overgangsfargen til å opprette resultatfargen.

Mørkere farge Sammenligner summen av alle kanalverdiene for blandingen med basisfargen, og viser fargen som har lavest verdi. Mørkere farge resulterer ikke i en tredje farge. Dette kan bli resultatet ved bruk av overgangen Gjør mørkere, fordi den bruker de laveste kanalverdiene fra både basis- og overgangsfargen til å opprette resultatfargen.

Eksempler på overgangsmodi

[Til toppen av siden](#)

Disse eksemplene viser resultatet av å male en del av bildets overflate ved hjelp av hver overgangsmodus.

Du finner en video om overgangsmodi på www.adobe.com/go/vid0012_no.

 <i>Opprinnelig bilde</i>	 <i>Normal, 100% tetthet</i>	 <i>Normal, 50 % tetthet</i>	 <i>Dryss, 50 % tetthet</i>
 <i>Bak</i>	 <i>Fjern</i>	 <i>Gjør mørkere</i>	 <i>Flere</i>

			
Mørkne farge	Lineær mørkning	Gjør lysere	Skjerm
			
Lysne farge	Lineær lysning (legg til)	Legg over	Mykt lys
			
Hardt lys	Sterkt lys	Lineært lys	Punktlys
			
Hard fargeblanding	Differens	Utelatelse	Trekk fra
			
Del	Kulør	Metning	Farge
			
Lysstyrke, 80 % tetthet	Lysere farge	Mørkere farge	



Legge til en betinget modusendring i en prosedyre

Legge til en betinget modusendring i en prosedyre

[Til toppen av siden](#)

Legge til en betinget modusendring i en prosedyre

Du kan angi betingelser for en modusendring slik at konverteringen kan gjøres i en prosedyre, som er en serie med kommandoer som brukes sekvensielt på en enkeltfil eller en gruppe med filer. Når en modusendring er en del av en prosedyre, kan det oppstå feil hvis kildemodusen for filen som åpnes, ikke er den samme som den som er angitt i prosedyren. Tenk deg at ett av trinnene i prosedyren er å konvertere et bilde med kildemodusen RGB til målmodusen CMYK. Hvis prosedyren brukes på et bilde i gråtonemodus eller en annen kildemodus enn RGB, vil det oppstå feil.

Når du tar opp en prosedyre, kan du bruke kommandoen Betinget modusendring til å angi én eller flere modi for kildemodusen og én modus for målmodusen.

1. Start opptaket av en prosedyre.
2. Velg Fil > Automatiser > Betinget modusendring.
3. I dialogboksen Betinget modusendring velger du én eller flere modi for kildemodusen. Bruk knappene Alle eller Ingen for å velge alle mulige modi eller ingen modus.
4. Velg en målmodus på hurtigmenyen Modus.
5. Klikk OK. Den betingede modusendringen vises som et nytt trinn i prosedyrepanelet.

Flere hjelpeemner

[Legge til betingede handlinger | Creative Cloud](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Legge til fargekart fra HTML, CSS og SVG

Merk: Denne funksjonen ble introdusert i Creative Cloud-utgivelsen for Photoshop CS6.

Du kan legge til alle fargene angitt i et HTML-, CSS- eller SVG-dokument i **Fargekart**-panelet. Hvis en fargeverdi er gjentatt i et dokument, blir kun én forekomst av fargen lagt til, og ikke duplisert. Denne funksjonen kjenner igjen følgende HTML/CSS-syntaks: #112233, #123, rgb(1,2,3), rgba(1,2,3,4), hsb(1,2,3) og hsba(1,2,3,4).

1. Gjør ett av følgende i **Fargekart**-panelet:

- Velg **Last inn fargekart** på panelmenyen.
- Velg **Erstatt fargekart** på panelmenyen.

2. Naviger til HTML-, CSS- eller SVG-filen i **Last inn**-vinduet, marker den og klikk **Last inn**.

Hvis du vil lese mer, se [Tilpasse fargevelgere og fargekart](#).

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

High Dynamic Range-bilder

HDR-bilder (High Dynamic Range)

Ta fotografier til HDR-bilder

Funksjoner som støtter HDR-bilder med 32 bpc

Slå sammen bilder til HDR

Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder

HDR-fargevelgeren

Male på HDR-bilder

HDR-bilder (High Dynamic Range)

[Til toppen av siden](#)

Det dynamiske spekteret (forholdet mellom mørke og lyse områder) i den synlige verden er langt større enn spekteret for det menneskelige øye og for bilder som vises på en skjerm eller skrives ut. Men mens det menneskelige øye kan tilpasses til svært forskjellige lysstyrkenivåer, kan de fleste kameraer og dataskjermer bare gjengi et fast dynamisk spekter. Fotografer, filmskapere og andre som arbeider med digitale bilder, må velge hva som viktig i et bilde, fordi de arbeider med et begrenset dynamisk spekter.

High Dynamic Range-bilder (HDR) åpner en hel verden av muligheter fordi de kan gjengi hele det dynamiske spekteret i den synlige verden. Ettersom alle lystetthetsverdiene i et motiv fra den virkelige verden representeres proporsjonalt og lagres i et HDR-bilde, er en justering av eksponeringen for et HDR-bilde det samme som å justere eksponeringen under fotografering av et motiv i den virkelige verden.



Fletting av bilder med forskjellige eksponeringer for å opprette HDR-bilde

A. Bilde med skyggedetaljer og maskert høylys **B.** Bilde med høylysdetaljer og maskert skygge **C.** HDR-bilde som inneholder det dynamiske spekteret i motivet

I Photoshop lagres lystetthetsverdiene for et HDR-bilde ved hjelp av en numerisk flytpunktrepresentasjon som er 32 biter lang (32 biter per kanal). Lystetthetsverdiene for et HDR-bilde er direkte knyttet til lysmengden i et motiv. Bildefiler med 16 eller 8 bpc uten flytpunkt lagrer imidlertid lystetthetsverdier kun fra svart til papirhvitt, noe som reflekterer en meget liten del av det dynamiske spekteret i den virkelige verden.

I Photoshop kan du bruke kommandoen Slå sammen til HDR Pro til å lage HDR-bilder. Flere bilder med ulike eksponeringer blir da satt sammen til ett bilde. HDR-bilder inneholder lysstyrkenivåer som overgår det vanlige, 24-biters skjermer kan håndtere. I Photoshop kan du derfor justere forhåndsvisningen av HDR-bilder. Hvis du vil skrive ut eller bruke verktøy som ikke fungerer med HDR-bilder, kan du konvertere dem til bilder med 16 eller 8 biter per kanal.

Ta fotografier til HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Ha følgende tips i tankene når du tar bilder som skal settes sammen med kommandoen Slå sammen til HDR Pro:

- Monter kameraet på et stativ.
- Ta så mange bilder at hele det dynamiske spekteret i motivet dekkes. Du kan prøve å ta minst 5-7 bilder, men det kan hende at du må bruke flere eksponeringer avhengig av det dynamiske spekteret for motivet. Du bør ta minst tre bilder.
- Varier lukkerhastigheten for å få forskjellige eksponeringer. Når du endrer blenderåpningen, endres dybdeskarpheten for hver eksponering, noe som kan gi lavere kvalitet. Endring av ISO eller blenderåpning kan også resultere i støy eller vignettering i bildet.
- Som en hovedregel bør du ikke bruke kameraets automatiske eksponeringsfunksjon, fordi eksponeringsendringene i denne funksjonen vanligvis er for små.
- Eksponeringsforskjellene mellom bilder bør være ett eller to EV-trinn (eksponeringsverdi) (tilsvarer omtrent ett eller to f-stopp).
- Ikke varier belysningen. Hvis du for eksempel bruker blits i én eksponering, bør du også bruke blits i den neste.
- Kontroller at ingenting i motivet beveger seg. Eksponeringssammenslåing fungerer bare med ulikt eksponerte bilder av samme motiv.

Funksjoner som støtter HDR-bilder med 32 bpc

[Til toppen av siden](#)

Bruk følgende verktøy, justeringer og filtre på HDR-bilder med 32 bpc. (Du kan konvertere et bilde med 32 bpc til et bilde med 16 eller 8 bpc for å arbeide med flere Photoshop-funksjoner. Hvis du vil beholde originalbildet, oppretter du en kopi med kommandoen Lagre som.)

Justeringer Nivåer, Eksponering, Kulør/metning, Kanalmikser, Fotofilter.

Merk: Selv om kommandoen Eksponering kan brukes på bilder med 8 eller 16 bpc, er den utformet for å justere eksponeringen for HDR-bilder med 32 bpc.

Overgangsmodi Normal, Dryss, Gjør mørkere, Multipliser, Gjør lysere, Mørkere farge, Lineær lysning (legg til) Lysere farge, Differens, Trekk fra, Del, Kulør, Metning, Farge og Lysstyrke.

Opprette nye dokumenter med 32 bpc I dialogboksen Ny er 32 biter et alternativ under Bitdybde, til høyre for Fargemodus.

Kommandoer på Rediger-menyen Alle kommandoer, inkludert Fyll, Strøk, Fri transformering og Transformering.

Filformater Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PFM), OpenEXR og TIFF.

Merk: Selv om Photoshop ikke kan lagre et HDR-bilde i filformatet LogLuv TIFF, kan bildet åpnes og leses som en LogLuv TIFF-fil i Photoshop.

Filtre Gjennomsnitt, Uskarp boks, Variabelt uskarp, Bevegelsesuskarphet, Zoom/roter uskarp, Uskarp form, Uskarp overflate, Legg til støy, Skyer, Dobbelteksponeerte skyer, Motlysslør, Smart skarphet, Uskarp maske, Preg, Fjern linjesprang, NTSC-farger, Høypass, Maksimum, Minimum og Forskyvning.

Bildekommandoer Bilestørrelse, Arbeidsområde, Bilderotering, Beskjær, Skjær til, Dupliser, Bruk bilde, Sammenkopiering og Variabler.

Visning Bildepunktproporsjoner (Egendefinerte bildepunktproporsjoner, Slett bildepunktproporsjoner, Tilbakestill bildepunktproporsjoner osv.)

Lag Nye lag, dupliserte lag, justeringslag (Nivåer, Glød, Kulør/metning, Kanalmikser, Fotofilter og Eksponering), fyllag, lagmasker, lagstiler, overgangsmodi som støttes, og smarte objekter.

Modi RGB-farger, Gråtone, konvertering til 8 biter/kanal eller 16 biter/kanal.

Bildepunktproporsjoner Støtte for firkantede og ikke-firkantede dokumenter.

Innstillinger Inverter, Tilpass markering > Ramme, Transformer markering, Lagre markering og Hent markering.

Verktøy Alle verktøy i verktøykassen, unntatt følgende: Magnetisk lasso, tryllestav, flekkreparasjonspensel, reparasjonspensel, røde øyne, fargeerstatning, kunsthistorikkpensel, magisk viskelær, bakgrunnsviskelær, malingsspann, lysne, mørkne og svamp. Enkelte verktøy fungerer bare med overgangsmodi som støttes.

Slå sammen bilder til HDR

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Slå sammen til HDR Pro kombinerer flere bilder med ulike eksponeringer av samme scene, slik at hele det dynamiske området vises i ett og samme HDR-bilde. Det sammenslåtte bildet kan lagres som en fil med 32, 16 eller 8 biter per kanal. Husk imidlertid på at det bare er filer med 32 biter per kanal som har lagringskapasitet nok for alle HDR-dataene.

HDR-sammenslåing fungerer best når fotografiene er optimalisert for denne prosessen. Se [Ta fotografier til HDR-bilder](#) for våre anbefalinger.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Videoleksjon: Den beste nye funksjonen i CS5: HDR Pro

Deke McClelland

Gjør livaktige fargetoner overnaturlige.



Bokutdrag: Lage HDR-bilder av oppdelte eksponeringer

Conrad Chavez

Gå gjennom HDR-prosessen, fra kamera til datamaskin.

Bokutdrag: Fjerne "ghosting" fra HDR-bilder

Videoleksjon: Se nærmere på forbedringene av HDR Pro



Scott Kelby

Fjern uskarphet fra objekter i bevegelse i en scene.



Jan Kabili

Se alle de nye funksjonene.

1. Gjør ett av følgende:

- (Photoshop) Velg Fil > Automatiser > Slå sammen til HDR Pro.
- (Bridge) Velg bildene du vil bruke, og velg Verktøy > Photoshop > Slå sammen til HDR Pro. Gå til trinn 5.

2. I dialogboksen Slå sammen til HDR Pro klikker du på Bla gjennom for å velge bestemte bilder, klikk på Legg til åpne filer eller velg Bruk > Mappe. (Du fjerner et bestemt element ved å markere det i fillisten og klikke på Fjern.)

3. (Valgfritt) Velg Prøv å justere kildebilder automatisk hvis du holdt kameraet med hendene da du tok bildene.

4. Klikk OK.

Merk: Hvis et bilde mangler eksponeringsmetadata, kan du angi verdier i dialogboksen Angi EV manuelt.

En ny dialogboks kalt Slå sammen til HDR Pro viser miniatyrene av kildebildene samt en forhåndsvisning av det sammenslåtte resultatet.

5. Øverst til høyre for forhåndsvisningen kan du velge bitdybde for det sammenslåtte bildet.



Velg 32 biter hvis du vil at det sammenslåtte bildet skal inneholde hele det dynamiske området til HDR-bildet. Bildefiler med 8 og 16 biter (uten flytpunkt) kan ikke lagre hele spekteret av lystetthetsverdier i et HDR-bilde.

6. Hvis du vil justere toneområdet, kan du se [Alternativer for 32-bitersbilder](#) eller [Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder](#).

7. (Valgfritt) Du kan lagre toninginnstillingene til fremtidig bruk. Dette gjør du ved å gå til Forhåndsinnstilling > Lagre forhåndsinnstilling. (Når du vil bruke innstillingene på nytt, velger du Last inn forhåndsinnstilling.)

Alternativer for 32-bitersbilder

Flytt glidebryteren nedenfor histogrammet for å justere forhåndsvisningen av hvitpunkt for det sammenslåtte bildet. Du kan bare bruke glidebryteren til å justere forhåndsvisningen. All HDR-data forblir i den sammenslåtte filen.

De forhåndsviste justeringene lagres i HDR-filen, og brukes når du åpner filen i Photoshop. Hvis du vil justere forhåndsvisningen av hvitpunkt, kan du når som helst gå til Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning.

Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder

HDR-bilder inneholder lystetthetsnivåer som overgår det dynamiske området som 16- og 8-bitersbilder kan lagre. Du må justere eksponeringen og kontrasten når du konverterer fra 32 biter til lavere bitdybder, for å få et bilde med ønsket dynamisk område.

Du kan velge blant følgende metoder for tonetilordning:

Lokal tilpasning Justerer HDR-fargetonen ved å endre de lokale lysstyrkeområdene på hele bildet.

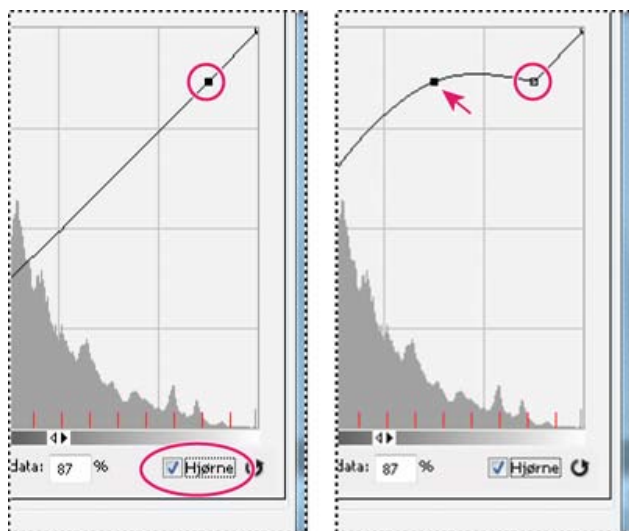
Kantglød Radius angir størrelsen på de lokale lysstyrkeområdene. Styrke angir hvor stor avstanden mellom to bildepunkters toneverdi må være før de ikke lenger er del av samme lysstyrkeområde.

Tone og detalj Det dynamiske området maksimaliseres når gammainnstillingen er 1.0. Ved lavere verdier uthesves mellomtoner, og høyere verdier uthesves lyse områder og skygger. Eksponeringsverdier gjengir blenderåpningen. Dra glidebryteren Detalj for å justere skarphet, og bruk glidebryterne Skygge og Lyse områder til å gjøre disse områdene lysere eller mørkere.

Farge Med Glød kan du justere styrken på svake farger, uten å maskere sterkt mettede farger. Med Metning kan du justere styrken på alle fargene, fra -100 (monokrom) til +100 (dobbel metning).

Tonekurve Viser en justerbar kurve over et histogram som viser lystetthetsverdier for det opprinnelige 32-biters HDR-bildet. De røde inndelingsmerkene langs den horisontale aksen indikerer en økning på én EV (omtrent ett blendertall).

Merk: Som standard begrenser og fordeler tonekurven og histogrammet endringene dine fra punkt til punkt. Du kan fjerne begrensningen og utføre mer ekstreme justeringer. Dette gjør du ved å velge alternativet Hjørne etter at du har satt inn et punkt på kurven. Når du setter inn og flytter et nytt punkt, blir kurven vinkelformet.



A Justering av tonekurve og histogram ved hjelp av alternativet Hjørne B

A. Sette inn et punkt og velge alternativet Hjørne. B. Når du setter inn et nytt punkt, blir kurven kantet i punktet der alternativet Hjørne brukes.

Tonerfordelingshistogram Komprimerer det dynamiske spekteret for HDR-bildet, og prøver å beholde noe kontrast. Ytterligere justeringer er ikke nødvendig. Denne metoden er automatisk.

Eksponering og gamma Lar deg justere lysstyrken og kontrasten i HDR-bildet manuelt. Du flytter på glidebryteren Eksponering for å justere forsterkning og glidebryteren Gamma for å justere kontrast.

Høylyskomprimering Komprimerer høylytsverdiene i HDR-bildet slik at de faller innenfor lystetthetsområdet til bildefilen med 8 eller 16 bpc. Ytterligere justeringer er ikke nødvendig. Denne metoden er automatisk.

Kompensere for objekter i bevegelse

Hvis bildene har ulikt innhold fordi de inneholder objekter i bevegelse, som biler, mennesker eller løv, kan du velge Fjern fantomer i dialogboksen Slå sammen til HDR Pro.

Photoshop viser et grønt omriss rundt miniatyren som har den beste tonebalansen. Dette regnes som basisbildet. Objekter i bevegelse som blir oppdaget på andre bilder, fjernes. (Hvis det har oppstått bevegelse i svært lyse eller svært mørke områder, kan det gi bedre resultater å klikke på en annen miniatyr der objektene i bevegelse er bedre eksponert.)

Hvis du vil se en veiledning om alternativet Fjern fantomer, [kan du se denne videoen](#). (Fjern fantomer tas opp etter 3 minutter.)

Lagre eller laste inn responskurver for kamera

Responskurver indikerer hvordan kamerasensorene tolker ulike nivåer av innkommende lys. Som standard kalkulerer dialogboksen Slå sammen til HDR Pro automatisk en responskurve for kameraet basert på toneområdet på bildene du slår sammen. Du kan lagre den gjeldende responskurven og bruke den senere på en annen gruppe med sammenslåtte bilder.

❖ I øvre høyre hjørne av dialogboksen Slå sammen til HDR Pro klikker du på responskurvemenyen og velger Lagre responskurve. (Hvis du vil bruke kurven på et senere tidspunkt, velger du Last inn responskurve.)

Konvertere 32 biter til 16 eller 8 bpc

Hvis du opprinnelig opprettet et 32-biters bilde i løpet av Slå sammen til HDR Pro-prosessen, kan du konvertere det til et 16- eller 8-biters bilde på et senere tidspunkt.

1. Åpne et bilde med 32 bpc i Photoshop, og velg Bilde > Modus > 16 biter/kanal eller 8 biter/kanal.
2. Juster eksponering og kontrast slik at du får et bilde med ønsket dynamisk område. (Se [Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder](#).)
3. Klikk OK for å konvertere 32-bitersbildet.

Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Det dynamiske spekteret for HDR-bilder overskrider visningsmulighetene til standard dataskjermer. Når du åpner et HDR-bilde i Photoshop, kan det se svært mørkt eller utvasket ut. Du kan justere forhåndsvisningen i Photoshop slik at skjermen viser et HDR-bilde der høylys og skygger er justert slik at de ikke ser utvaskede eller for mørke ut. Forhåndsvisningsinnstillingene lagres i HDR-bildefilen (bare PSD, PSB og TIFF) og brukes når filen åpnes i Photoshop. Justeringer i forhåndsvisningen fører ikke til redigering av HDR-bildefilen. All HDR-bildeinformasjon forblir intakt. Bruk Eksponeringsjustering (Bilde > Justeringer > Eksponering) til å endre eksponeringen for HDR-bildet med 32 bpc.

Hvis du vil vise 32-biters avlesninger i infopanelet, klikker du pipetteikonet i infopanelet og velger 32 biter på hurtigmenyen.

1. Åpne et HDR-bilde med 32 bpc i Photoshop, og velg Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning.

2. I dialogboksen Alternativer for 32-biters forhåndsvisning velger du et alternativ på Metode-menyen:

Eksponering og gamma Justerer lysstyrken og kontrasten.

Høylyskomprimering Komprimerer høylysverdiene i HDR-bildet slik at de faller innenfor lystetthetsområdet til bildefilen med 8 eller 16 bpc.

3. Hvis du har valgt Eksponering og gamma, flytter du skyvekontrollen for eksponering og gamma for å justere lysstyrken og kontrasten for forhåndsvisningsbildet.

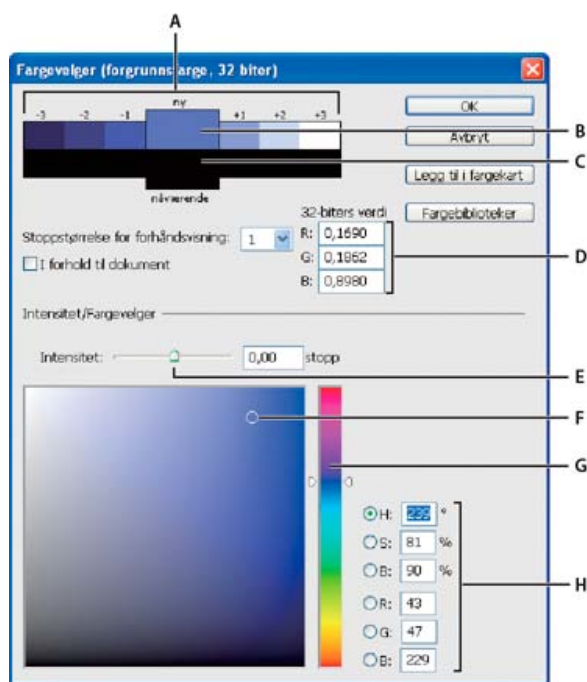
4. Klikk OK.

 Du kan også justere forhåndsvisningen for et åpent HDR-bilde i Photoshop ved å klikke trekanten på statuslinjen i dokumentvinduet og velge 32 biters eksponering på hurtigmenyen. Flytt skyvekontrollen for å angi hvitpunkt for visning av HDR-bildet. Dobbelklikk skyvekontroll for å gå tilbake til standardinnstillingen for eksponering. Ettersom justeringen gjøres per visning, kan du ha det samme HDR-bildet åpent i flere vinduer, hvert med forskjellig forhåndsvisningsjustering. Forhåndsvisningsjusteringer som gjøres med denne metoden, lagres ikke i HDR-bildefilen.

HDR-fargevelgeren

[Til toppen av siden](#)

Med HDR-fargevelgeren kan du nøyaktig vise og velge farger til bruk i HDR-bilder med 32 biter. På samme måte som i den vanlige fargevelgeren for Adobe velger du en farge ved å klikke et fargefelt og justere skyvekontrollen for farge. Med skyvekontrollen for intensitet kan du justere lysstyrken for en farge til å stemme overens med intensiteten i fargene i HDR-bildet du arbeider med. I forhåndsvisningsområdet kan du vise fargekart for en valgt farge for å se hvordan den vil se ut med ulike eksponeringer og intensiteter.



HDR-fargevelger

A. Forhåndsvisningsområde B. Justert farge C. Opprinnelig farge D. 32-biters flytpunktverdier E. Skyvekontroll for intensitet F. Valgt farge G. Skyvekontroll for farge H. Fargeverdier

Vise HDR-fargevelgeren

❖ Med et bilde med 32 bpc åpent gjør du ett av følgende:

- Klikk valgboxen for forgrunns- eller bakgrunnsfarge i verktøykassen.
- Klikk valgboxen Angi forgrunnsfarge eller Angi bakgrunnsfarge i fargepanelet.

Fargevelgeren er også tilgjengelig når funksjoner gir deg mulighet til å velge en farge. Dette gjelder for eksempel når du klikker i fargekartet i alternativlinjen for enkelte verktøy, eller pipetteverktøyene i enkelte dialogbokser for fargejustering.

Velge farger for HDR-bilder

Den nedre delen av HDR-fargevelgeren fungerer som den vanlige fargevelgeren med 8- eller 16-biters bilder. Klikk i fargefeltet for å velge en farge, og flytt fargeskyvekontrollen for å endre kulør, eller bruk HSB- eller RGB-feltene til å angi numeriske verdier for en bestemt farge. I fargefeltet øker lysstyrken når du flytter oppover, og metningen øker når du flytter mot høyre.

Bruk skyvekontrollen for intensitet til å justere lysstyrken på fargen. Fargeverdien pluss intensitetsverdien konverteres til 32-biters flytpunktverdier i HDR-dokument.

1. Velg en farge ved å klikke i fargefeltet og flytte fargeskyvekontrollen, eller ved å skrive inn numeriske HSB- eller RGB-verdier, slik som i

Adobes fargevelger.

2. Juster skyvekontrollen for intensitet for å øke eller redusere lysstyrken for fargen. Det nye fargekartet i forhåndsvisningsskaleringen øverst i fargevelgeren viser virkningen av å øke eller redusere stopp for den valgte fargen.

Intensitetsstoppene tilsvarer det motsatte av stoppene for eksponeringsinnstilling. Hvis du øker eksponeringsinnstillingen for HDR-bildet med to stopp, må du redusere intensitetsstoppene med to for å beholde det samme fargeutseendet som hvis eksponeringen og fargeintensiteten for HDR-bildet begge var angitt til 0.

Hvis du kjenner de nøyaktige 32-biters RGB-verdiene for fargen du vil bruke, kan du skrive dem inn direkte i feltene for 32-biters RGB.

3. (Valgfritt) Juster innstillingene for forhåndsvisningsområdet.

Stoppstørrelse for forhåndsvisning Angir stoppintervaller for hver forhåndsvisningsrute. Innstillingen 3, for eksempel, gir fargeruter på -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med disse fargerutene kan du forhåndsvisse utseendet til den valgte fargen ved ulike innstillinger for eksponering.

I forhold til dokument Velg dette for å justere forhåndsvisningsrutene til å gjenspeile gjeldende innstilling eksponering i bildet. Hvis du for eksempel øker dokumenteksponeringen, vil den nye forhåndsvisningsruten være lysere enn fargen som er valgt i fargefeltet i fargevelgeren, for å vise virkningen av den økte eksponeringen for valgt farge. Hvis gjeldende eksponering er angitt til 0 (standard), endres ikke fargeruten selv om du merker av eller fjerner merket for dette alternativet.

4. (Valgfritt) Klikk Legg til i fargekart for å legge til den valgte fargen i fargekartpanelet.
5. Klikk OK.

Male på HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Du kan redigere og legge til effekter i HDR-bilder med 32-bpc med følgende Photoshop-verktøy: Pensel, Blyant, Penn, Form, Klonestempel, Mønsterstempel, Viskelær, Gradering, Gjør uskarpt, Gjør skarpere, Finger og Historikkpensel. Du kan også bruke tekstverktøyet til å legge til tekstlag med 32 bpc i et HDR-bilde.

Når du redigerer eller maler på HDR-bilder, kan du forhåndsvisse arbeidet med ulike innstillinger for eksponering med skyvekontrollen for 32-biters eksponering i området for dokumentinformasjon eller i dialogboksen Alternativer for 32-biters forhåndsvisning (Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning). Med HDR-fargevelgeren kan du også forhåndsvisse den valgte forgrunnsfargen med ulike innstillinger for intensitet for å få samsvar med ulike innstillinger for eksponering i et HDR-bilde.

1. Åpne et HDR-bilde.
 2. (Valgfritt) Angi eksponering for bildet. Se [Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder](#).
 3. For pensel- og blyantverktøyet klikker du forgrunnsfargen for å åpne HDR-fargevelgeren og velger en farge. For tekstverktøyet klikker du fargebrikken på alternativlinjen for å angi tekstfarge.
- Forhåndsvisningsområdet for HDR-fargevelgeren hjelper deg å velge og justere en forgrunnsfarge i forhold til ulike innstillinger for eksponering i HDR-bildet. Se [HDR-fargevelgeren](#).

 Hvis du vil vise virkningen av maling ved ulike HDR-eksponeringer, bruker du kommandoen Vindu > Ordne > Nytt vindu til å åpne samtidige visninger av samme HDR-bilde, og deretter angir du ulik eksponering for hvert vindu med skyvekontrollen for eksponering i statuslinjeområdet for dokumentet.

Flere hjelpeemner

[Oversikt over kurver](#)

[Oversikt over Adobes fargevelger](#)

[Justere HDR-eksponering og toner](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Konvertere mellom fargemodi

[Konvertere et bilde til en annen fargemodus](#)

[Konvertere et bilde til punktgrafikkmodus](#)

[Konvertere et fargefoto til gråtonemodus](#)

[Konvertere et bilde fra punktgrafikkmodus til gråtonemodus](#)

[Konvertere et gråtone- eller RGB-bilde til begrensede farger](#)

Konvertere et bilde til en annen fargemodus

[Til toppen av siden](#)

Du kan endre et bilde fra opprinnelig modus (kildemodus) til en annen modus (målmodus). Når du velger en annen fargemodus for et bilde, endres fargeverdiene i bildet permanent. Når du for eksempel konverterer et RGB-bilde til CMYK-modus, justeres RGB-fargeverdiene utenfor CMYK-fargeområdet (definert med innstillingen for CMYK-arbeidsområdet i dialogboksen Fargeinnstillinger) slik at de faller innenfor fargeområdet. I denne prosessen kan noen bildedata gå tapt og vil ikke kunne gjenopprettes hvis du konverterer bildet fra CMYK tilbake til RGB.

Før du konverterer bilder, bør du gjøre følgende:

- Gjør så mye som mulig av redigeringen i den opprinnelige bildemodusen (vanligvis RGB for bilder fra de fleste skannere eller digitale kameraer, eller CMYK for bilder fra vanlige trommelskannere eller bilder som er importert fra et Scitex-system).
- Lagre en sikkerhetskopi før du konverterer. Ikke glem å lagre en kopi av bildet, inkludert alle lag, slik at du kan redigere originalversjonen av bildet etter konverteringen.
- Slå sammen lagene i filen før du konverterer den. Innslaget av farger mellom lagenes overgangsmodi endres når modusen endres.
Merk: I de fleste tilfeller bør du slå sammen lagene i en fil før du konverterer den. Det er imidlertid ikke nødvendig, og i enkelte tilfeller heller ikke ønskelig (for eksempel når filen inneholder vektoriserte tekstlag).

❖ Velg Bilde > Modus, og velg deretter ønsket modus på undermenyen. Modi som ikke er tilgjengelige for det aktive bildet, vises nedtonet på menyen.

Lag i bilder slås sammen når bildene konverteres til modusen Multikanal, Punktgrafikk eller Begrensede farger, fordi disse modiene ikke støtter lag.

Konvertere et bilde til punktgrafikkmodus

[Til toppen av siden](#)

Når du konverterer et bilde til punktgrafikkmodus, reduseres bildet til to farger, noe som i sterk grad forenkler fargeinformasjonen i bildet og reduserer filstørrelsen.

Når du skal konvertere et fargebilde til punktgrafikkmodus, må du først konvertere det til gråtonemodus. Da fjernes kulør- og metningsinformasjonen fra bildepunktene slik at bare lysstyrkeverdiene er igjen. Men ettersom det er få redigeringsalternativer tilgjengelig for bilder i punktgrafikkmodus, er det vanligvis best å redigere bildet i gråtonemodus og deretter konvertere det til punktgrafikkmodus.

Merk: Bilder i punktgrafikkmodus inneholder 1 bit per kanal. Du må konvertere et bilde med 16 eller 32 biter per kanal til 8-biters gråtoner før du konverterer det til punktgrafikkmodus.

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis bildet er i farger, velger du Bilde > Modus > Gråtone. Deretter velger du Bilde > Modus > Punktgrafikk.
 - Hvis bildet er i gråtoner, velger du Bilde > Modus > Punktgrafikk.
2. Under Utdata i dialogboksen angir du en utdataoppløsning for punktgrafikkbildet og velger en målenhet. Som standard vises gjeldende bildeoppløsning både som inndata- og utdataoppløsning.
3. Bruk hurtigmenyen Bruk til å velge en av følgende metoder for konvertering av punktgrafikk:
50 % terskelverdi Konverterer bildepunkter med gråtoneverdier over mellomgrånivået (128) til hvitt, og under mellomgrånivået til svart. Resultatet er en svart/hvitt-representasjon av bildet, med svært høy kontrast.

Regelmessig spredning Konverterer et bilde ved å organisere gråtonene i geometriske konfigurasjoner med svarte og hvite punkter.

Tilfeldig spredning Konverterer et bilde ved å bruke en feilspretningsprosess, med start i bildepunktet i øvre venstre hjørne av bildet. Hvis bildepunktverdien er over mellomgrått (128), endres bildepunktet til hvitt. Hvis verdien er under mellomgrått, endres bildepunktet til svart. Ettersom det opprinnelige bildepunktet sjelden er helt hvitt eller helt svart, er feil unngåelig. Feilen overføres til omkringliggende bildepunkter og spres til hele bildet, noe som resulterer i en kornete, filmliknende tekstur.

Raster Simulerer utseendet til rasterpunkter i det konverterte bildet. Angi verdier i dialogboksen Raster:

- Under Frekvens angir du en verdi for rasterfrekvensen og velger en målenhet. Verdier kan være i området 1,000 til 999,999 for linjer per tomme, og fra 0,400 til 400,00 for linjer per centimeter. Du kan angi desimalverdier. Rasterfrekvensen angir rastertettheten i linjer per

tomme (LPI). Frekvensen avhenger av papiret og typen trykkpresse som brukes ved trykking. Til aviser brukes vanligvis 85-linjes raster. Magasiner bruker raster med høyere oppløsning, som 133-lpi og 150-lpi. Be om riktige rasterfrekvenser hos trykkeriet.

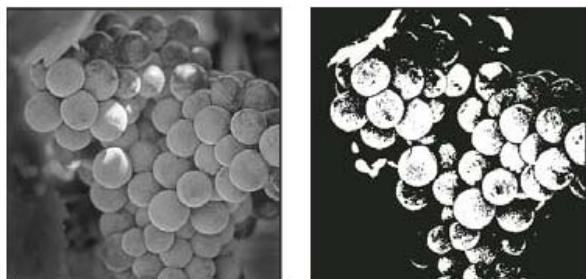
- Angi en verdi for rastervinkelen i grader fra -180 til +180. Rastervinkelen angir retningen på rasteret. Halvtoneraster og svart/hvitt-raster bruker vanligvis en vinkel på 45 grader.
- Under Form velger du ønsket punktform.

Viktig: Rasteret blir en del av bildet. Hvis du skriver ut bildet på en rasterskriver, brukes skriverens eget raster i tillegg til rasteret i bildet. På noen skrivere kan resultatet være et moarert mønster.

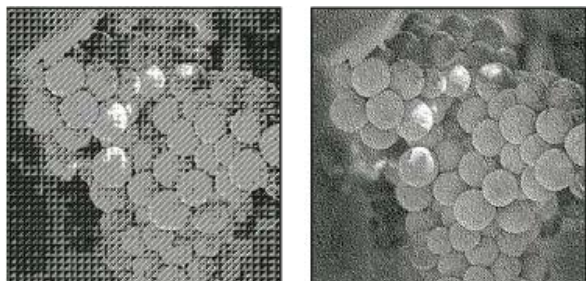
Egendefinert mønster Simulerer utseendet til et egendefinert raster i det konverterte bildet. Velg et mønster som passer til variasjoner i tykkelse, vanligvis en som har et utvalg av gråtoner.

Hvis du vil bruke dette alternativet, definerer du først et mønster, og deretter tar du i bruk teksturen ved å rastre gråtonebildet. Hvis du skal dekke hele bildet, må mønsteret være like stort som bildet. ellers blir mønsteret flislagt. Photoshop inneholder en rekke mønstre som legges på automatisk, og som kan brukes som rastermønstre.

 Hvis du vil forberede et svart/hvitt-mønster for konvertering, konverterer du først bildet til gråtoner, og deretter bruker du filteret Gjør enda mindre skarpt flere ganger. Denne uskarphetsteknikken skaper tykke linjer som går fra mørkegrått til hvitt.



Opprinnelig gråtonebilde og konverteringsmetoden 50 % terskelverdi



Konverteringsmetodene Regelmessig spredning og Tilfeldig spredning

Konvertere et fargefoto til gråtonemodus

[Til toppen av siden](#)

1. Åpne bildet du vil konvertere til svart/hvitt.
2. Velg Bilde > Modus > Gråtone.
3. Klikk Fjern. Photoshop konverterer fargene i bildet til svart, hvitt og gråtoner.

Merk: Teknikken som blir beskrevet ovenfor, minimerer filstørrelsen, men fjerner fargeinformasjon, og kan konvertere nærliggende farger til nøyaktig samme grånyanse. Et svart-hvitt justeringslag øker filstørrelsen, men beholder fargeinformasjonen, slik at du kan tilordne farger til grånyanser.

Konvertere et bilde fra punktgrafikkmodus til gråtonemodus

[Til toppen av siden](#)

Du kan konvertere et bilde fra punktgrafikkmodus til gråtonemodus, slik at du kan redigere det. Husk at et punktgrafikkbilde som redigeres i gråtonemodus, kan se annerledes ut når det konverteres tilbake til punktgrafikkmodus. Tenk deg at et bildepunkt som er svart i punktgrafikkmodus, redigeres til en gråtone i gråtonemodus. Når bildet konverteres tilbake til punktgrafikkmodus, gjengis bildepunktet som hvitt hvis det har en gråtoneverdi over mellomgråverdien på 128.

1. Velg Bilde > Modus > Gråtone.
2. Angi en verdi mellom 1 og 16 for størrelsesforhold.

Størrelsesforholdet er faktoren for nedskalering av bildet. Hvis du for eksempel vil redusere et gråtonebilde med 50 %, skriver du inn 2 som størrelsesforhold. Hvis du angir en høyere verdi enn 1, jevner programmet ut flere bildepunkter i punktgrafikkbildet for å skape ett enkelt bildepunkt i gråtonebildet. Med denne prosessen kan du generere flere gråtoner fra et bilde som er skannet på en 1-bits skanner.

Konvertere et gråtone- eller RGB-bilde til begrensede farger

[Til toppen av siden](#)

Ved konvertering til begrensede farger reduseres antallet farger i bildet til maksimum 256, som er standard antall farger som støttes av formatene GIF og PNG-8 og mange multimedieprogrammer. Denne konverteringen reduserer filstørrelsen ved å slette fargeinformasjon fra bildet.

Hvis du vil konvertere til begrensede farger, må du starte med et gråtone- eller RGB-bilde som inneholder 8 biter per kanal.

1. Velg Bilde > Modus > Begrensede farger.

Merk: Alle synlige lag slås sammen, og alle skjulte lag fjernes.

Konverteringen skjer automatisk for gråtonebilder. For RGB-bilder vises dialogboksen Begrensede farger.

2. Merk av for Forhåndsvisning i dialogboksen Begrensede farger for å forhåndsvisne endringene.
3. Angi konverteringsalternativer.

Konverteringsalternativer for bilder med begrensede farger

Når du konverterer et RGB-bilde til et bilde med begrensede farger, kan du angi en rekke konverteringsalternativer i dialogboksen Begrensede farger.

Palettetype En rekke paletttyper er tilgjengelige for konvertering av bilder til begrensede farger. For alternativene Perseptuell, Selektiv og Tilpasset kan du velge om du vil bruke en lokal palett basert på fargene i gjeldende bilde. Følgende paletttyper er tilgjengelige:

Nøyaktig Oppretter en palett ved hjelp av de eksakte fargene som vises i RGB-bildet – et alternativ som kun er tilgjengelig hvis bildet bruker 256 farger eller mindre. Fordi bildets palett inneholder alle fargene i bildet, forekommer ingen spredning.

System (Macintosh) Bruker Mac OS' standard 8-biters palett, som er basert på et jevnt utvalg av RGB-farger.

System (Windows) Bruker Windows-systemets standard 8-biters palett, som er basert på et jevnt utvalg av RGB-farger.

Web Bruker den 216-fargers fargepaletten som weblesere, uavhengig av plattform, bruker for å vise bilder på en skjerm som er begrenset til 256 farger. Denne paletten er et delsett av 8-biters paletten til Mac OS. Bruk dette alternativet for å unngå leserspredning når du viser bilder på en skjerm som er begrenset til 256 farger.

Jevn Oppretter en palett ved å velge et jevnt utvalg av farger fra RGB-fargeterningen. Hvis for eksempel Photoshop velger seks jevnt plasserte fargenivåer, hvert bestående av rødt, grønt og blått, vil kombinasjonen opprette en jevn palett med 216 farger ($6 \times 6 \times 6 = 216$). Det totale antallet farger som vises i et bilde, tilsvarer den nærmeste perfekte terningen (8, 27, 64, 125 eller 216) som er lavere enn verdien i tekstboksen Farger.

Lokal (perseptuell) Oppretter en egendefinert palett ved å prioritere farger som øynene er mest følsomme overfor.

Lokal (selektiv) Oppretter en fargetabell som ligner den perseptuelle fargetabellen, men som favoriserer store områder med farge og tar vare på webfarger. Dette alternativet produserer som regel bilder med høyest fargeintegritet.

Lokal (tilpasset) Oppretter en palett ved hjelp av et utvalg av fargene fra spektrumet som forekommer oftest i bildet. Et RGB-bilde med bare fargene grønt og blått gir for eksempel en palett med hovedsakelig grønn- og blåfarger. De fleste bilder konsentrerer farger i bestemte områder av spekteret. Hvis du vil ha mer nøyaktig kontroll over en palett, velger du først en del av bildet som inneholder fargene du vil fremheve. Photoshop justerer konverteringen mot disse fargene.

Master (perseptuell) Oppretter en egendefinert palett ved å prioritere farger som øynene er mest følsomme overfor. Brukes når du har flere dokumenter åpne. Tar alle dokumentene med i beregningen.

Master (selektiv) Oppretter en fargetabell som ligner den perseptuelle fargetabellen, men som favoriserer store områder med farge og tar vare på webfarger. Dette alternativet produserer som regel bilder med høyest fargeintegritet. Brukes når du har flere dokumenter åpne. Tar alle dokumentene med i beregningen.

Master (tilpasset) Oppretter en palett ved hjelp av et utvalg av fargene fra spektrumet som forekommer oftest i bildet. Et RGB-bilde med bare fargene grønt og blått gir for eksempel en palett med hovedsakelig grønn- og blåfarger. De fleste bilder konsentrerer farger i bestemte områder av spekteret. Hvis du vil ha mer nøyaktig kontroll over en palett, velger du først en del av bildet som inneholder fargene du vil fremheve. Photoshop justerer konverteringen mot disse fargene. Brukes når du har flere dokumenter åpne. Tar alle dokumentene med i beregningen.

Egendefinert Oppretter en egendefinert palett ved hjelp av dialogboksen Fargetabell. Enten redigerer du fargetabellen og lagrer den for senere bruk, ellers klikker du Last inn for å laste inn en fargetabell som er opprettet tidligere. Dette alternativet viser også gjeldende Tilpasset-palett, som er nyttig når du skal forhåndsvisne fargene som brukes hyppigst i bildet.

Forrige Bruker den egendefinerte paletten fra forrige konvertering, noe som gjør det enkelt å konvertere flere bilder med den samme egendefinerte paletten.

Antall farger Med palettene Jevn, Perseptuell, Selektiv eller Tilpasset kan du angi det nøyaktige antallet farger som skal vises (opptil 256) ved å angi en verdi for Farger. Tekstboksen Farger kontrollerer bare hvordan tabellen med begrensede farger skal opprettes. Adobe Photoshop behandler fortsatt bildet som et 8-biters, 256-fargers bilde.

Farge Fargeinkludering og gjennomsiktighet Hvis du vil angi farger som skal inkluderes i tabellen med begrensede farger, eller hvis du vil angi gjennomsiktighet i bildet, kan du velge blant følgende alternativer:

Tvunget Gir alternativer for tvinge med bestemte farger i fargetabellen. Med Svart-hvit legges rent svart og rent hvitt til i fargetabellen; med Primærfarger legges det til rødt, grønt, blått, cyan, magenta, gult, svart og hvitt; med Web legges de 216 websikre fargene til, og med Egendefinert kan du legge til farger du definerer selv.

Gjennomsiktighet Angir om gjennomsiktige områder på bildet skal bevares under konverteringen. Når du velger dette alternativet, legges det til en spesiell registeroppføring i fargetabellen for gjennomsiktige farger. Hvis du opphever markeringen for dette alternativet, fylles de gjennomsiktige områdene med maskefargen, eller med hvitt hvis du ikke har valgt noen maskefarge.

Maske Angir bakgrunnsfargen som skal brukes til å fylle utjevnedde kanter som ligger ved siden av gjennomsiktige områder i bildet. Hvis du har merket av for Gjennomsiktig, brukes masken i kantområder for å blande kantene med en webbakgrunn i samme farge. Hvis du har

fjernet merkingen av Gjennomsiktighet, brukes masken på gjennomsiktige områder. Hvis du velger Ingen under Maske, opprettes det gjennomsiktighet med hard kant hvis det er merket av for Gjennomsiktighet. Hvis ikke, fylles alle gjennomsiktige områder med 100 % hvitt. Maske-alternativene er bare tilgjengelige hvis bildet inneholder gjennomsiktighet.

Spredning Med mindre du bruker fargetabellalternativet Nøyaktig, er det ikke sikkert fargetabellen inneholder alle fargene som er i bruk i bildet. Hvis du vil simulere farger som ikke er i fargetabellen, kan du spre fargene. Med spredning simuleres fargene som mangler, ved at bildepunkter for de tilgjengelige fargene blandes. Velg et spredningsalternativ på menyen, og angi en prosentverdi for spredningsmengde. En høy verdi sprer flere farger, men kan føre til at filstørrelsen øker. Du kan velge blant følgende spredningsalternativer:

Ingen Sprer ikke fargene, men bruker i stedet fargen som ligger nærmest fargen som mangler. Dette fører ofte til skarpe overganger mellom fargetoner i bildet, noe som skaper en effekt med reduserte toner.

Tilfeldig Bruker en feilspredningsmetode som gir en mindre strukturert spredning enn alternativet Mønster. Velg Bevar nøyaktig farge hvis du vil hindre spredning av farger i bildet som inneholder oppføringer i fargetabellen. Dette er nyttig når du skal bevare tynne linjer, og for webbilder.

Mønster Bruker et rasterlignende firkantmønster for å simulere farger som ikke finnes i fargetabellen.

Støy Bidrar til å redusere sømmønstre langs kantene på stykker av bilder. Velg dette alternativet hvis du planlegger å stykke opp bildet for plassering i en HTML-tabell.

Flere hjelpeemner

[Tilpasse fargetabeller med begrensede farger](#)

[Legge til en betinget modusendring i en prosedyre](#)

 [Arbeidsområder for farge](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Forstå fargehåndtering

Hvorfor det ikke alltid er samsvar mellom farger

Hva er et fargehåndteringssystem?

Trenger du fargehåndtering?

Opprette et visningsmiljø for fargehåndtering

Et fargehåndteringssystem utjevner fargeforskjeller mellom enheter, slik at du kan være sikker på de endelige fargene systemet produserer. Nøyaktig visning av farger gjør at du kan ta forsvarlige fargevalg gjennom hele arbeidsflyten, fra digital gjengivelse til det endelige trykket. Fargehåndtering gjør det også mulig å lage utskrifter som er basert på standarder som ISO, SWOP og Japan Color.

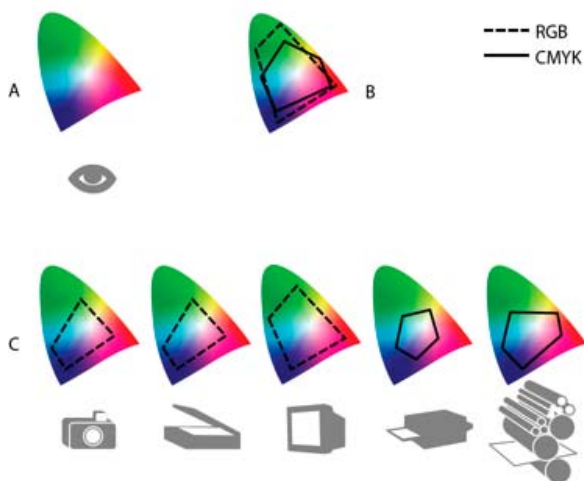
Hvorfor det ikke alltid er samsvar mellom farger

[Til toppen av siden](#)

Ingen enhet i et publiseringssystem kan gjengi alle fargene som kan sees av det menneskelige øyet. Hver enhet fungerer innenfor et bestemt fargeområde som kan gjengi et bestemt område av farger, en fargeskala.

En fargemodell angir forholdet mellom verdier, og fargeområdet definerer verdienes absolutte betydning som farger. Noen fargemodeller (for eksempel CIE L*a*b) har et fast fargeområde fordi de har å gjøre med måten mennesker oppfatter farge på. Slike modeller beskrives som enhetsuavhengige. Andre fargemodeller (RGB, HSL, HSB, CMYK osv.) kan ha flere ulike fargeområder. Disse modellene varierer avhengig av fargeområdet eller enheten som brukes, og beskrives derfor som enhetsavhengige.

Siden fargeområdene varierer, kan måten fargene vises på, endre seg når du overfører dokumenter mellom enheter. Fargevariasjoner kan forekomme på grunn av forskjellige bildekilder; måten programvaren definerer farge på; utskriftsmediet (avisapir gir en mindre fargeskala enn papir med magasinkvalitet); og andre naturlige variasjoner, f.eks. produsentforskjeller på skjermer eller en skjermes alder.



Fargeskalaer for ulike enheter og dokumenter

A. Fargeområdet Lab B. Dokumenter (arbeidsområder) C. Enheter

Hva er et fargehåndteringssystem?

[Til toppen av siden](#)

Det oppstår fargetilpasningsproblemer fordi de ulike enhetene og programmene bruker ulike fargeområder. Dette kan løses gjennom et system som tolker og oversetter fargen nøyaktig mellom enhetene. Et fargehåndteringssystem sammenligner fargeområdet en farge er opprettet i, med fargeområdet fargen skal gjengis i, og foretar nødvendige endringer slik at fargen gjengis mest mulig homogent i ulike enheter.

Et fargehåndteringssystem oversetter farger ved hjelp av fargeprofiler. En profil er en matematisk beskrivelse av fargeområdet til en enhet. En skannerprofil forteller for eksempel et fargehåndteringssystem hvordan skanneren "ser" farger. Adobes fargehåndteringssystem bruker ICC-profiler, et format som er definert av ICC (International Color Consortium) og brukes på flere plattformer.

Siden ingen av fargeoversettingsmetodene er egnet for alle typer grafikk, kan du ved hjelp av et fargehåndteringssystem angi gjengivelsesformer, eller oversettingsmetoder, slik at du kan bruke en egnet metode på et bestemt grafikkobjekt. Det er for eksempel mulig at en fargeoversettingsmetode gjengir korrekte fargeforhold i et naturfotografi, men endrer fargene i en logo med nøytrale fargenyanser.

Merk: Du må ikke forveksle fargehåndtering med fargekorrigering. Et fargehåndteringssystem kan ikke korrigere et bilde som ble arkivert med tone- eller fargebalanseproblemer. I et fargehåndteringsmiljø kan du derimot evaluere bilder før sluttresultatet foreligger.

Trenger du fargehåndtering?

Uten et fargehåndteringssystem er fargespesifikasjonene enhetsavhengige. Derfor har du kanskje ikke behov for fargehåndtering hvis produksjonsprosessen er konsentrert om ett medium. Du eller trykkeriet kan for eksempel tilpasse CMYK-bilder og angi fargeverdier for et bestemt sett med kjente trykkeforhold.

Fargehåndtering er mer aktuelt hvis produksjonsprosessen består av flere variabler. Vi anbefaler at du bruker fargehåndtering hvis du vil ha gjenbruk av fargegrafikk for trykking og elektroniske medier og bruker ulike enheter i ett enkelt medium (for eksempel ulike trykkpresser), eller hvis du håndterer flere arbeidsstasjoner.

Du vil ha nytte av et fargehåndteringssystem hvis du vil oppnå følgende:

- Få et forutsigbart og homogent fargeresultat på ulike utenheter, for eksempel fargeseparasjoner, skrivebordsskrivere og skjermer. Fargehåndtering er spesielt nyttig når du skal justere farger for enheter med en relativt begrenset fargeskala, for eksempel en firefargers trykkpresse.
- Foreta nøyaktig trykkfargesimulering (forhåndsvisning) av et fargedokument på skjermen ved å simulere en bestemt utenhet. (Trykkfargesimulering er avhengig av omgivelsene til skjermen, og andre faktorer som lysforholdene i rommet.)
- Evaluere og ta i bruk fargegrafikk på en konsekvent og nøyaktig måte. Slik grafikk hentes fra mange ulike kilder som bruker fargehåndtering, og i enkelte tilfeller også kilder uten fargehåndtering.
- Sendte fargedokumenter til ulike utenheter og medier uten å måtte justere fargene manuelt i dokumenter eller originalbilder. Dette er nyttig når du oppretter bilder som både skal brukes i trykte og elektroniske medier.
- Riktig gjengivelse i fargetrykk til en ukjent fargeutenhet. Du kan for eksempel lagre et dokument elektronisk for homogen gjengivelse av behovsbetinget fargetrykk, uavhengig av hvor dette gjøres.

Opprette et visningsmiljø for fargehåndtering

Arbeidsmiljøet påvirker hvordan du ser farger på skjermen og på trykk. For å få best resultat kontrollerer du farger og lys i arbeidsmiljøet ved å gjøre følgende:

- Vis dokumenter i et miljø der lysnivået og fargetemperaturen er bortimot konstant. Fargeegenskapene for sollys endres for eksempel i løpet av en dag og endrer måten farger på skjermen vises på. Dekk til vinduet eller arbeid i et rom uten vindu. Unngå den blågrønne skyggen fra lysstoffrørbelysning ved å bruke D50-belysning (5000 kelvin). Du kan også vise trykte dokumenter med en D50-lysboks.
- Vise dokumentet i et rom der vegger og tak har nøytrale farger. Fargene i et rom kan påvirke måten fargene på skjermen eller i trykket blir oppfattet. Den beste fargen for et visningsrom er nøytral grå. Fargen på klærne dine reflekteres på skjermen. Dette kan også påvirke hvordan fargene gjengis på skjermen.
- Fjern fargerike bakgrunns mønstre på skjermenskrivebordet. Animerte eller skarpe mønstre rundt et dokument virker inn på fargeoppfatningen. Bruk bare nøytrale gråfarger på skrivebordet.
- Vis dokumentprøvetrykk under de samme forholdene som mottakerne vil se sluttproduktet. Du kan for eksempel se hvordan en katalog for kjøkkenutstyr ser ut under de hvite lyspærene som brukes i hjemmebelysning, eller vise en katalog for kontormøbler i lysstoffrørbelysningen som brukes på kontorer. Du må imidlertid alltid foreta endelig vurdering av fargen under de lysforholdene som angis av gjeldende juridiske krav for kontraktprøvetrykk.

Flere hjelpeemner



Lag

Lag 101

InfiniteSkills (9. aug. 2012)

video-opplæring

Introduksjon til lag og Lag-panelet

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Grunnleggende informasjon om lag

Lag

[Oversikt over Lag-panel](#)

[Konvertere bakgrunn og lag](#)

[Duplisere lag](#)

[Velge fra alle synlige lag](#)

[Endre innstillinger for gjennomsiktighet](#)

Adobe anbefaler

[Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Topp 10 tidsbesparende forbedringer for lag i Photoshop CS6

Julieanne Kost
Adobe Digital Imaging-guru Julieanne Kost deler topp 10-forbedringene for lagpanelet i Photoshop CS6.



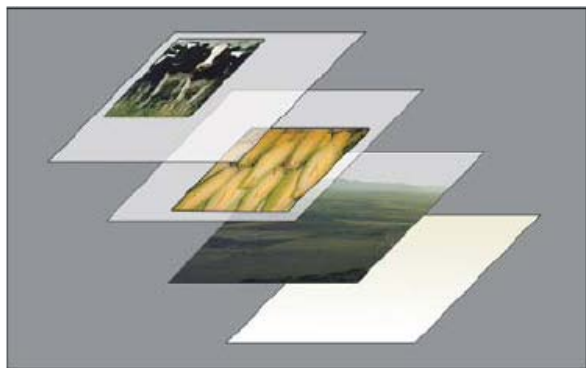
Lag 101

Andy Anderson
Hvordan bruker du lag? Infinite Skills-forfatter Andy Anderson viser deg grunnleggende alternativer og funksjoner for lagpanelet.

Lag

[Til toppen av siden](#)

Photoshop-lag er som ark i bunker med acetat. Gjennom gjennomsiktige områder på et lag kan du se de underliggende lagene. Du flytter et lag for å plassere innholdet i laget, som å skyve et acetatark inn i en bunke. Du kan også endre tettheten i et lag for å gjøre innholdet delvis gjennomsiktig.



I gjennomsiktige områder på et lag kan du se lagene under.

Du bruker lag til å utføre oppgaver, for eksempel sette sammen flere bilder, legge til tekst i et bilde eller legge til vektorgrafikkformer. Du kan bruke en lagstil til å legge til en spesialeffekt, for eksempel en skygge eller en glød.

Se en [videoleksjon: Forstå lag](#) for en oversikt om hvordan man jobber med lag.

Håndtere lag

Et nytt bilde har ett enkelt lag. Hvor mange tilleggslag, lageffekter og lagsett du kan legge til i et bilde, begrenses bare av minnet på datamaskinen.

Du arbeider med lag i lagpanelet. Laggrupper brukes til å organisere og håndtere lag. Du kan bruke grupper til å ordne lag i en logisk rekkefølge og gjøre lagpanelet ryddigere. Du kan neste grupper i andre grupper. Du kan også bruke grupper hvis du vil bruke attributter og masker på flere lag samtidig.

Lag for ikke-ødeleggende redigering

Av og til inneholder ikke lag synlig innhold. Et justeringslag, for eksempel, inneholder farge- eller tonejusteringer som påvirker lagene under. I stedet for å redigere bildepunkter direkte kan du redigere et justeringslag og la de underliggende bildepunktene være uendret.

En spesiell type lag, kalt smart objekt, har ett eller flere lag med innhold. Du kan transformere (skalere, skråstille eller endre form) et smart objekt uten å redigere bildepunktene direkte. Eventuelt kan du redigere det smarte objektet som et eget bilde, selv etter å ha satt det inn i et Photoshop-bilde. Smarte objekter kan også inneholde smartfiltereffekter. Med disse kan du bruke filtre på bilder uten å ødelegge, slik at du senere kan

tilpasse eller fjerne filtereffekten. Se Ikke-ødeleggende redigering.

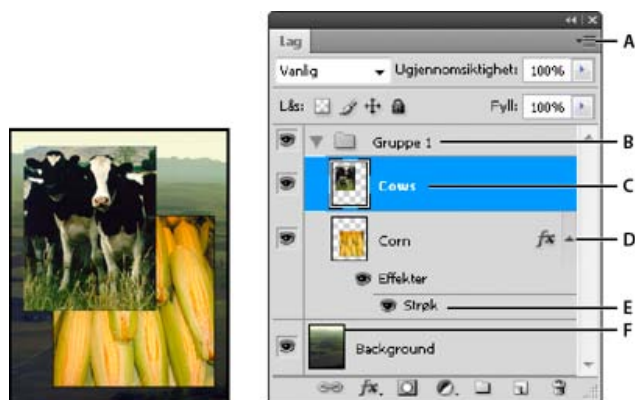
Videolag

Du kan bruke videolag til å legge til video i et bilde. Når du har importert et videoklipp til et bilde som et videolag, kan du maskere laget, transformere det, bruke lageffekter, male på enkeltbilder eller rastre et enkeltbilde og konvertere det til et standardlag. Bruk tidslinjepanelet til å spille av videoen i bildet eller få tilgang til enkeltbilder. Se Video- og bildesekvensformater som støttes (Photoshop Extended).

Oversikt over Lag-panel

[Til toppen av siden](#)

Lagpanelet viser en oversikt over alle lag, laggrupper og lageffekter i et bilde. Du kan bruke lagpanelet til å vise og skjule lag, opprette nye lag og arbeide med laggrupper. Fra lagpanelmenyen har du tilgang til ytterligere kommandoer og alternativer.



Lagpanelet i Photoshop

A. Lagpanelmenyen B. Laggruppe C. Lag D. Vis/skjul lageffekter E. Lageffekt F. Lagminiatyr

Vise lagpanelet

❖ Velg Vindu > Lag.

Velge en kommando på lagpanelmenyen

❖ Klikk trekanten øverst til høyre i panelet.

Endre størrelsen på lagminiatyrer

❖ Velg Panelvalg på lagpanelmenyen, og velg deretter en miniatyrstørrelse.

Endre miniatyrinnhold

❖ Velg Panelvalg på lagpanelmenyen, og velg deretter Hele dokumentet for å se alt innholdet i dokumentet. Velg Laggrenser for å begrense miniatyren til objektets bildepunkter på laget.

💡 Deaktiver miniatyrer for å forbedre ytelsen og få mer plass på skjerm.

Vise og skjule grupper

❖ Klikk trekanten til venstre for en gruppemappe. Se Vise lag og grupper i en gruppe.

Filtrer lag (CS6)

Øverst i Lag-panelet finner du filtreringsverktøyene som hjelper deg med å kjapt finne fram til viktige lag i komplekse dokumenter. Du kan vise et delsett av lag basert på navn, type, effekt, modus, attributt eller fargeetikett.



Filterlagalternativer i lagpanelet

1. Velg en filtertype fra hurtigmenyen.
2. Velg eller skriv inn filterkriteriet.
3. Klikk av/på-bryteren for å slå lagfiltrering av eller på.

Konvertere bakgrunn og lag

[Til toppen av siden](#)

Når du oppretter et nytt bilde med hvit eller farget bakgrunn, er Bakgrunn det nederste bildet i lagpanelet. Et bilde kan bare ha ett bakgrunnslag.

Du kan ikke endre stablingsrekkefølgen for et bakgrunnslag, og heller ikke overgangsmodusen eller tettheten. Du kan imidlertid konvertere en bakgrunn til et vanlig lag og deretter endre disse attributtene.

Når du oppretter et nytt bilde med gjennomiktig innhold, har ikke bildet noe bakgrunnslag. Det nederste laget er ikke begrenset på samme måte som bakgrunnslaget, og du kan flytte det hvor som helst i lagpanelet og endre lagets tetthet og overgangsmodus.

Konvertere en bakgrunn til et lag

1. Dobbeltklikk Bakgrunn i lagpanelet, eller velg Lag > Ny > Lag fra bakgrunn.
2. Angi lagalternativer. (Se Opprette lag og grupper.)
3. Klikk OK.

Konvertere et lag til en bakgrunn

1. Velg et lag i lagpanelet.
2. Velg Lag > Ny > Bakgrunn fra lag.

Alle gjennomsiktede bildepunkter i laget konverteres til bakgrunnsfargen, og laget flyttes til bunnen av lagstabelen.

Merk: Du kan ikke opprette en bakgrunn ved å gi et vanlig navn navnet Bakgrunn. Du må bruke kommandoen Bakgrunn fra lag.

Duplisere lag

[Til toppen av siden](#)

Du kan duplisere lag innenfor et bilde eller til et annet eller et nytt bilde.

Duplisere et lag eller en gruppe innenfor et bilde

1. Velg et lag eller en gruppe i lagpanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Dra laget eller gruppen til knappen Opprett nytt lag .
 - Velg Dupliser lag eller Dupliser gruppe på Lag-menyen eller lagpanelmenyen. Skriv inn et navn for laget eller gruppen, og klikk OK.

Duplisere et lag eller en gruppe i et annet bilde

1. Åpne kildebildet og målbildet.
2. Velg ett eller flere lag eller en laggruppe i lagpanelet for kildebildet.
3. Gjør ett av følgende:
 - Dra laget eller gruppen fra lagpanelet til målbildet.
 - Velg flytteverktøyet , og dra fra kildebildet til målbildet. Det dupliserte laget eller den dupliserte gruppen vises over det aktive laget i lagpanelet for målbildet. Skift-dra for å flytte bildeinnholdet til samme sted som i kildebildet (hvis kildebildet og målbildet har samme bildepunktdimensjoner), eller til midten av dokumentvinduet (hvis kildebildet og målbildet har ulike bildepunktdimensjoner).
 - Velg Dupliser lag eller Dupliser gruppe på Lag-menyen eller lagpanelmenyen. Velg måldokumentet på hurtigmenyen Dokument, og klikk OK.
 - Velg Velg > Alt for å merke alle bildepunktene på laget, og velg Rediger > Kopier. Deretter velger du Rediger > Lim inn i målbildet. (Med denne metoden kopieres kun bildepunkter, ikke lagegenskaper som overgangsmodus.)

Opprette et nytt dokument fra et lag eller en gruppe

1. Velg et lag eller en gruppe i lagpanelet.
2. Velg Dupliser lag eller Dupliser gruppe på Lag-menyen eller lagpanelmenyen.
3. Velg Ny på hurtigmenyen Dokument, og klikk OK.

Velge fra alle synlige lag

[Til toppen av siden](#)

Standard virkemåte for verktøyene Blandepensel, Tryllestav, Finger, Gjør uskarpt, Gjør skarpere, Malingsspann, Klonestempel og Reparasjonspensel er at farger velges ut bare fra bildepunkter på det aktive laget. Dette betyr at du kan gni ut eller velge ut bildepunkter på et enkeltlag.

❖ Merk av for Fargeprøve av alle lag på alternativlinjen hvis du vil gni ut eller ta prøve av bildepunkter fra alle synlige lag med disse verktøyene.

Endre innstillinger for gjennomsiktighet

[Til toppen av siden](#)

1. I Windows velger du Rediger > Innstillinger > Gjennomsiktighet og ikke-trykbare farger. I Mac OS velger du > Innstillinger > Gjennomsiktighet og ikke-trykbare farger.
2. Velg størrelse og farge for den sjakkbrettmønstrede ruten for gjennomsiktighet, eller velg Ingen under Rutenettstørrelse hvis du vil skjule sjakkbrettmønsteret i ruten.
3. Klikk OK.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Generere bilderessurser fra lag | Photoshop CC

Generere bilderessurser fra lag eller laggrupper

Webdesign benytter store/små bokstaver

Spesifisere parametre for kvalitet og størrelse

Deaktivere generering av bilderessurs for alle dokumenter

VANLIGE SPØRSMÅL

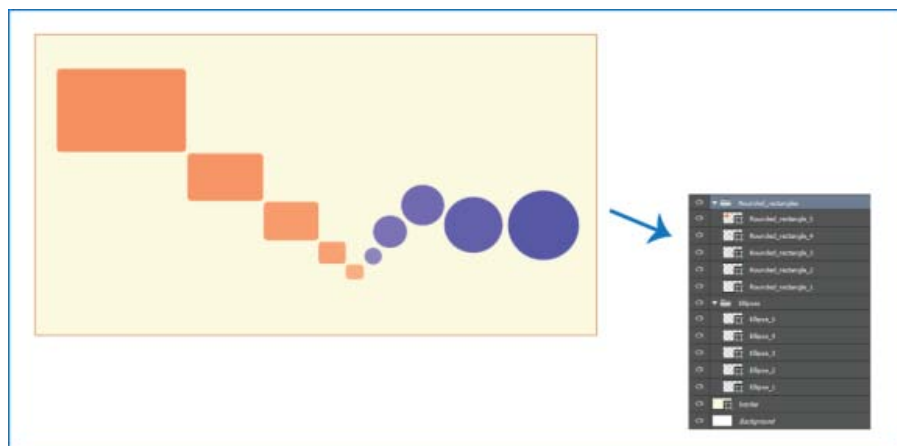
Du kan generere JPEG-, PNG- eller GIF-bilderessurser fra innholdet av lag eller laggrupper i en PSD-fil. Ressurser blir automatisk generert når du legger til en støttet bildeformatendelse til et lagnavn eller et laggruppenavn. Alternativt så kan du også spesifisere parametre for kvalitet og størrelse for den genererte bilderessursen.

Det er spesielt nyttig for webdesign fra flere enheter å generere bilderessurser fra en PSD-fil.

Generere bilderessurser fra lag eller laggrupper

[Til toppen av siden](#)

Vurder en enkel PSD-fil ([last ned fra denne koblingen](#)) med følgende laghierarki, for å forstå generering av bilderessurser:



PSD-eksempelfil og lagerhierarkiet

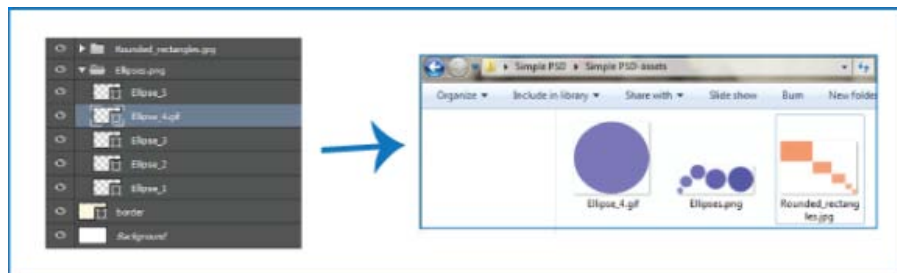
Laghierarkiet for denne filen har to laggrupper – *Rounded_rectangles* og *Ellipses*. Hver av disse lagergruppene inneholder fem lag.

Følg disse trinnene for å generere bilderessurser fra denne PSD-filen:

1. Med PSD-filen åpen, velger du **Fil > Generer > Bilderessurser**.
2. Legg den riktige filendelsen for formatet (.jpg, .png eller .gif) til navnene på lagene eller laggruppene du ønsker generere bilderessurser fra. Du kan for eksempel endre navn laggruppene *Rounded_rectangles* og *Ellipses* til *Rounded_rectangles.jpg* og *Ellipses.png*, og laget *Ellipse_4* til *Ellipse_4.gif*.

Merk: Spesialtegnene /, : og * støttes ikke i lagnavn.

Photoshop genererer bilderessursene og lagrer dem i en undermappe ved siden av PSD-kildefilen. Hvis PSD-kildefilen ikke er lagret ennå, vil Photoshop lagre de genererte ressursene i en ny mappe på skrivebordet.



Bilderessursnavn genereres fra lagnavn/laggruppenavn

💡 Generering av bilderessurs er aktivert for gjeldende dokument. Når det er aktivert vil funksjonen forbli tilgjengelig, uavhengig av når dokumentet åpnes igjen. Fjern markeringen for **Fil > Generer > Bilderessurser** for å deaktivere generering av bilderessurs for det gjeldende dokumentet.

Generere bilderessurser fra et lag eller en laggruppe

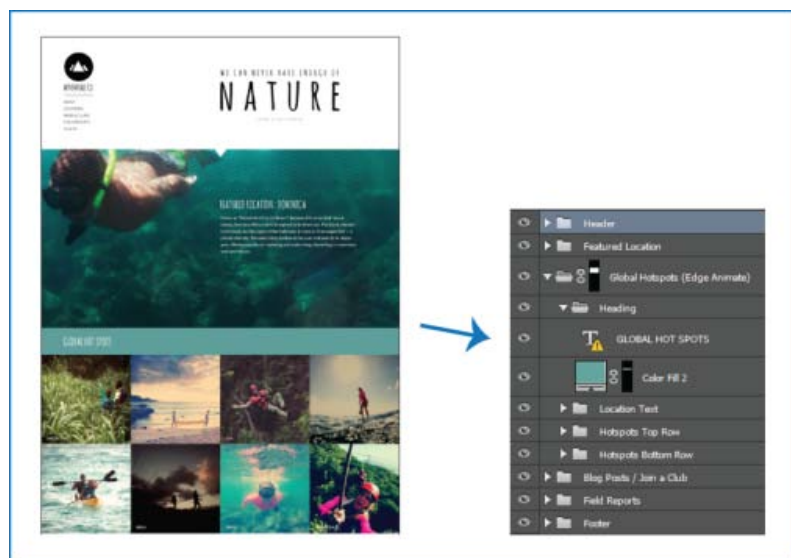
Separer ressursnavnene med komma (,) for å generere flere ressurser fra et lag / en laggruppe. Eksempel: Det følgende lagnavnet genererer tre ressurser:

Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png

Webdesign benytter store/små bokstaver

[Til toppen av siden](#)

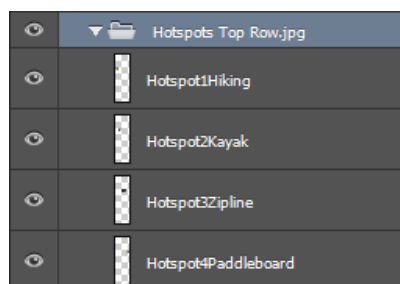
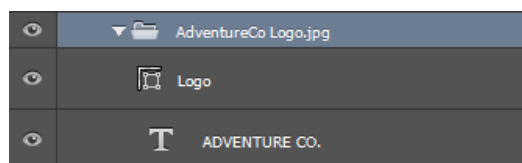
Det er spesielt nyttig for webdesign fra flere enheter å generere bilderessurser fra en PSD-fil. Vurder følgende webdesign og lagstrukturen:



En webdesign og laghierarkiet

Trekk ut ikonet på toppen og den øverste raden av *Global Hotspots*-bilderutenettet som bilderessurser:

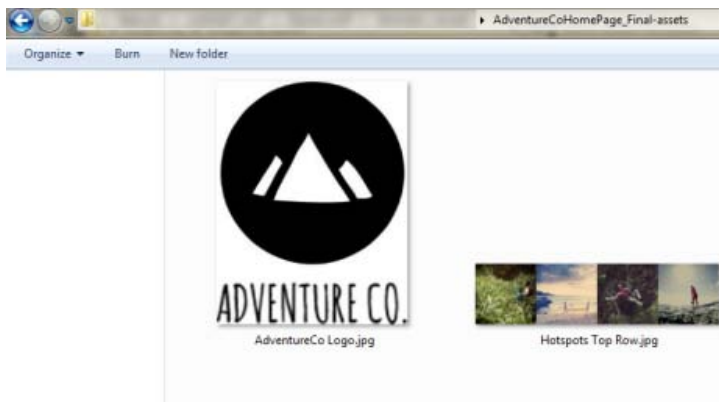
- Legg til bildeformatendelse til de passende lagnavnene.



Gi nytt navn til de passende lagene/laggruppene

Merk: En enkelt bilderessurs genereres fra innholdet av et lag / en laggruppe. Eksempel: Laggruppen *AdventureCo Logo* i skjermkopien ovenfor inneholder et formlag og et direkte tekstlag. Disse lagene blir slått sammen når en bilderessurs genereres fra laggruppen.

Photoshop genererer ressursene og lagrer dem i på samme sted som PSD-kildefilen.



Genererte bilderressurser

Spesifisere parametre for kvalitet og størrelse

[Til toppen av siden](#)

JPG-ressurser genereres som standard med en kvalitet på 90 %. PNG-ressurser genereres som 32-biters bilder som standard. GIF-ressurser genereres med grunnleggende alfakanal.

Når du gir nytt navn til lag eller laggrupper i forberedelse av ressursgenerering, kan du tilpasse kvalitet og størrelse.

Parametre for JPG-ressurser

- Legg til ønsket utdatakvalitet etter ressursnavnet: .jpg (1–10) eller .jpg (1–100%) . Eksempel:
 - Ellipse_4.jpg5
 - Ellipse_4.jpg50%
- Legg til ønsket utdatastørrelse for bilde (relativ eller i støttede formater: px (bildepunkter), in (tommer), cm og mm) før ressursnavnet. Photoshop skalerer bilde i henhold til dette. Eksempel:
 - 200% Ellipse_4.jpg
 - 300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg
 - 10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg

Merk: Husk å legge til et ekstra mellomrom mellom prefikset og ressursnavnet. Hvis du angir størrelsen i bildepunkter (px), trenger du ikke å angi måleenheten. Eksempel: 300 x 200. >

💡 Du kan, som illustrert, blande forskjellige enheter og bildepunkter mens du spesifiserer ønsket bildestørrelse for utdata. Eksempel: 4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg er et gyldig lagnavn for ressursgenerering.

Parametre for PNG-ressurser

- Legg til ønsket utdatakvalitet etter ressursnavnet: 8, 24 eller 32. Eksempel:
 - Ellipse_4.png24
- Legg til ønsket utdatastørrelse for bilde (relativ eller i støttede formater: px (bildepunkter), in (tommer), cm og mm) før ressursnavnet. Photoshop skalerer bilde i henhold til dette. Eksempel:
 - 42% Ellipse_4.png
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png
 - 10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png

Merk: Husk å legge til et ekstra mellomrom mellom prefikset og ressursnavnet. Hvis du angir størrelsen i bildepunkter, trenger du ikke å angi måleenheten. Eksempel: 300 x 200.

💡 Du kan, som illustrert, blande forskjellige enheter og bildepunkter mens du spesifiserer ønsket bildestørrelse for utdata. Eksempel: 4in x 100 Rounded_rectangle_3.png er et gyldig lagnavn for ressursgenerering.

Parametre for GIF-ressurser

- Legg til ønsket utdatastørrelse for bilde (relativ eller i støttede formater: px (bildepunkter), in (tommer), cm og mm) før ressursnavnet. Eksempel:
 - 42% Ellipse_4.gif
 - 300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif
 - 20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif

Merk: Husk å legge til et ekstra mellomrom mellom prefikset og ressursnavnet. Hvis du angir størrelsen i bildepunkter, trenger du ikke å

angi måleenheten. Eksempel: 300 x 200.

💡 Du kan, som illustrert, blande forskjellige enheter og bildepunkter mens du spesifiserer ønsket bildestørrelse for utdata. Eksempel: 4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif er et gyldig lagnavn for ressursgenerering.

Parametre for kvalitet er ikke tilgjengelig for GIF-ressurser.

Konstruere komplekse lagnavn

Du kan spesifisere flere ressursnavn med parametre mens du navngir et lag for ressursgenerering. Eksempel:

120% Delicious.jpg, 42% Delicious.png24, 100x100 Delicious_2.jpg90%, 250% Delicious.gif

Photoshop genererer følgende ressurser fra dette laget:

- Delicious.jpg (et JPG-bilde med en kvalitet på 8, skalert til 120 %)
- Delicious.png (et 24-biters PNG-bilde, skalert til 42 %)
- Delicious_2.jpg (et JPG-bilde med en kvalitet på 90 %, med en absolutt størrelse på 100 x 100 px)
- Delicious.gif (et GIF-bilde skalert til 250 %)

Deaktivere generering av bilderessurs for alle dokumenter

[Til toppen av siden](#)

Du kan deaktivere generering av bilderessurs globalt for alle Photoshop-dokumenter ved å endre Innstillinger.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Plugin-moduler.
2. Fjern markeringen for Aktiver generator.
3. Klikk på OK.

Merk: Menykommandoen Fil > Generer er utilgjengelig når du deaktiverer generering av bilderessurser i Innstillinger. Funksjonen kan bare aktiveres på nytt i dialogboksen Innstillinger.

VANLIGE SPØRSMÅL

[Til toppen av siden](#)

Må jeg spesifisere unike ressursnavn?

Ressursnavn må være unike på dokumentnivå.

Hva er standard kvalitetsnivå ved oppretting av bilderessurser?

JPG-ressurser genereres som standard med en kvalitet på 90 %. PNG-ressurser genereres som 32-biters bilder som standard. GIF-ressurser genereres med grunnleggende alfakanal.

Genererer Photoshop bilderessurser fra lag med gjennomsiktighet og andre effekter?

Ja. Gjennomsiktighet og andre effekter på et lag reflekteres i ressursen generert fra det laget. Effekter kan derimot sammenslås i den genererte ressursen.

Hvordan genereres bilderessurser fra lag som har en utfallsbredde større enn arbeidsområdet?

All bildepunktdata i et lag er del av den genererte ressursen, så lenge den ikke er spesifikt maskert ut. Lag og laggrupper som har en utfallsbredde større enn arbeidsområdet, er fullstendig synlig i den genererte ressursen.

Er kommaet den eneste tillatte separatoren mellom navn for bilderessurs?

I tillegg til komma (,) kan du bruke symbolet pluss (+) som skilletegn mellom navn for bilderessurser. Eksempel:

42% Rounded_rectangle_1.png24 + 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

er det samme som:

42% Rounded_rectangle_1.png24, 100x100 Rounded_rectangle_1.jpg90%

Se også

- [En nærmere titt på Photoshop Generator-syntaks](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Create Smart Objects | CC, CS6

[Video | Linked smart objects in Photoshop 14.2](#)

[Understanding Smart Objects](#)

[Create embedded Smart Objects | CC, CS6](#)

[Create linked smart objects | Photoshop CC](#)

[Filter the Layers panel by smart objects | Photoshop CC](#)

[Duplicate an embedded smart object](#)

[Edit the contents of a Smart Object](#)

[Replace the contents of a Smart Object](#)

[Convert an embedded or linked Smart Object to a layer](#)

[Export the contents of an embedded Smart Object](#)

[To the top](#)

Understanding Smart Objects

Smart Objects are layers that contain image data from raster or vector images, such as Photoshop or Illustrator files. Smart Objects preserve an image's source content with all its original characteristics, enabling you to perform nondestructive editing to the layer.

In Photoshop CC and CS6, you can embed the contents of an image into a Photoshop document. In Photoshop CC, you can also create linked smart objects whose contents are referenced from external image files. The contents of a linked smart object are updated when its source image file changes.

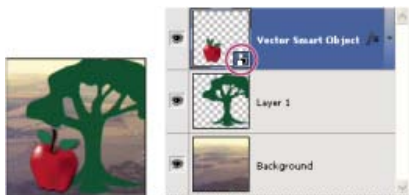
Linked smart objects are distinct from duplicated *instances* of a smart object within a Photoshop document. With linked smart objects, you can use a shared source file across multiple Photoshop documents.

With Smart Objects, you can:

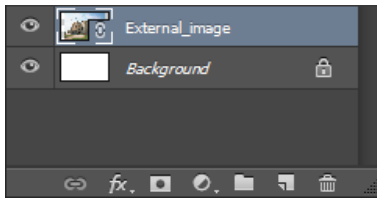
- Perform nondestructive transforms. You can scale, rotate, skew, distort, perspective transform, or warp a layer without losing original image data or quality because the transforms don't affect the original data.
- Work with vector data, such as vector artwork from Illustrator, that otherwise would be rasterized in Photoshop.
- Perform nondestructive filtering. You can edit filters applied to Smart Objects at any time.
- Edit one Smart Object and automatically update all its linked instances.
- Apply a layer mask that's either linked or unlinked to the Smart Object layer.
- Try various designs with low-resolution placeholder images that you later replace with final versions.

You can't perform operations that alter pixel data—such as painting, dodging, burning, or cloning—directly to a Smart Object layer, unless it is first converted into a regular layer, which will be rasterized. To perform operations that alter pixel data, you can edit the contents of a Smart Object, clone a new layer above the Smart Object layer, edit duplicates of the Smart Object, or create a new layer.

Note: When you transform a Smart Object that has a Smart Filter applied to it, Photoshop turns off filter effects while the transform is being performed. Filter effects are applied again after the transform is complete. See [About Smart Filters](#).



Regular layer and Smart Object in Layers panel. Icon in lower right corner of thumbnail indicates Smart Object.



(Photoshop CC) A linked Smart Object in the Layers panel

[To the top](#)

Create embedded Smart Objects | CC, CS6

You can create embedded Smart objects using several methods: by using the Open As Smart Object command; placing a file (CS6) or placing a file as embedded (CC, CS6), pasting data from Illustrator; or converting one or more Photoshop layers to Smart Objects.

- Do any of the following:

- (CC) Choose File > Place Embedded to import files as Smart Objects into an open Photoshop document.
- Choose File > Open As Smart Object, select a file, and click Open.
- (CS6) Choose File> Place to import files as Smart Objects into an open Photoshop document.

 Although you can place JPEG files, it's better to place PSD, TIFF, or PSB files because you can add layers, modify pixels, and resave the file without loss. (Saving a modified JPEG file requires you to flatten new layers and recompress the image, causing image quality degradation).

- Choose Layer > Smart Object > Convert to Smart Object to convert a selected layer into a Smart Object.
- In Bridge, choose File > Place > In Photoshop to import a file as a Smart Object into an open Photoshop document.

 An easy way to work with camera raw files is to open them as Smart Objects. You can double-click the Smart Object layer containing the raw file at any time to adjust the Camera Raw settings.

- Select one or more layers and choose Layer > Smart Objects > Convert To Smart Object. The layers are bundled into one Smart Object.
- Drag PDF or Adobe Illustrator layers or objects into a Photoshop document.
- Paste artwork from Illustrator into a Photoshop document, and choose Smart Object in the Paste dialog box. For the greatest flexibility, enable both PDF and AICB (No Transparency Support) in the File Handling & Clipboard section of the Preferences dialog box in Adobe Illustrator.

[To the top](#)

Create linked smart objects | Photoshop CC

Note: The Linked Smart Object feature is available in Photoshop versions 14.2 (Photoshop CC | January 2014) and later.

In Photoshop CC, you can create linked smart objects. The contents of linked smart objects are updated when the source image file changes. Linked smart objects are particularly useful for teams or in cases where assets must be reused across designs.

Follow these steps to create a linked smart object:

1. Choose File > Place Linked.
2. Select an appropriate file and click Place.

The linked smart object is created and is displayed in the Layers panel with a link icon (.

 You can also create a linked smart object in an open document by dragging-and-dropping the appropriate file while keeping the following key pressed:

(Windows) Alt key
(Mac) Opt key

To change this default behavior, turn off Preferences > General > Always Create Smart Objects While Placing.

Update linked Smart Objects

If an external source file changes while a Photoshop document referencing it is open, the relevant linked smart object is automatically updated. However, when you open a Photoshop document containing out-of-synch linked smart objects, you can update the smart objects:

- Right-click a linked smart object layer and select Update Modified Content.
- Select Layer > Smart Objects > Update Modified Content.

Linked smart objects whose source images have changed are visually highlighted in the Layers panel:



Out-of-synch linked smart objects are highlighted in the Layers panel

 You can update all linked Smart Objects in the current Photoshop document by selecting Layer > Smart Objects > Update All Modified Content.



Linked smart objects with missing external source files are highlighted in the Layers panel

Resolve a broken smart object link

To resolve a linked smart object with a missing external source, follow these steps:

1. Right-click the linked smart object layer icon and select Resolve Broken Link.
2. Navigate to the new location of the missing object.
3. Click Place.

View linked smart object properties

With a linked smart object layer selected in the Layers panel, select Windows > Properties.

The following properties are displayed:

- The path of the external source file for the linked smart object
- The linked smart object size and positional coordinates (X, Y)

You can perform the following actions directly from within the Properties panel:

- Edit the contents of the external image file. If necessary, Photoshop opens an external application that can handle the source image file. For example, Photoshop opens Adobe Illustrator if the external source image is a .ai file.
- Embed the linked smart object within the current document.

Embed linked smart objects

Do one of the following:

- Right-click a linked smart object layer in the Layers panel and select Embed Linked.
- Select Layer > Smart Objects > Embed Linked.
- In the Properties panel, click Embed.

 Select Layer > Smart Objects > Embed All Linked to embed all linked smart objects in the Photoshop document.

Filter the Layers panel by smart objects | Photoshop CC

1. In the Layers panel, select Smart Objects from the filtering pop up menu.



Filter layers by smart objects

2. Click one of the following icons:

-  Filter for up-to-date linked smart objects
-  Filter for out-of-synch linked smart objects
-  Filter for missing linked smart objects
-  Filter for embedded smart objects

 You can use the toggle switch () to turn layer filtering off.

Duplicate an embedded smart object

- In the Layers panel, select a Smart Object layer, and do one of the following:
 - To create a duplicate Smart Object that is linked to the original, choose Layer > New > Layer Via Copy, or drag the Smart Object layer to the Create A New Layer icon at the bottom of the Layers panel. Edits you make to the original affect the copy and vice versa.
 - To create a duplicate Smart Object that isn't linked to the original, choose Layer > Smart Objects > New Smart Object Via Copy. Edits you make to the original don't affect the copy.

A new Smart Object appears in the Layers panel with the same name as the original and “copy” as a suffix.

Edit the contents of a Smart Object

When you edit a Smart Object, the source content is opened in either Photoshop (if the content is raster data or a camera raw file) or the application that handles the placed format by default (for example, Adobe Illustrator or Adobe Acrobat). When you save changes to the source content, the edits appear in all linked instances of the Smart Object in the Photoshop document.

1. Select the Smart Object from the Layers panel, and do one of the following:
 - Choose Layer > Smart Objects > Edit Contents.
 - Double-click the Smart Objects thumbnail in the Layers panel.

- In the Properties panel, click Edit Contents.

2. Click OK to close the dialog box.
3. Make edits to the source content file, then choose File > Save.

Photoshop updates the Smart Object to reflect the changes you made. (If you don't see the changes, make the Photoshop document containing the Smart Object active).

[To the top](#)

Replace the contents of a Smart Object

You can replace the image data in one Smart Object or multiple linked instances. This feature lets you quickly update a visual design, or replace low-resolution placeholder images with final versions.

Note: *When you replace a Smart Object, any scaling, warping, or effects that you applied to the first Smart Object are maintained.*

1. Select the Smart Object, and choose Layer > Smart Objects > Replace Contents.
2. Navigate to the file you want to use, and click Place.
3. Click OK.

The new content is placed in the Smart Object.

[To the top](#)

Convert an embedded or linked Smart Object to a layer

Converting a Smart Object to a regular layer rasterizes the content at the current size. Convert a Smart Object to a regular layer only if you no longer need to edit the Smart Object data. Transforms, warps, and filters applied to a Smart Object are no longer editable after the Smart Object is rasterized.

- Select the Smart Object, and choose Layer > Smart Objects > Rasterize.

 *If you want to re-create the Smart Object, reselect its original layers and start from scratch. The new Smart Object won't retain transforms you applied to the original Smart Object.*

[To the top](#)

Export the contents of an embedded Smart Object

1. Select the Smart Object from the Layers panel, and choose Layer > Smart Objects > Export Contents.
2. Choose a location for the contents of the Smart Object, then click Save.

Photoshop exports the Smart Object in its original placed format (JPEG, AI, TIF, PDF, or other formats). If the Smart Object was created from layers, it is exported in PSB format.

Adobe also recommends



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Håndtere lag

[Gi nytt navn til et lag eller en gruppe](#)
[Tilordne en farge til et lag eller en gruppe](#)
[Rastrere lag](#)
[Slette et lag eller en gruppe](#)
[Eksportere lag](#)
[Slå sammen lag](#)

Gi nytt navn til et lag eller en gruppe

[Til toppen](#)

Når du legger til lag i et bilde, er det praktisk å gi dem navn som sier noe om laginnholdet. Beskrivende navn gjør det enklere å identifisere lag i lagpanelet.

- Gjør ett av følgende:
 - Dobbeltklikk lag- eller gruppenavnet i lagpanelet, og skriv inn et nytt navn.
 - Trykk Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og dobbeltklikk laget (ikke lagets navn eller miniatyr) i lagpanelet. Tast inn et nytt navn i tekstboksen Navn, og klikk OK.
 - Velg et lag eller en gruppe, og velg deretter Egenskaper for lag eller Gruppeegenskaper på Lag-menyen eller lagpanelmenyen. Tast inn et nytt navn i tekstboksen Navn, og klikk OK.

Tilordne en farge til et lag eller en gruppe

[Til toppen](#)

Fargekoding av lag og grupper gjør det enklere å finne relaterte lag i lagpanelet.

- (CC, CS6) Høyreklikk laget eller gruppen og velg en farge.
- (CS5) Velg et lag eller en gruppe, velg Lageegenskaper eller Gruppeegenskaper fra Lag-menyen. Velg deretter en farge på hurtigmenyen Farge, og klikk OK.

Rastrere lag

[Til toppen](#)

Du kan ikke bruke maleverktøy eller filtre på lag som inneholder vektordata (for eksempel typelag, formlag, vektormasker eller smarte objekter) eller genererte data (for eksempel fylag). Du kan imidlertid rastrere disse lagene for å konvertere laginnholdet til et flatt rasterbilde.

- Velg laget du vil rastrere, velg Lag > Rastrere, og velg deretter et alternativ på undermenyen:

Tekst Rastrerer teksten på et typelag. Andre vektordata på laget rastreres ikke.

Form Rastrerer et formlag.

Fyllinnhold Rastrerer fyllet på et formlag og beholder vektormasken som den er.

Vektormaske Rastrerer vektormasken på et lag og gjør den om til en lagmaske.

Smart objekt Konverterer et smart objekt til et rasterlag.

Video Rastrerer gjeldende videobilde til et bildelag.

3D (bare Extended) Rastrerer gjeldende visning av 3D-data til et flatt rasterlag.

Lag Rastrerer alle vektordata på valgte lag.

Alle lag Rastrerer alle lag som inneholder vektordata og genererte data.

Merk: Hvis du vil rastrere koblede lag, velger du et koblet lag, velger Lag > Velg koblede lag, og deretter rastrerer du de valgte lagene.

Slette et lag eller en gruppe

[Til toppen](#)

Ved å slette lag du ikke trenger lenger, reduserer du størrelsen på bildefilen.

💡 En rask måte å slette tomme lag på er å gå til **Fil > Skript > Slett alle tomme lag**.

1. Velg ett eller flere lag eller grupper i lagpanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil slette med en bekreftelsesmelding, klikker du sletteikonet . Du kan også velge **Lag > Slett > Lag** eller **Slett lag** eller **Slett gruppe** på lagpanelmenyen.
 - Hvis du vil slette laget eller gruppen uten bekreftelse, drar du laget eller gruppen til sletteikonet  og bruker kommandoen **Alt+klikk** (Windows) eller **Tilvalg+klikk** (Mac OS) på sletteikonet, eller trykker på **Delete**-tasten.
 - Hvis du vil slette skjulte lag, velger du **Lag > Slett > Skjulte lag**.

💡 Hvis du vil slette koblede lag, velger du et koblet lag, velger **Lag > Velg koblede lag**, og deretter sletter du lagene.

Eksportere lag

[Til toppen](#)

Du kan eksportere alle lag eller bare synlige lag til egne filer.

- Velg **Fil > Skript > Eksporter lag** til filer.

Slå sammen lag

[Til toppen](#)

Når du har ferdigstilt innholdet på lagene, kan du slå dem sammen for å redusere størrelsen på bildefilene. Når du slår sammen lag, erstatter dataene på de øvre lagene alle data som de overlapper på de lavere lagene. Skjæringspunktet mellom alle gjennomsiktige områder i de sammenslåtte lagene forblir gjennomsiktige.

Merk: Du kan ikke bruke et justeringslag eller fylslag som mållag for en sammenslåing.

I tillegg til å slå sammen lag kan du stemple lag. for å slå sammen innholdet på mer enn ett lag til et mållag uten at de andre lagene endres.

Merk: Når du lagrer et sammenslått dokument, kan du ikke gå tilbake til den usammenslåtte tilstanden. Lagene er slått sammen permanent.

Slå sammen to lag eller grupper

1. Kontroller at lagene og gruppene du vil slå sammen, er synlige.
2. Velg lagene og gruppene du vil slå sammen.
3. Velg **Lag > Slå sammen lag**.

Merk: Du kan slå sammen to tilstøtende lag eller grupper ved å velge det øverste elementet og deretter velge **Lag > Slå sammen lag**. Du kan slå sammen koblede lag ved å velge **Lag > Velg koblede lag** og deretter slå sammen de valgte lagene. Du kan slå sammen to 3D-lag ved å velge **Lag > Slå sammen lag**. Lagene vil da dele den samme scenen, og det øverste laget vil arve 3D-egenskapene til det nederste laget (kameravisningene må være de samme for at dette skal være mulig).

Slå sammen lag i en maske

1. Skjul eventuelle lag som du ikke vil slå sammen.
2. Velg bakgrunnslaget i masken. Bakgrunnslaget må være et rasterlag.
3. Velg **Slå sammen maske** på **Lag**-menyen eller lagpanelmenyen.

Se Maskere lag med maske hvis du vil ha mer informasjon om masker.

Slå sammen alle synlige lag og grupper i et bilde

- Velg **Slå sammen synlige** i lagpanelet eller på lagpanelmenyen. Alle lag som viser et øyeikon , er slått sammen.

Merk: Et synlig lag må være valgt for å aktivere kommandoen **Slå sammen synlige**.

Stemple flere lag eller koblede lag

Når du stempler flere valgte lag eller koblede lag, oppretter Photoshop et nytt lag som inneholder det sammenslåtte innholdet.

1. Velg flere lag.
2. Trykk på **Ctrl+Alt+E** (Windows) eller **Kommando+Tilvalg+E** (Mac OS).

Stemple alle synlige lag

1. Slå på synlighet for lagene du ønsker å slå sammen.
2. Trykk **Skift+Ctrl+Alt+E** (Windows) eller **Skift+Kommando+Tilvalg+E** (Mac OS).

Photoshop oppretter et nytt lag som inneholder det sammenslåtte innholdet.

Slå sammen alle lag

Når du slår sammen alle lagene i et bilde, reduseres filstørrelsen ved at alle synlige lag slås sammen med bakgrunnen, og skjulte lag fjernes. Eventuelle gjenværende gjennomskjulte områder fylles med hvitt. Når du lagrer et sammenslått bilde, kan du ikke gå tilbake til den usammenslåtte tilstanden. Lagene er slått sammen permanent.

Merk: Alle lagene i et bilde kan slås sammen ved konvertering til enkelte fargemodi. Lagre en kopi av filen med alle lag intakte hvis du vil redigere originalbildet etter konverteringen.

1. Kontroller at alle lagene du vil beholde, er synlige.
2. Velg Lag > Slå sammen alle lag, eller velg Slå sammen alle lag på lagpanelmenyen.

Flere hjelpeemner

- [Vise filinformasjon i dokumentvinduet](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Velge, gruppere og koble sammen lag

Velge lag

Gruppere og koble sammen lag

Vise lagkanter og håndtak

[Til toppen av siden](#)

Velge lag

Du kan velge ett eller flere lag du vil arbeide med. For enkelte oppgaver, som å male eller justere farger eller toner, kan du bare arbeide på ett lag om gangen. Ett enkelt valgt lag kalles det aktive laget. Navnet på det aktive laget vises på tittel linjen i dokumentvinduet.

For andre oppgaver, som å flytte, justere eller transformere eller bruke stiler fra stilpanelet, kan du velge og arbeide på flere lag samtidig. Du kan velge lag i lagpanelet eller med flytteverktøyet .

Du kan også koble sammen lag. I motsetning til flere samtidig valgte lag forblir koblede lag sammenkoblet når du endrer valgene i lagpanelet. Se Koble lag og løse opp koblede lag.

 Hvis du ikke får de ønskede resultatene når du bruker et verktøy eller en kommando, har du kanskje ikke valgt det riktige laget. Kontroller lagpanelet for å være sikker på at du arbeider på riktig lag.

Velge lag i lagpanelet

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk et lag i lagpanelet.
- Hvis du vil velge flere sammenhengende lag, klikker du det første laget og Skift-klikker det siste laget.
- Hvis du vil velge flere ikke-sammenhengende lag, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du lagene i lagpanelet.

Merk: Ved markering må du Ctrl+klikke (Windows) eller Kommando+klikke (Mac OS) i området utenfor lagminiatyren. Hvis du Ctrl+klikker eller Kommando+klikker lagminiatyren, merkes de ugjennomsiktige områdene av laget.

- Hvis du vil markere alle lag, velger du Velg > Alle lag.
- Hvis du vil velge alle lag av én type (for eksempel alle typelag), velger du ett av lagene og velger Velg > Lignende lag.
- Du fjerner et lag fra utvalget ved å bruke kommandoene Ctrl+klikk (Windows) og Kommando+klikk (Mac OS) på laget.
- Hvis du ikke vil at noen lag skal være valgt, klikker du under bakgrunnslaget eller det nederste laget i lagpanelet eller velger Markering > Opphev markering av lag.

Velge lag i dokumentvinduet

1. Velg flytteverktøyet .

2. Gjør ett av følgende:

- Merk av for Automatisk valg på alternativlinjen, velg deretter Lag på rullegardinmenyen, og klikk i dokumentet på laget du vil merke. Det øverste laget som inneholder bildepunkter under markøren, merkes.
- Merk av for Automatisk valg på alternativlinjen, velg deretter Gruppe på rullegardinmenyen, og klikk i dokumentet på innholdet du vil merke. Den øverste gruppen som inneholder bildepunkter under markøren, merkes. Hvis du klikker et ugruppert lag, merkes laget.
- Høyreklikk (Windows) eller Ctrl-klikk (Mac OS) inni bildet, og velg et lag på hurtigmenyen. Hurtigmenyen viser alle lagene som inneholder bildepunkter under gjeldende pekerposisjon.

Velge et lag i en gruppe

1. Klikk gruppen i lagpanelet.
2. Klikk trekanten til venstre for mappeikonet .
3. Klikk enkeltlaget i gruppen.

[Til toppen av siden](#)

Gruppere og koble sammen lag

Gruppere og dele opp grupper med lag

1. Velg flere lag i lagpanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Lag > Grupper lag.
 - Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) lagene til mappeikonet  nederst i lagpanelet for å gruppere lagene.
3. Hvis du vil løse opp grupperingen av lagene, velger du gruppen og velger Lag > Løs opp gruppering av lag.

Legge til lag i en gruppe

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg gruppen i lagpanelet, og klikk knappen Opprett nytt lag .
- Dra et lag til gruppemappen.
- Dra en gruppemappe til en annen gruppemappe. Gruppen og alle lagene i gruppen flyttes.
- Dra en eksisterende gruppe til Ny gruppe-knappen .

Koble lag og løse opp koblede lag

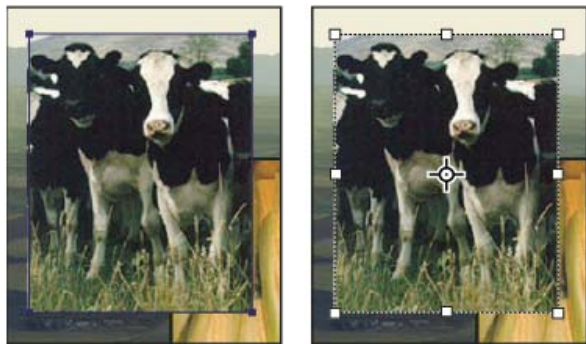
Du kan koble sammen to eller flere lag eller grupper. I motsetning til flere samtidig valgte lag beholdes relasjonen mellom koblede lag til du løser dem opp. Du kan flytte eller bruke transformasjoner på koblede lag.

1. Velg lagene eller gruppene i lagpanelet.
2. Klikk koblingsikonet  nederst i lagpanelet.
3. Gjør ett av følgende for å løse opp koblede lag:
 - Velg et koblet lag, og klikk koblingsikonet.
 - Hvis du vil deaktivere det koblede laget midlertidig, Skift-klikker du koblingsikonet for det koblede laget. En rød X vises. Skift-klikk koblingsikonet for å aktivere koblingen igjen.
 - Velg de koblede lagene, og klikk koblingsikonet. Hvis du vil velge alle koblede lag, velger du ett av lagene og velger Lag > Velg koblede lag.

Vise lagkanter og håndtak

[Til toppen av siden](#)

Det kan være lettere å flytte eller justere innholdet på et lag hvis du viser rammen eller kantene for innholdet. Du kan også vise transformeringshåndtakene for valgte lag og grupper, slik at du kan endre størrelse på lagene og gruppene eller rotere dem.



Laginnhold med synlige kanter (venstre) og med transformeringsmodus valgt (høyre)

Vise kanter for innholdet på et valgt lag

❖ Velg Vis > Vis > Lagkanter.

Vise transformeringshåndtak i et valgt lag

1. Velg flytteverktøyet .
2. Velg Vis transformeringskontroller på alternativlinjen.

Du kan endre størrelse på og rotere laginnhold ved hjelp av transformeringshåndtakene. Se Transformere fritt.

Flere hjelpeemner

Kopiere CSS fra lag | CC, CS6

Kopier CSS genererer overlappende stilark-egenskaper (CSS) fra form- eller tekstlag. CSS kopieres til utklippstavlen og kan limes inn i et stilark. Følgende verdier hentes for former:

- størrelse
- plassering
- farge på strøk
- fyllfarge (inkludert graderinger)
- skygge

Kopier CSS henter også følgende verdier for tekstlag:

- skriftfamilie
- skriftstørrelse
- skriftvekt
- linjehøyde
- understreking
- gjennomstreking
- hevet skrift
- senket skrift
- tekstjustering

Hvis du kopierer CSS fra en laggruppe som inneholder former eller tekst, opprettes det en klasse for hvert lag i tillegg til en gruppeklasse. Gruppeklassen representerer en overordnet div som inneholder underordnede div-er som samsvarer med lagene i gruppen. Verdiene øverst til venstre for underordnede div-er er relatert til den overordnede div-en.

Merk: Kopier CSS-kommandoen virker ikke med smarte objekter eller ved valg av flere form-/tekstlag som ikke er grupperte.

1. Gjør ett av følgende i Lag-panelet:

- Høyreklikk et form-/tekstlag eller en laggruppe, og velg Kopier CSS fra hurtigmenyen.
- Velg et form-/tekstlag eller en laggruppe, og velg Kopier CSS fra lagpanelmenyen.

2. Lim koden inn i stilarkdokumentet.

Hvis du vil lese mer om hvordan du lager websider med Photoshop, se [Stykke opp websider](#).

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Ikke-ødeleggende redigering

Teknikker for ikke-destruktiv redigering

[Til toppen av siden](#)

Teknikker for ikke-destruktiv redigering

Med Ikke-ødeleggende redigering kan du gjøre endringer i et bilde uten å overskrive de opprinnelige billedataene. Disse forblir tilgjengelige i tilfelle du vil gå tilbake til dem. Ettersom dataene ikke fjernes fra et bilde med ikke-ødeleggende redigering, forringes ikke bildekvaliteten når du redigerer. Du kan utføre ikke-ødeleggende redigering på flere måter i Photoshop:

Arbeide med justeringslag Justeringslag bruker farge- og tonejusteringer på et bilde uten å endre bildepunktverdiene permanent.

Transformere med smarte objekter Smarte objekter muliggjør ikke-ødeleggende skalering, rotering og fordreining.

Filtre med smartfiltre Filtre som brukes på smarte objekter, blir smartfiltre og muliggjør ikke-ødeleggende filtereffekter.

Justere variasjoner, skygger og høylys med smarte objekter Kommandoene for skygge/høylys og variasjoner kan brukes som smartfiltre på et smart objekt.

Retusjere på et eget lag Med verktøyene Klonestempel, Reparasjonspensel og Flekkreparasjonspensel kan du retusjere på en ikke-ødeleggende måte på et eget lag. Husk å velge Fargeprøve av alle lag på alternativlinjen (velg Ignorer justeringslag for å sikre at justeringslag ikke påvirker det separate laget to ganger). Du kan forkaste utilfredsstillende retusjering om nødvendig.

Redigere i Camera Raw Justeringer i grupper med Raw-, JPEG- eller TIFF-bilder beholder de opprinnelige billedataene. Camera Raw lagrer justeringsinnstillinger på enkeltbildebasis separat fra de opprinnelige bildefilene.

Åpne Camera Raw-filer som smarte objekter Før du kan redigere Camera Raw-filer i Photoshop, må du konfigurere innstillinger for dem med Camera Raw. Når du har redigert en Camera Raw-fil i Photoshop, kan du ikke konfigurere Camera Raw-innstillinger på nytt uten at endringene går tapt. Hvis du åpner Camera Raw-filer i Photoshop som smarte objekter, kan du konfigurere Camera Raw-innstillinger på nytt når som helst, selv etter at du har redigert filen.

Beskjære på en ikke-ødeleggende måte Når du har opprettet et rektangel med beskæringsverktøyet, velger du Skjul på alternativlinjen for å beholde det beskårede området på et lag. Du kan når som helst gjenopprette det beskårede området ved å velge Bilde > Vis alle eller ved å dra beskæringsverktøyet ut over kanten av bildet. Alternativet Skjul er ikke tilgjengelig for bilder som bare inneholder et bakgrunnslag.

Maskere Lag- og vektormasker er ikke-ødeleggende, hvilket betyr at du kan redigere maskene på nytt uten at bildepunktene de skjuler, går tapt. Med filtermasker kan du maskere ut effektene av smartfiltre på smartobjektlag.

Flere hjelpeemner

 [Camera Raw](#)

[Justere bildefarge og -tone](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Flytte, stable og låse lag

Endre stablingsrekkefølgen for lag og grupper

Flytte innholdet i lag

Rotere et lag

Låse lag

Endre stablingsrekkefølgen for lag og grupper

[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende:

- Dra laget eller gruppen opp eller ned i lagpanelet. Slipp museknappen når den uthevede linjen vises der du vil plassere laget eller gruppen.
- Hvis du vil flytte et lag inn i en gruppe, drar du laget til gruppemappen . Hvis gruppen er lukket, plasseres laget nederst i gruppen.
- Velg et lag eller en gruppe, velg Lag > Ordne, og velg en kommando på undermenyen. Hvis det valgte elementet er en del av en gruppe, gjelder kommandoen for stablingsrekkefølgen i gruppen. Hvis det valgte elementet ikke er en del av en gruppe, gjelder kommandoen for stablingsrekkefølgen i lagpanelet.
- Hvis du vil snu rekkefølgen for valgte lag, velger du Lag > Ordne > Reverser. Disse alternativene vises nedtonet hvis du ikke har valgt minst to lag.

Merk: Bakgrunnslaget er som standard alltid nederst i stablingsrekkefølgen. Derfor plasseres det valgte elementet rett over bakgrunnslaget når du velger kommandoen Plasser nederst.

Flytte innholdet i lag

[Til toppen av siden](#)

1. Velg de lagene i lagpanelet som inneholder objektene du vil flytte.
2. Velg flytteverktøyet .
 - 💡 Du kan merke lagene du vil flytte direkte i dokumentvinduet. Merk av for Automatisk valg på alternativlinjen for flytteverktøyet, og velg deretter Lag på rullegardinmenyen. Skift-klikk hvis du vil merke flere lag. Merk av for Automatisk valg, og velg deretter Gruppe hvis du merke hele gruppen når du merker ett lag i gruppen.
3. Gjør ett av følgende:
 - I dokumentvinduet drar du et hvilket som helst objekt til et av de valgte lagene. (Alle objekter på laget flytter sammen.)
 - Trykk en piltast på tastaturet for å flytte objektene ett bildepunkt.
 - Hold nede Skift-tasten, og trykk en piltast på tastaturet for å flytte objektene ti bildepunkter.

Rotere et lag

[Til toppen av siden](#)

1. I lagpanelet velger du laget du vil rotere.
2. Hvis noe allerede er merket i bildet, velger du Velg > Fjern markering.
3. Velg Rediger > Transformer > Roter. En boks (kalt markeringsramme) som angir rammene for laget, vises.
4. Flytt pekeren utenfor markeringsrammen (pekeren endres til en buet, tosidig pil), og dra. Trykk Skift for å begrense roteringen til trinn på 15°.
5. Når du er fornøyd med resultatet, trykker du på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), eller klikker avmerkingsboksen på alternativlinjen. Hvis du vil avbryte roteringen, trykker du ESC eller klikker Avbryt transformering-ikonet på alternativlinjen.

Låse lag

[Til toppen av siden](#)

Du kan låse lag fullstendig eller delvis for å beskytte laginnholdet. Du kan for eksempel låse et lag fullstendig når du er ferdig med det. Et annet lag har kanskje riktig gjennomsiktighet og riktige stiler, men du har ikke bestemt deg for plasseringen, så du vil la det aktuelle laget være delvis låst. Når et lag er låst, vises et låsikon  til høyre for lagnavnet. Låsikonet er fylt når laget er fullstendig låst, og hult når laget er delvis låst.

Låse alle egenskaper for et lag eller en gruppe

1. Velg et lag eller en gruppe.
2. Klikk Lås alle  i lagpanelet.

Merk: Lag i en låst gruppe angis med et nedtonet låsikon .

Låse et lag delvis

1. Velg et lag.
2. Klikk ett eller flere låsealternativer i lagpanelet.

Lås gjennomsiktige bildepunkter  Begrenser redigering til de ugjennomsiktige delene av laget. Dette alternativet tilsvarer alternativet Behold gjennomsiktighet i tidligere versjoner av Photoshop.

Lås bildepunkter i bilde  Forhindrer endring av bildepunktene på laget ved hjelp av maleverktøyene.

Lås posisjon  Forhindrer at bildepunktene på laget flyttes.

Merk: Standardvalg for type- og formlag er Lås gjennomsiktighet og Lås bilde, og disse kan ikke deaktiveres.

Bruke låsalternativer på valgte lag eller en gruppe

1. Velg flere lag eller en gruppe.
2. Velg Lås lag eller Lås alle lag i gruppe på Lag-menyen eller lagpanelmenyen.
3. Velg låsalternativer, og klikk OK.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Lagtetthet og -overganger

[Angi generell tetthet og fylltetthet for valgte lag](#)
[Angi en overgangsmodus for et lag eller en gruppe](#)
[Gruppere overgangseffekter](#)
[Utelate kanaler fra overgang](#)
[Angi et tonespekter for blanding av lag](#)
[Fyller nye lag med en nøytral farge](#)

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)

Overgangsmodi 101

Andy Anderson



Overgangsmodi avgjør hvordan bildepunktene i et lag blandes med bildepunkt i underliggende lag. Infinite Skills-forfatter Andy Anderson viser deg hvordan du jobber med overgangsmodi og lag.

Angi generell tetthet og fylltetthet for valgte lag

[Til toppen av siden](#)

Tettheten til et lag bestemmer i hvilken grad det dekker eller avdekker laget under. Et lag med 1 % tetthet ser nesten gjennomsiktig ut, mens et lag med 100 % tetthet er helt ugjennomsiktig.

I tillegg til å angi generell tetthet, noe som påvirker lagstiler og overgangsmodi som er brukt på laget, kan du angi fylltetthet. Fylltettheten påvirker kun bildepunktene, eller tekst på lag, uten å ha noen innvirkning på tettheten til lageffektene (f.eks. skygger).

Merk: Du kan ikke endre tettheten for et bakgrunnslag eller et låst lag. Se [Konvertere bakgrunn og lag](#) hvis du vil konvertere et bakgrunnslag til et vanlig lag som støtter gjennomsiktighet.

1. I Lag-panelet velger du ett eller flere lag, eller én eller flere grupper.
2. Endre verdiene for Tetthet og Fyll. (Hvis du har valgt en gruppe, er det kun Tetthet som er tilgjengelig.)

 Du kan se alle overgangsalternativene ved å velge [Overgangsalternativer](#) fra ikonet [Legg til en lagstil](#) nederst i lagpanelet.

Angi en overgangsmodus for et lag eller en gruppe

[Til toppen av siden](#)

Overgangsmodusen til et lag avgjør hvordan bildepunktene blandes med underliggende bildepunkter i bildet. Du kan lage en rekke spesialeffekter ved hjelp av overgangsmodi.

Som standard er overgangsmodusen for en laggruppe Gjennomgang, som betyr at gruppen ikke har egne overgangsegenskaper. Når du velger en annen overgangsmodus for en gruppe, endres rekkefølgen for grupperingen av komponentene i bildet. Alle lagene i gruppen grupperes først. Den sammensatte gruppen behandles deretter som et enkeltbilde og blandes med resten av bildet ved hjelp av den valgte overgangsmodusen. Derfor kan ingen av justeringslagene eller overgangsmodiene i gruppen brukes på lag utenfor gruppen hvis du velger en annen overgangsmodus enn Gjennomgang for gruppen.

Merk: Det finnes ingen slettemodus for lag. Modiene [Lysne farge](#), [Mørkne farge](#), [Gjør mørkere](#), [Gjør lysere](#), [Differens](#), [Utelatelse](#), [Trekke fra](#) og [Del](#) er utilgjengelige for Lab-bilder. Se [Funksjoner som støtter HDR-bilder med 32 bpc angående HDR-bilder](#).

1. Velg et lag eller en gruppe i lagpanelet.
2. Velg en overgangsmodus:
 - Velg et alternativ på hurtigmenyen for overgangsmodus i lagpanelet.
 - Velg Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, og velg deretter et alternativ på hurtigmenyen Overgangsmodus.

Du finner en video om bruk av overgangsmodi på www.adobe.com/go/vid0012_no.

Gruppere overgangseffekter

[Til toppen av siden](#)

Som standard blandes lag i en maske med de underliggende lagene ved hjelp av overgangsmodusen til det nederste laget i gruppen. Du kan imidlertid velge å bruke overgangsmodusen til det nederste laget bare på det laget, og dermed beholde det opprinnelige blandeutseendet på de maskerende lagene. (Se Maskere lag med masker.)

Du kan også bruke overgangsmodusen til et lag på lageffekter som endrer ugjennomsiktige bildepunkter, for eksempel Indre glød eller Fargeoverlapping, uten å forandre lageffekter som bare endrer gjennomsiktige bildepunkter, for eksempel Ytre glød eller Skygger.

1. Velg laget du vil behandle.
2. Dobbeltklikk en lagminiatyr og velg Overgangsalternativer på lagpanelmenyen, eller velg Lag > Lagstil > Overgangsalternativer.
Merk: Hvis du vil vise overgangsalternativer for et tekstlag, velger du Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, eller du velger Overgangsalternativer fra knappen Legg til en lagstil nederst på lagpanelmenyen.
3. Angi området for overgangsalternativer:
 - Merk av for Bland innvendige effekter som gruppe hvis du vil bruke lagets overgangsmodus på lageffekter som endrer ugjennomsiktige bildepunkter, for eksempel Indre glød, Sateng, Fargeoverlapping eller Graderingsoverlapping.
 - Velg Bland beskårede lag som gruppe hvis du vil bruke overgangsmodusen for bakgrunnslaget på alle lagene i masken. Hvis du fjerner markeringen for dette alternativet, som alltid er markert som standard, beholdes den opprinnelige overgangsmodusen og det opprinnelige utseendet for hvert lag i gruppen.



A



B



C

Alternativer for avansert overgang

A. Lagene Farmlogo og Malingsstrøk, hvert med egen overgangsmodus B. Alternativet Bland innvendige effekter som gruppe er valgt C. Alternativet Bland beskårede lag som gruppe er valgt

- Velg Gjennomsiktig formlag for å begrense lageffekter og utstansinger til ugjennomsiktige områder på laget. Hvis du fjerner markeringen for dette alternativet, som alltid er markert som standard, brukes disse effektene i hele laget.
 - Merk av for Lagmaske skjuler effekter hvis du vil begrense lageffekter til området som er definert av lagmasken.
 - Merk av for Vektormaske skjuler effekter hvis du vil begrense lageffekter til området som er definert av vektormasken.
4. Klikk OK.

Utelate kanaler fra overgang

[Til toppen av siden](#)

Du kan begrense blandingseffekter til en angitt kanal når du blander et lag eller en gruppe. Som standard er alle kanaler inkludert. Hvis du for eksempel bruker et RGB-bilde, kan du velge å utelate den røde kanalen fra blandingen. Da vil bare informasjonen i den grønne og den blå kanalen i det sammensatte bildet påvirkes.

1. Gjør ett av følgende:
 - Dobbeltklikk en lagminiatyr.

Velg Lag > Lagstil > Overgangsalternativer.

- Velg Overgangsalternativer fra ikonet Legg til en lagstil  nederst i lagpanelet.

Merk: Hvis du vil vise overgangsalternativer for et tekstlag, velger du Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, eller du velger Overgangsalternativer fra knappen Legg til en lagstil nederst på lagpanelmenyen.

2. Under Avansert overgang i dialogboksen Lagstil fjerner du merket for kanalene som ikke skal tas med når laget blandes.

Angi et tonespekter for blanding av lag

[Til toppen av siden](#)

Med skyvekontrollene i dialogboksen Overgangsalternativer kan du angi hvilke bildepunkter fra det aktive laget og hvilke bildepunkter fra de underliggende, synlige lagene som skal vises i det endelige bildet. Du kan for eksempel slippe mørke bildepunkter ut av det aktive laget eller tvinge lyse bildepunkter fra de underliggende lagene til å vises gjennom. Du kan også angi at et område av delvis blandede bildepunkter skal lage en jevn overgang mellom blandede og ublandede områder.

1. Dobbelklikk en lagminiatyr, velg Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, eller velg Legg til en lagstil > Overgangsalternativer på lagpanelmenyen.

Merk: Hvis du vil vise overgangsalternativer for et tekstlag, velger du Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, eller du velger Overgangsalternativer fra knappen Legg til en lagstil nederst på lagpanelmenyen.

2. Under Avansert overgang i dialogboksen Lagstil velger du et alternativ på hurtigmenyen Bruk overgang hvis.

- Velg Grå hvis du vil angi et overgangsområde for alle kanaler.
- Velg en individuell fargekanal (for eksempel rød, grønn eller blå i et RGB-bilde) hvis du vil angi blanding i den kanalen.

3. Bruk skyvekontrollene Dette laget og Underliggende lag til å angi lysstyrkeområdet for de blandede bildepunktene – målt på en skala fra 0 (svart) til 255 (hvitt). Dra den hvite skyvekontrollen for å angi den øvre verdien for området. Dra den svarte skyvekontrollen for å angi den nedre verdien for området.

 Hvis du vil definere et område av delvis blandede bildepunkter, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og drar en halvdel av en trekant i skyvekontrollen. De to verdiene som vises over den delte skyvekontrollen, angir det delvise overgangsområdet.

Ha følgende retningslinjer i tankene når du angir blandeområder:

- Bruk skyvekontrollen for Dette laget hvis du vil angi hvilket bildepunktområde på det aktive laget som skal blandes, og derfor vises, i det endelige bildet. Hvis du for eksempel drar den hvite skyvekontrollen til 235, vil bildepunkter med høyere lysstyrkeverdier enn 235 forbli ublandet, og de vil utelates fra det endelige bildet.
- Bruk skyvekontrollen for Underliggende lag hvis du vil angi hvilket bildepunktområde på de underliggende, synlige lagene som skal blandes i det endelige bildet. Blandede bildepunkter kombineres med bildepunkter på det aktive laget for å lage sammensatte bildepunkter, mens ublandede bildepunkter vises gjennom overliggende områder av det aktive laget. Hvis du for eksempel drar den svarte skyvekontrollen til 19, vil bildepunkter med lavere lysstyrkeverdier enn 19 forbli ublandet, og de vil vises gjennom det aktive laget i det endelige bildet.

Fylle nye lag med en nøytral farge

[Til toppen av siden](#)

Enkelte filtre (for eksempel lyssettingsfilteret) kan ikke brukes på lag uten bildepunkter. Hvis du velger Fyll med nøytral farge for modus i dialogboksen Nytt lag, løses problemet ved først å fylle laget med en forhåndsinnstilt, nøytral farge. Denne usynlige, nøytrale fargen tilordnes basert på lagets overgangsmodus. Hvis det ikke er brukt noen effekt, har det ingen virkning på de andre lagene når du fyller med en nøytral farge. Alternativet Fyll med nøytral farge er ikke tilgjengelig for lag som bruker modusen Vanlig, Dryss, Hard fargeblanding, Kulør, Metning, Farge eller Lysstyrke.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Lageffekter og -stiler

[Lageffekter og -stiler](#)

[Bruke forhåndsinnstilte stiler](#)

[Oversikt over dialogboksen Lagstil](#)

[Bruke eller redigere en egendefinert lagstil](#)

[Alternativer for lagstil](#)

[Endre lageffekter med konturer](#)

[Angi en global lyssettingsvinkel for alle lag](#)

[Vise eller skjule lagstiler](#)

[Kopiere lagstiler](#)

[Velge en lageffekt](#)

[Fjerne lageffekter](#)

[Konvertere en lagstil til bildelag](#)

[Opprette og håndtere forhåndsinnstilte stiler](#)

Lageffekter og -stiler

[Til toppen av siden](#)

Photoshop inneholder et variert utvalg av effekter – for eksempel skygger, glød og skråkanter – som endrer utseendet på laginnholdet. Lageffekter henger sammen med laginnholdet. Når du flytter eller redigerer innholdet i laget, blir de samme effektene brukt på det endrede innholdet. Hvis du for eksempel bruker en skygge på et tekstlag og deretter legger til ny tekst, blir skyggen automatisk lagt til den nye teksten.

En lagstil er én eller flere effekter som brukes på et lag eller en laggruppe. Du kan bruke en av de forhåndsinnstilte stilene som følger med Photoshop, eller du kan opprette en egendefinert stil ved hjelp av dialogboksen Lagstil. Ikonet for lageffekter  vises til høyre for lagnavnet i lagpanelet. Du kan utvide stilen i lagpanelet for å se på eller redigere effektene i stilen.



Lagpanel som viser lag med flere effekter

A. Ikon for lageffekter B. Klikk for å vise lageffekter C. Lageffekter

Når du lagrer en egendefinert stil, blir den en forhåndsinnstilt stil. Forhåndsinnstilte stiler vises i stilpanelet og kan brukes på et lag eller en gruppe med et enkelt klikk.

Bruke forhåndsinnstilte stiler

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke forhåndsinnstilte stiler fra stilpanelet. Lagstilene som følger med , er gruppert i biblioteker etter funksjon. Ett bibliotek inneholder for eksempel stiler for å lage webknapper. Et annet bibliotek inneholder stiler som legger til effekter i en tekst. Du får tilgang til disse stilene ved å laste inn det tilhørende biblioteket. Hvis du vil ha informasjon om innlasting og lagring av stiler, kan du se Opprette og håndtere forhåndsinnstilte stiler.

Merk: Lagstiler kan ikke brukes på bakgrunner, låste lag eller grupper.

Vise stilpanelet

❖ Velg Vindu > Stiler.

Bruke en forhåndsinnstilt stil på et lag

Vanligvis vil bruk av en forhåndsinnstilt stil erstatte gjeldende lagstil. Du kan imidlertid legge til attributtene for en annen stil til de som tilhører gjeldende stil.

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk en stil i stilpanelet for å bruke den på de valgte lagene.
- Dra en stil fra stilpanelet til et lag i lagpanelet.
- Dra en stil fra stilpanelet til dokumentvinduet, og slipp museknappen når pekeren er over laginnholdet der du vil bruke stilen.

Merk: Hold nede Skift-tasten mens du klikker eller drar for å legge til (i stedet for å erstatte) stilen i eventuelle eksisterende effekter på mållaget.

- Velg Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, og klikk ordet Stiler i dialogboksen Lagstil (øverste element i listen til venstre i dialogboksen). Velg stilen du vil bruke, og klikk OK.
- Når du bruker et form- eller pennverktøy i formlagmodus, velger du en stil fra hurtigpanelet på alternativlinjen før du tegner formen.

Bruke en stil fra et annet lag

- Kopier en stil fra ett lag til et annet ved å Alt+dra (Windows) eller Tilvalg+dra (Mac OS) stilen fra effektlisten for laget i lagpanelet.
- Flytt en stil fra ett lag til et annet ved å klikke+dra stilen fra effektlisten for laget i lagpanelet.

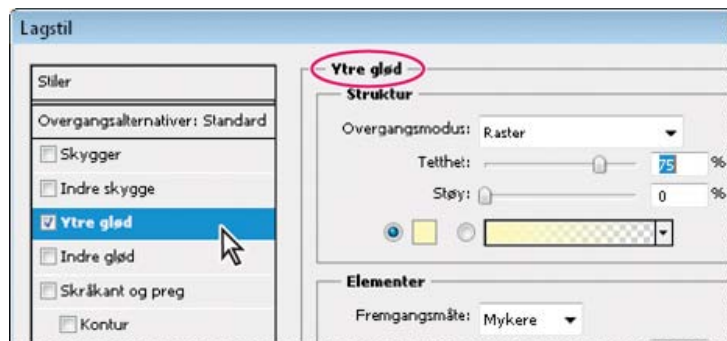
Endre visningen av forhåndsinnstilte stiler

1. Klikk trekanten i stilpanelet, i dialogboksen Lagstil eller i hurtigpanelet for lagstiler på alternativlinjen.
2. Velg et visningsalternativ på panelmenyen:
 - Kun tekst hvis du vil vise lagstilene som en liste.
 - Liten miniatyr eller Stor miniatyr hvis du vil vise lagstilene som miniaturer.
 - Liten liste eller Stor liste hvis du vil vise lagstilene som en liste, sammen med miniaturer av lagstilene.

Oversikt over dialogboksen Lagstil

[Til toppen av siden](#)

Du kan redigere stiler som er brukt på et lag, eller opprette nye stiler ved hjelp av dialogboksen Lagstil.



Dialogboksen Lagstil. Merk av i en avmerkingsboks for å bruke gjeldende innstillinger uten å vise effektalternativene. Klikk på et effektnavn for å vise alternativene.

Du kan opprette egendefinerte stiler ved å bruke én eller flere av følgende effekter:

Skygger Legger til en skygge som faller bak innholdet på laget.

Indre skygge Legger til en skygge som faller rett innenfor kantene av laginnholdet slik at laget ser nedsunket ut.

Ytre glød og Indre glød Legger til en glød som stråler ut fra ytterkantene eller innerkantene av laginnholdet.

Skråkant og preg Legger til ulike kombinasjoner av høylys og skygger på et lag.

Sateng Bruker innvendig skyggelegging som skaper en satengaktig effekt.

Fargeoverlapping, Graderingsoverlapping og Mønsteroverlapping Fyller laginnholdet med farge, gradering eller mønster.

Strøk Lager et omriss av objektet på gjeldende lag ved hjelp av en farge, en gradering eller et mønster. Spesielt nyttig på former med harde kanter, for eksempel tekst.

Bruke eller redigere en egendefinert lagstil

[Til toppen av siden](#)

Merk: Du kan ikke bruke lagstiler på bakgrunnslag, låste lag eller grupper. Hvis du vil bruke en lagstil på et bakgrunnslag, må du først konvertere det til et vanlig lag.

1. Velg et enkeltlag i lagpanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Dobbeltklikk på laget, utenfor lagnavnet og miniatyren.
 - Klikk ikonet Legg til en lagstil  nederst i lagpanelet, og velg en effekt fra listen.

- Velg en effekt på undermenyen under Lag > Lagstil.
 - Hvis du vil redigere en eksisterende stil, dobbeltklikker du en av effektene under lagnavnet i lagpanelet. (Klikk trekanten ved siden av ikonet Legg til en lagstil  for å vise effektene i stilen.)
3. Angi effektalternativer i dialogboksen Lagstil. Se Alternativer for lagstil.
 4. Legg eventuelt til andre effekter i stilen. Merk av i avmerkingsboksen til venstre for et effektnavn i dialogboksen Lagstil for å legge til effekten uten å velge den.
-  Du kan redigere flere effekter uten å lukke dialogboksen Lagstiler. Klikk navnet på en effekt til venstre i dialogboksen for å vise alternativene.

Endre stilstandarder til egendefinerte verdier

1. I dialogboksen Lagstil kan du tilpasse innstillingene etter eget ønske.
2. Klikk på Bruk som standard.

Når du åpner dialogboksen neste gang, brukes de egendefinerte standardinnstillingene automatisk. Dersom du har endret noen innstillinger og vil gå tilbake til dine egne standardinnstillinger, klikker du på Tilbakestill til standardverdier.

 Hvis du vil gå tilbake til Photoshops opprinnelige standardverdier, kan du se Gjenopprette alle innstillinger til standardinnstillinger.

Alternativer for lagstil

[Til toppen av siden](#)

Høyde Angir lyskildens høyde for effektene Skråkant og Preg. Innstillingen 0 tilsvarer bakkenivå, og 90 er like over laget.

Vinkel Avgjør lyssettingsvinkelen for effekten som brukes på laget. Du kan dra i dokumentvinduet for å justere vinkelen for effektene Skygge, Indre skygge eller Sateng.

Utjevnet Blander hjørnebiddepunktene i en kontur eller glanset kontur. Dette alternativet er spesielt nyttig for små skygger med kompliserte konturer.

Overgangsmodus Angir hvordan lagstilen blandes med de underliggende lagene, med eller uten det aktive laget. En indre skygge blandes for eksempel med det aktive laget fordi effekten er tegnet over det laget, mens en skygge bare blandes med lagene under det aktive laget. I de fleste tilfeller gir standardmodusen for hver effekt det beste resultatet. Se Overgangsmodi.

Tett igjen Forminsker rammene på masken for en indre skygge eller indre glød før uskarphet legges til.

Farge Angir fargen på en skygge, en glød eller et høylys. Klikk fargeboksen, og velg en farge.

Kontur Med heldekkende fargeglød gjør Kontur det mulig å opprette gjennomsiktige ringer. Med graderingsfylt glød gjør Kontur det mulig å opprette variasjoner i repetisjonen av graderingsfargen og tettheten. I skråkant og preg gjør Kontur det mulig å skulptere taggene, dalene og dumpene som skyggelegges under pregingen. Med skygger gjør Kontur det mulig å angi uttoningen. Se Endre lageffekter med konturer hvis du vil ha mer informasjon.

Avstand Angir forskyvningsavstanden for en skygge- eller satinerings effekt. Du kan dra i dokumentvinduet for å justere forskyvningsavstanden.

Dybde Angir dybden av en skråkant. Angir også dybden av et mønster.

Bruke globalt lys Med denne innstillingen kan du angi en hovedvinkel for lyssetting, som deretter er tilgjengelig i alle lageffektene som bruker skyggelegging: Skygge, Indre skygge, Skråkant og Preg. Hvis Bruk globalt lys er valgt for noen av disse effektene og du angir en lyssettingsvinkel, gjøres den vinkelen til global lyssettingsvinkel. Alle andre effekter som har Bruk globalt lys valgt automatisk, arver den samme vinkelinnstillingen. Hvis det ikke er merket av for Bruk globalt lys, er lyssettingsvinkelen du angir, "lokal", og brukes bare på den effekten. Du kan også angi global lyssettingsvinkel ved å velge Lagstil > Globalt lys.

Glanset kontur Lager et glanset, metallisk utseende. Glanset kontur brukes etter skyggelegging av skråkant eller preg.

Gradering Angir graderingen for en lageffekt. Klikk graderingen for å åpne dialogboksen Rediger gradering, eller klikk den omvendte pilen og velg en gradering fra hurtigpanelet. Du kan redigere en gradering eller opprette en ny gradering ved hjelp av dialogboksen Rediger gradering. I panelet Graderingsoverlapping kan du redigere fargen eller tettheten på samme måte som i dialogboksen Rediger gradering. For noen effekter kan du angi flere graderingsalternativer. Omvendt vender retningen på graderingen, Juster etter lag bruker markeringsrammen for laget til å beregne graderingsfyllet, og Skala skalerer graderingen. Du kan også flytte graderingsmidtpunktet ved å klikke og dra i bildevinduet. Stil angir formen på graderingen.

Uthevingsmodus eller Skyggemodus Angir overgangsmodusen for utheving eller skygge for skråkant eller preg.

Dirre Varierer bruken av farge og tetthet for en gradering.

Laget fortrenger skyggen Angir skyggens synlighet på et halvgjennomsiktig lag.

Støy Angir antallet tilfeldige elementer i tettheten for en glød eller skygge. Skriv inn en verdi, eller dra skyvekontrollen.

Tetthet Angir gjennomsiktigheten for lageffekten. Skriv inn en verdi, eller dra skyvekontrollen.

Mønster Angir mønsteret for en lageffekt. Klikk hurtigpanelet, og velg et mønster. Klikk knappen Ny forhåndsinnstilling  for å opprette et nytt forhåndsinnstilt mønster basert på gjeldende innstillinger. Klikk Fest til utgangspunkt for å gi mønsteret det samme utgangspunktet som dokumentet (når det er merket av for Koble med lag), eller for å plassere utgangspunktet i øvre venstre hjørne av laget (når det ikke er merket av for Koble med lag). Merk av for Koble med lag hvis du vil at mønsteret skal flyttes samtidig med laget. Dra skyvekontrollen for Skala, eller skriv inn en verdi for å angi størrelsen på mønsteret. Dra et mønster for å plassere det på laget. Tilbakestill plasseringen med knappen Fest til utgangspunkt. Alternativet Mønster er ikke tilgjengelig hvis ingen mønstre er lastet inn.

Posisjon Angir posisjonen for en strøkeffekt. Du kan velge Utsiden, Innsiden eller Sentrum.

Område Angir hvilken del eller hvilket område av gløden som er målet for konturen.

Størrelse Angir radiusen og størrelsen for uskarpheten eller størrelsen på skyggen.

Gjør mykere Gjør skyggeleggingen mer uskarp for å redusere uønskede artefakter.

Kilde Angir kilden for en indre glød. Velg Sentrert hvis du vil bruke en glød som stråler ut fra midten av laginnholdet, eller Kant hvis du vil bruke en glød som stråler ut fra innerkantene av laginnholdet.

Spre Utvider grensene for masken før uskarphet legges til.

Stil Angir stilen for en skråkant: Indre skråkant oppretter en skråkant på innerkantene av laginnholdet. Ytre skråkant oppretter en skråkant på ytterkantene av laginnholdet. Preg simulerer effekten av å prege laginnholdet mot de underliggende lagene. Putepreg simulerer effekten av å stemple kantene av laginnholdet inn i de underliggende lagene. Tegn langs preg begrenser preget til rammene av en strøkeffekt som er brukt på laget. (Effekten Tegn langs preg er ikke synlig hvis det ikke brukt strøk på laget.)

Fremgangsmåte Utglattet, Hard meisel og Myk meisel er tilgjengelige for skråkant- og pregeffekter. Mykere og Nøyaktig gjelder for Indre glød- og Ytre glød-effekter.

Jevn ut Gjør kantene på en maske litt uskarpe, noe som er nyttig for alle typer masker, uansett om kantene er myke eller harde. Utglattet bevarer ikke detaljerte funksjoner ved større størrelser.

Hard meisel Bruker en metode for avstandsberegning og er spesielt nyttig for hardkantede masker fra utjevnete former, for eksempel tekst. Hard meisel bevarer detaljerte funksjoner bedre enn Utglattet.

Myk meisel Myk meisel bruker en modifisert metode for avstandsberegning, og selv om den ikke er like nøyaktig som Hard meisel, er den nyttigere for større maskeområder. Myk meisel bevarer funksjoner bedre enn Utglattet.

Mykere Legger til uskarphet, noe som er nyttig for alle masketyper, uansett om kantene er myke eller harde. Mykere bevarer ikke detaljerte funksjoner ved større størrelser.

Trådkors Bruker en metode for avstandsberegning for å lage en glød, og er spesielt nyttig for hardkantede masker fra utjevnete former, for eksempel tekst. Nøyaktig bevarer funksjoner bedre enn Mykere.

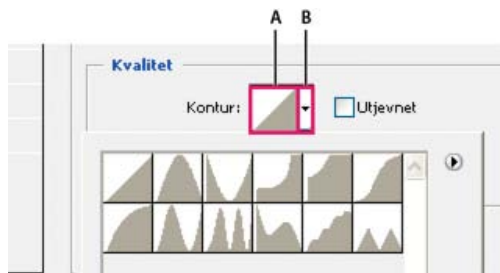
Tekstur Bruker en tekstur. Bruk Skala til å skalere størrelsen på teksten. Merk av for Koble med lag hvis du vil at teksten skal flyttes samtidig med laget. Inverter snur teksten. Dybde varierer graden og retningen (opp/ned) for teksten. Fest til utgangspunkt gir mønsteret samme utgangspunkt som dokumentet (når det er merket av for Koble med lag), eller plasserer utgangspunktet i øvre venstre hjørne av laget (når det ikke er merket av for Koble med lag). Dra teksten for å plassere den på laget.

[Til toppen av siden](#)

Endre lageffekter med konturer

Når du oppretter egendefinerte lagstiler, kan du bruke konturer for å angi form for effektene Skygger, Indre skygge, Indre glød, Ytre glød, Skråkant og preg eller Sateng over et gitt område. En lineær kontur på en skygge gjør for eksempel at tettheten slippes på en lineær overgang. Bruk en egendefinert kontur hvis du vil lage en unik skyggeovergang.

Du kan velge, tilbakestille, slette eller endre forhåndsvisningen av konturer i hurtigpanelet for konturer eller i Forhåndsinnstillingsbehandling.



Detaljer for skyggeeffekt i dialogboksen Lagstil

A. Klikk for å åpne dialogboksen Redigering av kontur. B. Klikk for å vise hurtigpanelet.

Opprette en egendefinert kontur

1. Velg effekten Skygger, Indre skygge, Indre glød, Ytre glød, Skråkant og preg, Kontur eller Sateng i dialogboksen Lagstil.
2. Klikk konturminiatyren i dialogboksen Lagstil.
3. Klikk konturen hvis du vil legge til punkter, og dra for å justere konturen. Du kan også skrive inn verdier for Inndata og Utdata.
4. Hvis du vil lage et skarpt hjørne i stedet for en avrundet kurve, velger du et punkt og klikker Hjørne.
5. Hvis du vil lagre konturen i en fil, klikker du Lagre og gir konturen et navn.
6. Hvis du vil lagre en kontur som en forhåndsinnstilling, velger du Ny.
7. Klikk OK. Nye konturer legges til nederst i hurtigpanelet.

Laste inn en kontur

❖ Klikk konturen i dialogboksen Lagstil, og velg deretter Last inn i dialogboksen Redigering av kontur. Gå til mappen som inneholder konturbiblioteket du vil laste inn, og klikk Åpne.

Slette en kontur

❖ Klikk den omvendte pilen ved siden av den valgte konturen for å vise hurtigpanelet. Trykk på Alt (Windows eller Tilvalg (Mac OS), og klikk på konturen du ønsker å slette.

Angi en global lyssettingsvinkel for alle lag

[Til toppen av siden](#)

Bruk av globalt lys gir inntrykk av at en vanlig lyskilde skinner på bildet.

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg Lag > Lagstil > Globalt lys. dialogboksen Globalt lys skriver du inn en verdi eller drar vinkelradiusen for å angi vinkel og høyde, og deretter klikker du OK.
- I dialogboksen Lagstil velger du Bruk globalt lys for Skygge, Indre skygge eller skråkant. Under Vinkel angir du en verdi eller drar radiusen, og deretter klikker du OK.

Den globale lyssettingen gjelder for alle lageffektene som bruker den globale lyssettingsvinkelen.

Vise eller skjule lagstiler

[Til toppen av siden](#)

Når et lag har en stil, vises et fx-ikon  til høyre for lagnavnet i lagpanelet.

Skjule eller vise alle lagstiler i et bilde

❖ Velg Lag > Lagstil > Skjul alle effekter eller Vis alle effekter.

Vise eller skjule lagstiler i lagpanelet

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk trekanten ▼ ved siden av ikonet Legg til en lagstil  for å vise listen over lageffekter som er brukt på det laget.
- Klikk trekanten for å skjule lageffektene.
- Hvis du vil vise eller skjule alle lagstilene som er brukt i en gruppe, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) og klikker trekanten eller den omvendte trekanten for gruppen. Lagstilene som er brukt på alle lagene i gruppen, vises eller skjules.

Kopiere lagstiler

[Til toppen av siden](#)

Kopiering og innliming av stiler er en enkel metode for å bruke de samme effektene på flere lag.

Kopiere lagstiler mellom lag

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder stilen du vil kopiere.
2. Velg Lag > Lagstil > Kopier lagstil.
3. Velg mållaget i panelet, og klikk Lag > Lagstil > Lim inn lagstil.

Den innlimte lagstilen erstatter eksisterende lagstil på mållaget eller -lagene.

Kopiere lagstiler mellom lag ved å dra

❖ Gjør ett av følgende:

- I lagpanelet Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) du en enkelt lageffekt fra ett lag til et annet hvis du vil duplisere lageffekten, eller du drar effektfeltet fra ett lag til et annet hvis du vil duplisere lagstilen.
- Dra én eller flere lageffekter fra lagpanelet til bildet hvis du vil bruke den resulterende lagstilen på det øverste laget (i lagpanelet) som inneholder bildepunkter ved innsetningspunktet.

Velge en lageffekt

[Til toppen av siden](#)

En lagstil kan være spesielt innstilt for en målopløsning og funksjoner i en gitt størrelse. Med Skaler effekter kan du skalere effektene i lagstilen uten å skalere objektet som lagstilen brukes på.

1. Velg laget i lagpanelet.
2. Velg Lag > Lagstil > Skaler effekter.
3. Skriv inn en prosentverdi, eller dra skyvekontrollen.
4. Merk av for Forhåndsvisning hvis du vil forhåndsvisne endringene i bildet.
5. Klikk OK.

Fjerne lageffekter

[Til toppen av siden](#)

Du kan fjerne en individuell effekt fra en stil som er brukt på et lag, eller fjerne hele stilen fra laget.

Fjerne en effekt fra en stil

1. Utvid lagstilen i lagpanelet slik at du kan se effektene.
2. Dra effekten til sletteikonet .

Fjerne en stil fra et lag

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder stilen du vil fjerne.
2. Gjør ett av følgende:
 - Dra effektfeltet til sletteikonet  i lagpanelet.
 - Velg Lag > Lagstil > Fjern lagstil.
 - Velg laget, og klikk deretter Fjern stil-knappen  nederst i stilpanelet.

Konvertere en lagstil til bildelag

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vil tilpasse eller finjustere utseendet for lagstiler, kan du konvertere lagstilene til vanlige bildelag. Når du har konvertert en lagstil til bildelag, kan du forbedre resultatet ved å male eller bruke kommandoer og filtre. Du kan imidlertid ikke lenger redigere lagstilen på det opprinnelige laget, og lagstilen oppdateres ikke lenger når du endrer det opprinnelige bildelaget.

Merk: Lag som opprettes på denne måten, gir kanskje ikke akkurat den samme grafikken som i versjonen som bruker lagstiler. Du kan få et varsel når du oppretter de nye lagene.

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder lagstilen du vil konvertere.
2. Velg Lag > Lagstil > Opprett lag.

Du kan nå endre og stable om de nye lagene på samme måte som vanlige lag. Enkelte effekter – for eksempel Indre glød – konverteres til lag innenfor en maske.

Opprette og håndtere forhåndsinnstilte stiler

[Til toppen av siden](#)

Du kan opprette en egendefinert stil og lagre den som en forhåndsinnstilling som vil være tilgjengelig fra stilpanelet. Du kan lagre forhåndsinnstilte stiler i et bibliotek og laste dem inn eller fjerne dem fra stilpanelet etter behov.

Opprette en ny forhåndsinnstilt stil

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder stilen du vil lagre som en forhåndsinnstilling.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk i et tomt område i stilpanelet.
 - Klikk knappen Opprett ny stil nederst i stilpanelet.
 - Velg Ny stil på stilpanelmenyen.
 - Velg Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, og klikk på Ny stil i dialogboksen Lagstil.
3. Tast inn et navn på den forhåndsinnstilte stilen, angi stilalternativer, og klikk OK.

Gi nytt navn til en forhåndsinnstilt stil

✦ Gjør ett av følgende:

- Dobbeltklikk en stil i stilpanelet. Hvis stilpanelet er satt til å vise stiler som miniatyrer, angir du et nytt navn i dialogboksen og klikker OK. Hvis ikke, skriver du inn et nytt navn direkte i stilpanelet og trykker Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
- Velg en stil under Stiler i dialogboksen Lagstil. Deretter velger du Gi nytt navn til stil på hurtigmenyen, skriver inn et nytt navn og klikker OK.
- Når du bruker et form- eller pennverktøy, velger du en stil i hurtigpanelet for stiler på alternativlinjen. Deretter velger du Gi nytt navn til stil på hurtigpanelmenyen.

Slette en forhåndsinnstilt stil

✦ Gjør ett av følgende:

- Dra en stil til sletteikonet  nederst i stilpanelet.
- Trykk Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og klikk lagstilen i stilpanelet.
- Velg en stil under Stiler i dialogboksen Lagstil. (Se Bruke forhåndsinnstilte stiler.) Deretter velger du Slett stil på hurtigmenyen.
- Når du bruker et form- eller pennverktøy, velger du en stil i hurtigpanelet for lagstiler på alternativlinjen. Deretter velger du Slett stil på hurtigpanelmenyen.

Lagre et sett med forhåndsinnstilte stiler som et bibliotek

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Lagre stiler på stilpanelmenyen.
- Velg Stiler til venstre i dialogboksen Lagstil. Deretter velger du Lagre stiler på hurtigmenyen.
- Når du bruker et form- eller pennverktøy, klikker du miniatyren for lagstilen på alternativlinjen. Deretter velger du Lagre stiler på hurtigpanelmenyen.

2. Velg en plassering for stilbiblioteket, skriv inn et filnavn, og klikk Lagre.

Du kan lagre biblioteket hvor som helst. Hvis du imidlertid plasserer bibliotekfilen i mappen Innstillinger/Stiler i standardmappen for forhåndsinnstillinger, vil biblioteknavnet vises nederst på stilpanelmenyen når du har startet programmet på nytt.

Merk: Du kan også bruke Forhåndsinnstillingsbehandling til å endre navn på, slette og lagre biblioteker med forhåndsinnstilte stiler.

Laste inn et bibliotek med forhåndsinnstilte stiler

1. Klikk trekanten i stilpanelet, i dialogboksen Lagstil eller i hurtigpanelet for lagstiler på alternativlinjen.

2. Gjør ett av følgende:

- Klikk på Last inn stiler for å legge til et bibliotek i den gjeldende listen. Merk deretter bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
- Velg Erstatt stiler for å erstatte den gjeldende listen med et annet bibliotek. Merk deretter bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
- Velg en bibliotekfil (vist nederst på panelmenyen). Klikk deretter på OK for å erstatte den gjeldende listen, eller klikk på Tilføy for å legge til i den gjeldende listen.

3. Hvis du vil gå tilbake til standardbiblioteket med forhåndsinnstilte stiler, velger du Tilbakestill stiler. Du kan erstatte den gjeldende listen eller legge til standardbiblioteket i den gjeldende listen.

Merk: Du kan også bruke Forhåndsinnstillingsbehandling til å laste inn og tilbakestille stilbiblioteker. Se Forhåndsinnstillingsbehandling.



Lagsammensetninger

Lagsammensetninger

Opprette en lagsammensetning

Bruke og vise lagsammensetninger

Endre og oppdatere en lagsammensetning

Fjerne advarsler for lagsammensetning

Slette en lagsammensetning

Eksportere lagsammensetninger

Lagsammensetninger

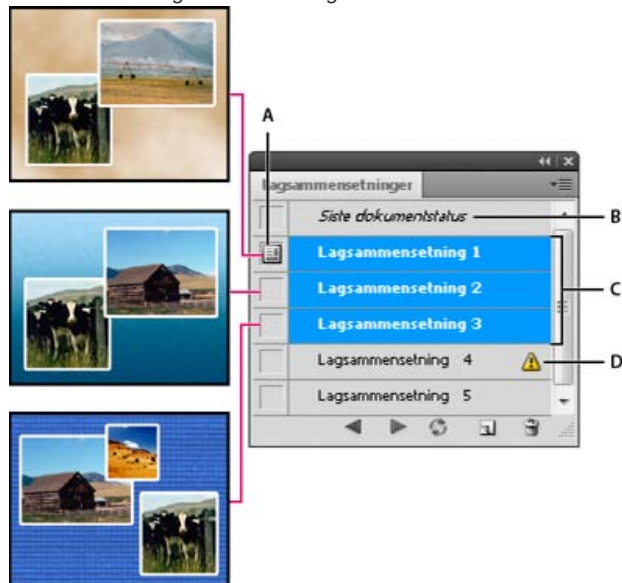
[Til toppen av siden](#)

Designere lager ofte flere sammensetninger av et sideoppsett for å vise frem til kunden. Ved hjelp av lagsammensetninger kan du opprette, håndtere og vise flere versjoner av et oppsett i én enkelt -fil.

En lagsammensetning er en mellomkopi av en status i lagpanelet. Lagsammensetninger registrerer tre typer lagalternativer:

- Lagsynlighet – angir om et lag vises eller er skjult.
- Lagposisjon i dokumentet.
- Lagutseende – angir om en lagstil brukes på laget, og lagets overgangsmodus.

Merk: I motsetning til lageffekter kan ikke smartfilterinnstillinger endres på tvers av lagsammensetninger. Så snart et smartfilter brukes på et lag, vises det i alle lagsammensetningene for bildet.



Lagsammensetningspanelet

A. Ikonet Bruk lagsammensetning B. Siste dokumentstatus C. Valgte sammensetninger D. Ikonet Lagsammensetning kan ikke gjenopprettes fullstendig

Opprette en lagsammensetning

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Vindu > Lagsammensetninger for å vise lagsammensetningspanelet.
2. Klikk knappen Opprett ny lagsammensetning nederst i lagsammensetningspanelet. Den nye sammensetningen gjenspeiler gjeldende status for lagene i lagpanelet.
3. I dialogboksen Ny lagsammensetning gir du sammensetningen et navn, legger til beskrivende kommentarer og velger alternativer som skal brukes på lagene: Synlighet, Posisjon og Utseende.
4. Klikk OK. Alternativene du velger, lagres som standardinnstillinger for neste sammensetning.

💡 Hvis du vil duplisere en sammensetning, velger du sammensetningen i lagsammensetningspanelet og drar den til knappen Ny lagsammensetning.

Bruke og vise lagsammensetninger

❖ Gjør et av følgende i panelet Lagsammensetning:

- Hvis du vil vise en lagsammensetning, må du først ta den i bruk. Klikk på ikonet Bruk lagsammensetning  ved siden av en markert sammensetning.
- Hvis du vil bla gjennom en visning av alle lagsammensetningene, bruker du knappene Forrige ◀ og Neste ▶ nederst i panelet. (Hvis du vil bla gjennom et bestemt sett sammensetninger, markerer du dem først.)
- Hvis du vil gjenopprette dokumentet til tilstanden det var i før du valgte en lagsammensetning, klikker du ikonet Bruk lagsammensetning  ved siden av Siste dokumentstatus øverst i panelet.

[Til toppen av siden](#)

Endre og oppdatere en lagsammensetning

Hvis du endrer konfigurasjonen for en lagsammensetning, må du oppdatere den.

1. Velg lagsammensetningen i lagsammensetningspanelet.
2. Endre lagets synlighet, posisjon eller stil. Du må kanskje endre alternativene for lagsammensetningen for at disse endringene skal registreres.
3. Hvis du vil endre alternativene for sammensetningen, velger du Alternativer for lagsammensetning på panelmenyen og velger ytterligere alternativer for å registrere lagposisjon og -stil.
4. Klikk knappen Oppdater lagsammensetning  nederst i panelet.

[Til toppen av siden](#)

Fjerne advarsler for lagsammensetning

Enkelte handlinger oppretter en status der lagsammensetningen ikke lenger kan gjenopprettes helt. Dette skjer når du sletter et lag, slår sammen et lag eller konverterer et lag til en bakgrunn. I slike tilfeller vises et advarselsikon  ved siden av lagsammensetningsnavnet.

❖ Gjør ett av følgende:

- Ignorer advarselen, som kan føre til tap av ett eller flere lag. Andre lagrede parametere kan beholdes.
- Oppdater sammensetningen. Dette resulterer i at tidligere lagrede parametere går tapt, men sammensetningen oppdateres.
- Klikk advarselsikonet for å se meldingen som forklarer at lagsammensetningen ikke kan gjenopprettes helt. Velg Fjern for å fjerne advarselsikonet og beholde de gjestående lagene uendret.
- Høyreklikk (Windows) eller Control-klikk (Mac OS) på advarselsikonet for å få frem hurtigmenyen, der du kan velge Fjern advarsel for lagsammensetning eller Fjern alle advarsler for lagsammensetning.

[Til toppen av siden](#)

Slette en lagsammensetning

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg lagsammensetningen i lagsammensetningspanelet og klikk sletteikonet  i panelet, eller velg Sett lagsammensetning på panelmenyen.
- Dra sammensetningen til sletteikonet i panelet.

[Til toppen av siden](#)

Eksportere lagsammensetninger

Lagsammensetninger kan eksporteres til separate filer.

❖ Velg Fil > Skript > Lagsammensetning til filer, og velg deretter filtype og angi mål.

Merk: Du kan også eksportere til et webfotogalleri (WPG), men da må den valgfrie plugin-modulen Web-fotogalleri være installert på datamaskinen. Du finner plugin-modulen i Tilleggsmoduler-mappen på installasjonsplaten.



Utstansing for å vise innhold fra andre lag

Opprette en utstansing

[Til toppen av siden](#)

Opprette en utstansing

Med alternativer for utstansing kan du angi hvilke lag som skal "hulles ut" for å vise innhold fra andre lag. Du kan for eksempel bruke et tekstlag til å stanse ut et fargejusteringslag og vise en del av bilde ved hjelp av de opprinnelige fargene.

Når du skal lage en utstansingseffekt, må du bestemme hvilket lag som skal danne formen på utstansingen, hvilke lag som skal hulles ut, og hvilket lag som skal vises. Hvis du vil vise et annet lag enn bakgrunnen, kan du plassere lagene du vil bruke, i en gruppe eller maske.



Farmlogo med grunn utstansing til Bakgrunn-laget

1. Gjør ett av følgende i lagpanelet:
 - Hvis du vil vise bakgrunnen, plasserer du laget som skal lage utstansingen, over lagene som skal stanses ut. Det nederste laget i bildet må være et bakgrunnslag. (Velg Lag > Ny > Bakgrunn fra lag for å konvertere et vanlig lag til et bakgrunnslag.)
 - Hvis du vil vise et lag over bakgrunnen, plasserer du lagene du vil hulle ut, i en gruppe. Det øverste laget i gruppen vil hulle ut gjennom de grupperte lagene til det neste laget nedenfor gruppen.
 - Hvis du vil vise bakgrunnslaget for en maske, plasserer du lagene du vil bruke, i en maske. (Se Maskere lag med masker.) Kontroller at det er merket av for alternativet Bland beskårede lag som gruppe for bakgrunnslaget. (Se Gruppere overgangseffekter.)
2. Velg det øverste laget (laget som skal danne utstansingen).
3. Hvis du vil vise overgangsalternativer, kan du enten dobbeltklikke laget (hvor som helst utenfor lagnavnet eller -miniatyren), velge Lag > Lagstil > Overgangsalternativer eller velge Overgangsalternativer på lagpanelmenyen.
Merk: Hvis du vil vise overgangsalternativer for et tekstlag, velger du Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, eller du velger Overgangsalternativer fra knappen Legg til en lagstil nederst på lagpanelmenyen.
4. Velg et alternativ på hurtigmenyen Utstansing:
 - Velg Grunn for å stanse ut til det første mulige stoppestedet, for eksempel det første laget etter laggruppen eller bakgrunnslaget for masken.
 - Velg Dyp hvis du vil stanse ut til bakgrunnen. Hvis det er noen bakgrunn, vil Dyp stanse ut til gjennomsiktighet.**Merk:** Hvis du ikke bruker laggruppe eller maske, vil Grunn eller Dyp gi en utstansing som viser bakgrunnslaget (eller gjennomsiktighet, hvis det nederste laget ikke er et bakgrunnslag).
5. Hvis du vil opprette utstansingseffekten, gjør du ett av følgende:
 - Reduser fyltettheten.
 - Ved hjelp av alternativene i Overgangsmodus-menyen endrer du overgangsmodusen for å vise de underliggende bildepunktene.
6. Klikk OK.

Flere hjelpeemner

Opprette og behandle lag og grupper

[Opprette lag og grupper](#)

[Vise lag og grupper i en gruppe](#)

[Vise eller skjule et lag, en gruppe eller en stil](#)

[Til toppen av siden](#)

Opprette lag og grupper

Et nytt lag vises enten over det valgte laget eller i den valgte gruppen i lagpanelet.

Opprette et nytt lag eller en ny gruppe

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil opprette et nytt lag eller en ny gruppe ved hjelp av standardalternativer, klikker du knappen Opprett nytt lag  eller Ny gruppe  i lagpanelet.
- Velg Lag > Ny > Lag eller Lag > Ny > Gruppe.
- Velg Nytt lag eller Ny gruppe på lagpanelmenyen.
- Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) knappen Opprett nytt lag eller Ny gruppe i lagpanelet for å åpne dialogboksen Nytt lag, og angi lagalternativer.
- Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) knappen Opprett nytt lag eller Ny gruppe i lagpanelet for å legge til et lag under det valgte laget.

2. Angi lagalternativer, og klikk OK:

Navn Angir et navn på laget eller gruppen.

Bruke forrige lag til å opprette en maske Dette alternativet er ikke tilgjengelig for grupper. (Se Maskere lag med masker.)

Farge Tilordner en farge til laget eller gruppen i lagpanelet.

Modus Angir en overgangsmodus for laget eller gruppen. (Se Overgangsmodi.)

Tetthet Angir et tetthetsnivå for laget eller gruppen.

Fyll med nøytral farge for modus Fyller laget med en forhåndsinnstilt, nøytral farge.

Merk: Hvis du vil legge til de valgte lagene i en ny gruppe, velger du Lag > Grupper lag eller Skift-klikker Ny gruppe-knappen nederst i lagpanelet.

Opprette et lag fra en eksisterende fil

1. Dra filikonet fra Windows eller Mac inn på et åpent bilde i Photoshop.
2. Flytt, skaler eller roter det importerte bildet. (Se Sette inn en fil i Photoshop.)
3. Trykk på Enter- eller Tilbake-tasten.

Photoshop oppretter som standard et smart objektlag. Du oppretter standardlag fra filer du har dratt inn i programmet ved å fjerne avmerkingen for Sett inn eller dra rastrede bilder som smarte objekter under Generelle innstillinger.

 Hvis filen du har satt inn, har flere lag, vises en sammenslått versjon på det nye laget. I stedet for å kopiere separate lag, kan du duplisere dem i et annet bilde. (Se Duplisere lag.)

Opprette et lag med effekter fra et annet lag

1. Velg det eksisterende laget i lagpanelet.
2. Dra laget til knappen Opprett nytt lag nederst i lagpanelet. Det nyopprettede laget inneholder alle effektene i det eksisterende laget.

Konvertere en markering til et nytt lag

1. Lag en markering.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Lag > Ny > Lag via Kopier hvis du vil kopiere markeringen til et nytt lag.
 - Velg Lag > Ny > Lag via Klipp ut hvis du vil klippe ut markeringen og lime den inn på et nytt lag.

Merk: Du må rastre smarte objekter eller forme lag for å aktivere disse kommandoene.

Vise lag og grupper i en gruppe

[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende for å åpne gruppen:

- Klikk trekanten til venstre for mappeikonet .
- Høyreklikk (Windows) eller Control-klikk (Mac OS) på trekanten til venstre for mappeikonet, og velg Åpne denne gruppen.
- Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) på trekanten for å åpne eller lukke en gruppe og gruppene som er nestet i den.

Vise eller skjule et lag, en gruppe eller en stil

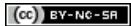
[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende i lagpanelet:

- Klikk øyeikonet  ved siden av et lag, en gruppe eller en lageffekt for å skjule innholdet i dokumentvinduet. Klikk i kolonnen igjen for å vise innholdet. Hvis du vil vise øyeikonet for stiler og effekter, klikker du ikonet Vis effekter i panelet ▼.
- Velg Vis lag eller Skjul lag på Lag-menyen.
- Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) et øyeikon  for bare å vise innholdet i det laget eller den gruppen. Photoshop husker synlighetsstatusene for alle lag før de skjules. Hvis du ikke endrer synligheten for noe annet lag, gjenopprettes de opprinnelige synlighetsinnstillingene når du Alt-klikker (Windows) eller Tilvalg-klikker (Mac OS) på det samme øyeikonet.
- Dra markøren gjennom øyekolonnen hvis du vil endre synligheten for flere elementer i lagpanelet.

Merk: Bare synlige lag skrives ut.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Kombinere bilder med Bland lag automatisk

Blande lag automatisk

[Til toppen av siden](#)

Blande lag automatisk

Bruk kommandoen Bland lag automatisk til å sette sammen eller kombinere bilder med jevne overganger i det endelige bildet. Bland lag automatisk bruker lagmasker etter behov på hvert lag for å maskere ut over- eller undereksponeerte områder eller ulikheter i innhold. Bland lag automatisk er bare tilgjengelig for RGB-bilder og gråtonebilder. Kommandoen fungerer ikke med smarte objekter, videolag, 3D-lag eller bakgrunns-lag.

Med kommandoen Bland lag automatisk kan du for eksempel blande flere bilder i et motiv med forskjellige fokusområder for å få et sammensatt bilde med ekstra dybdeskarpheit. På samme måte kan du lage en sammensetning ved å blande flere bilder i et motiv med forskjellig belysning. I tillegg til å kombinere bilder i et motiv kan du sette sammen bilder til et panorama. (Det kan imidlertid være bedre å bruke kommandoen Photomerge til å lage panoramaer fra flere bilder.)

Bland lag automatisk bruker lagmasker etter behov på hvert lag for å maskere ut over- eller undereksponeerte områder eller ulikheter i innhold og lage en sømløs sammensetning.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Overganger mellom dybdeskarpheit

[Martin Evening](#)

Lær mer i dette utdraget fra Adobe Photoshop for Photographers.

1. Kopier eller sett inn bildene du vil kombinere, i samme dokument.

Hvert bilde får sitt eget lag. Se Duplisere lag.

2. Velg lagene du vil blande.
3. (Valgfritt) Juster lagene.

Du kan justere lag manuelt eller med kommandoen Juster lag automatisk. Se Justere bildelag automatisk.

4. Mens lagene er merket, velger du Rediger > Bland lag automatisk.
5. Velg objektiv for automatisk blanding:

Panorama Blander overlappende lag til et panoramabilde.

Stakk bilder Blander de beste detaljene i hvert tilsvarende område. Dette alternativet fungerer best med justerte lag.

Merk: Med Stakk bilder kan du blande flere bilder i et motiv med forskjellige fokusområder eller forskjellig belysning for å få best mulig resultater for alle bildene (du må først justere bildene automatisk).

6. Velg Trådløse toner og farger for å justere fargen og tonaliteten for blandingen.
7. Klikk OK.

 Hvis du vil se en video om hvordan du bruker automatisk justering og automatisk blanding til å lage et panorama og øke dybdeskarpheiten, kan du gå til www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_no.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Overgangsmodi

Beskrivelser av overgangsmodi

Eksempler på overgangsmodi

Overgangsmodusen som er angitt på alternativlinjen, styrer hvordan bildepunkter i bildet påvirkes av et male- eller redigeringsverktøy. Det er nyttig å tenke på følgende farger for å synliggjøre virkningen av en overgangsmodus:

- Basisfargen er den opprinnelige fargen i bildet.
- Overgangsfargen er fargen som legges på med male- eller redigeringsverktøyet.
- Resultatfargen er fargen som genereres ved blandingen.

Beskrivelser av overgangsmodi

[Til toppen av siden](#)

Velg på hurtigmenyen Modus på alternativlinjen.

Merk: Bare blandemodiene Normal, Dryss, Gjør mørkere, Multipliser, Gjør lysere, Lineær lysning (legg til), Differens, Kulør, Metning, Farge, Lysstyrke, Lyse farge og Mørkere farge er tilgjengelige for 32-biters bilder.

Normal Redigerer eller maler hvert bildepunkt for å gi det resultatfargen. Dette er standard. (Normalmodus kalles Terskel når du arbeider med et punktgrafikkbilde eller et bilde med begrensede farger.)

Dryss Redigerer eller maler hvert bildepunkt for å gi det resultatfargen. Resultatfargen er imidlertid en tilfeldig erstatning av bildepunktene med basisfargen eller overgangsfargen, avhengig av tettheten i bildepunktposisjonene.

Bak Redigerer eller maler bare den gjennomsiktige delen av et lag. Denne modusen fungerer bare i lag der Lås gjennomsiktige bildepunkter ikke er valgt, og tilsvarer det å male på baksiden av gjennomsiktige områder på et acetatark.

Fjern Redigerer eller maler alle bildepunktene og gjør dem gjennomsiktige. Denne modusen er tilgjengelig for formverktøyene (når fyllområde  er valgt), malingsspannverktøyet , penselverktøyet , blyantverktøyet , kommandoen Fyll og kommandoen Strøk. Du må være i et lag der Lås gjennomsiktige bildepunkter ikke er valgt, for å bruke denne modusen.

Gjør mørkere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og velger den mørkeste av basisfargen og overgangsfargen som resultatfarge. Bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, erstattes, og bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, endres ikke.

Flere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og multipliserer basisfargen med overgangsfargen. Resultatfargen er alltid en mørkere farge. Hvis du legger til svart i en farge, blir resultatet alltid svart. Hvis du legger til hvit i en farge, forblir fargen uendret. Når du maler med en annen farge enn svart eller hvitt, kan du generere gradvis mørkere farger med påfølgende strøk med et maleverktøy. Effekten ligner på den du får ved å tegne på bildet med flere merkepenner.

Mørkne farge Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen mørkere for å gjenspeile overgangsfargen, ved å øke kontrasten mellom dem. Hvis du blander med hvit, endres ikke fargen.

Lineær mørkning Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen mørkere for å gjenspeile overgangsfargen ved å redusere lysstyrken. Hvis du blander med hvit, endres ikke fargen.

Gjør lysere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og velger den lyseste av basisfargen og overgangsfargen som resultatfarge. Bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, erstattes, og bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, endres ikke.

Skjerm Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og multipliserer det motsatte av overgangs- og basisfargen. Resultatfargen er alltid en lysere farge. Hvis du legger til svart, endres ikke fargen. Hvis du legger til hvit, blir fargen hvit. Effekten kan sammenlignes med å projisere flere bilder oppå hverandre.

Lysne farge Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen lysere for å gjenspeile overgangsfargen, ved å minske kontrasten mellom dem. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Lineær lysning (legg til) Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen lysere for å gjenspeile overgangsfargen ved å øke lysstyrken. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Legg over Bruker Flere eller Skjerm på fargene, avhengig av basisfargen. Mønstre eller farger ligger over de eksisterende bildepunktene, mens høylys og skygger i basisfargen bevares. Basisfargen erstattes ikke, men blandes med overgangsfargen for å gjenspeile den opprinnelige fargens lyshet eller mørkhet.

Mykt lys Gjør fargene mørkere eller lysere, avhengig av blandingsfargen. Effekten kan sammenlignes med å sette et diffust spotlys på bildet. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere. Hvis du maler med ren svart eller hvit, produseres et markert mørkere eller lysere område, men det resulterer ikke i ren svart eller hvit.

Hardt lys Bruker Flere eller Skjerm på fargene, avhengig av blandingsfargen. Effekten kan sammenlignes med å sette et skarpt spotlys på bildet. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere, som om det er rastret. Dette er nyttig når du vil legge til høylys i et bilde. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere, som om det er multiplisert. Dette er nyttig når du vil legge til skygger i et bilde. Hvis du maler med ren svart eller hvit, blir resultatet ren svart eller hvit.

Sterkt lys Gjør fargene mørkere eller lysere ved å øke eller redusere kontrasten, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere ved å redusere kontrasten. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere ved å øke

kontrasten.

Lineært lys Gjør fargene mørkere eller lysere ved å redusere eller øke lysstyrken, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere ved å øke lysstyrken. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere ved å redusere lysstyrken.

Punktlys Erstatte fargene, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, erstattes bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, og bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, endres ikke. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, erstattes bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, og bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, endres ikke. Dette er nyttig når du vil legge til spesialeffekter i et bilde.

Hard fargeblanding Legger til de røde, grønne og blå kanalverdiene fra overgangsfargen til RGB-verdiene i basisfargen. Hvis den summen for en kanal er 255 eller større, får den verdien 255. Hvis den er mindre enn 255, får den verdien 0. Alle blandede bildepunkter har derfor en verdi på enten 0 eller 255 for den røde, grønne og blå kanalen. Dette endrer alle bildepunkter til additive primærfarger (rød, grønn eller blå), hvitt eller svart.

Merk: Hard fargeblanding endrer alle bildepunkter til subtraktive primærfarger (cyan, gul eller magenta), hvitt eller svart. Den maksimale fargeverdien er 100.

Differens Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og trekker enten overgangsfargen fra basisfargen eller basisfargen fra overgangsfargen, avhengig av hvilken som har den høyeste lysstyrkeverdien. Hvis du blander med hvit, inverteres basisfargeverdiene. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Utelatelse Skaper en effekt som ligner på, men har lavere kontrast enn differensmodusen. Hvis du blander med hvitt, inverteres basisfargeverdiene. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Trekk fra Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og trekker overgangsfargen fra basisfargen. På 8- og 16-bitersbilder settes negative verdier til null.

Del Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og deler overgangsfargen fra basisfargen.

Kulør Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og metning og overgangsfargens kulør.

Metning Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og kulør og overgangsfargens metning. Male Hvis du maler med denne modusen i et område uten metning (grått), endres ingenting.

Farge Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og overgangsfargens kulør og metning. Dette bevarer gråtonene i bildet, og er nyttig for fargelegging av monokrome bilder og nyansering av fargebilder.

Lysstyrke Genererer en resultatfarge med basisfargens kulør og metning og overgangsfargens lysstyrke. Denne modusen skaper en omvendt fargemoduseffekt.

Lysere farge Sammenligner summen av alle kanalverdiene for blandingen med basisfargen, og viser fargen som har høyest verdi. Lysere farge resulterer ikke i en tredje farge. Dette kan bli resultatet ved bruk av overgangen Gjør lysere, fordi den bruker de høyeste kanalverdiene fra både basis- og overgangsfargen til å opprette resultatfargen.

Mørkere farge Sammenligner summen av alle kanalverdiene for blandingen med basisfargen, og viser fargen som har lavest verdi. Mørkere farge resulterer ikke i en tredje farge. Dette kan bli resultatet ved bruk av overgangen Gjør mørkere, fordi den bruker de laveste kanalverdiene fra både basis- og overgangsfargen til å opprette resultatfargen.

Eksempler på overgangsmodi

[Til toppen av siden](#)

Disse eksemplene viser resultatet av å male en del av bildets overflate ved hjelp av hver overgangsmodus.

Du finner en video om overgangsmodi på www.adobe.com/go/vid0012_no.

 Opprinnelig bilde	 Normal, 100% tetthet	 Normal, 50 % tetthet	 Dryss, 50 % tetthet
 Bak	 Fjern	 Gjør mørkere	 Flere

			
Mørkne farge	Lineær mørkning	Gjør lysere	Skjerm
			
Lysne farge	Lineær lysning (legg til)	Legg over	Mykt lys
			
Hardt lys	Sterkt lys	Lineært lys	Punktlys
			
Hard fargeblanding	Differens	Utelatelse	Trekk fra
			
Del	Kulør	Metning	Farge
			
Lysstyrke, 80 % tetthet	Lysere farge	Mørkere farge	



Bruke smartfiltre

Smartfiltre

Bruke et smartfilter

Redigere et smartfilter

Skjule smartfiltre

Endre rekkefølge på, duplisere eller slette smartfiltre

Maskere smartfiltre

[Til toppen av siden](#)

Smartfiltre

Filtre som brukes på smarte objekter, er smartfiltre. Smartfiltre vises i lagpanelet under smartobjektlaget der de er brukt. Smartfiltre er ikke-ødeleggende og kan justeres, fjernes eller skjules.

Du kan bruke alle Photoshop-filtre (som fungerer med smartfiltre), bortsett fra Trekk ut, Gjør flytende, Opprett mønster og Forsvinningspunkt, som smartfiltre. I tillegg kan du bruke justeringene Skygge/høylys og Variasjoner som smartfiltre.

Du arbeider med smartfiltre ved å merke et smartobjektlag, velge et filter og deretter angi filteralternativer. Når du har brukt et smartfilter, kan du justere, omordne eller slette det.

Du utvider eller skjuler visningen av smartfiltre ved å klikke trekanten ved siden av smartfilterikonet som vises til høyre for smartobjektlaget i lagpanelet. (Du kan vise eller skjule lagstiler på samme måte.) Du kan også velge Alternativer for lagpanel på lagpanelmenyen og deretter velge Utvid nye effekter i dialogboksen.

Bruk filtermasker til å maskere smartfiltereffekter selektivt.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Visuelle eksempler: Smarte filtre

Martin Evening

Lær mer i dette utdraget fra Adobe Photoshop for Photographers.

[Til toppen av siden](#)

Bruke et smartfilter

 Du finner en video om hvordan du bruker smartfiltre på www.adobe.com/go/vid0004_no.

1. Gjør ett av følgende:

- Du kan bruke et smartfilter på et helt smartobjektlag ved å velge laget i lagpanelet.
- Lag en markering for å begrense effektene av smartfilteret til et merket område av et smartobjektlag.
- Hvis du vil bruke et smartfilter på et vanlig lag, velger du laget og velger deretter Filter > Konverter for smartfiltre og klikker OK.

2. Gjør ett av følgende:

- Velg et filter fra Filter-menyen. Du kan velg hvilket filter som helst, blant annet filtre fra tredjepart som støtter smartfiltre, bortsett fra Trekk ut, Gjør flytende, Opprett mønster og Forsvinningspunkt.
- Velg Bilde > Justeringer > Skygge/høylys eller Bilde > Justeringer > Variasjoner.

Merk: Hvis du bruker ett eller flere filtre ved hjelp av filtergalleriet, vises de som en gruppe med navnet Filtergalleri i lagpanelet. Du kan redigere enkeltfiltre ved å dobbeltklikke en oppføring i filtergalleriet.

3. Angi filteralternativer, og klikk OK.

Smartfilteret vises under smartfilterlinjen nedenfor smartobjektlaget i lagpanelet. Hvis det vises et advarselsikon ved siden av et smartfilter i lagpanelet, støtter ikke filteret fargemodusen eller -dybden i bildet.

Når du har brukt et smartfilter, kan du flytte det (eller en hel gruppe med smartfiltre) til et annet smartobjektlag i lagpanelet ved å Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) smartfiltrene. Du kan ikke dra smartfiltre til vanlige lag.

Redigere et smartfilter

Hvis et smartfilter inneholder redigerbare innstillinger, kan du redigere det når som helst. Du kan også redigere overgangsalternativer for smartfiltre.

Merk: Når du redigerer et smartfilter, kan du ikke forhåndsvisne filtre som er stablet over det. Når du er ferdig med å redigere smartfilteret, vises filterene som er stablet over det, igjen i Photoshop.

Redigere smartfilterinnstillinger

1. Dobbeltklikk smartfilteret i lagpanelet.
2. Angi filteralternativer, og klikk OK.

Redigere overgangsalternativer for smartfiltre

Redigering av overgangsalternativer for smartfiltre ligner på bruk av kommandoen Uttoning når et filter brukes på et vanlig lag.

1. Dobbeltklikk ikonet Rediger overgangsalternativer  ved siden av filteret i lagpanelet.
2. Angi overgangsalternativer, og klikk OK.

Skjule smartfiltre

[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende:

- Du skjuler et enkelt smartfilter ved å klikke øyeikonet  ved siden av smartfilteret i lagpanelet. Klikk på nytt i kolonnen for å vise smartfilteret.
- Du kan skjule alle smartfiltrene som er brukt på et smartobjektlag, ved å klikke øyeikonet  ved siden av smartfilterlinjen i lagpanelet. Klikk på nytt i kolonnen for å vise smartfiltrene.

Endre rekkefølge på, duplisere eller slette smartfiltre

[Til toppen av siden](#)

Du kan endre rekkefølgen på smartfiltrene i lagpanelet, duplisere dem, eller slette dem hvis du ikke lenger vil bruke dem på et smart objekt.

Endre rekkefølge på smartfiltre

❖ Dra et smartfilter opp eller ned i listen i lagpanelet. (Dobbeltklikk på Filtergalleri for å endre rekkefølgen på gallerifiltre.) I Photoshop brukes smartfiltre fra bunnen og opp.

Duplisere smartfiltre

❖ I lagpanelet Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) du smartfilteret fra ett smart objekt til et annet eller til et nytt sted i smartfilterlisten.

Merk: Hvis du vil duplisere alle smartfiltrene, trykker du Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) og drar smartfilterikonet som vises ved siden av smartobjektlaget.

Slette smartfiltre

- Du sletter et enkelt smartfilter ved å dra det til sletteikonet  nederst i lagpanelet.
- Hvis du vil slette alle smartfiltrene som er brukt på et smartobjektlag, merker du smartobjektlaget og velger Lag > Smartfilter > Fjern smartfiltre.

Maskere smartfiltre

[Til toppen av siden](#)

Når du bruker et smartfilter på et smart objekt, vises en tom (hvit) maskeminiatur på smartfilterlinjen under det smarte objektet i lagpanelet i Photoshop. Som standard viser denne masken hele filtereffekten. (Hvis du opprettet en markering før du brukte smartfilteret, vises den faktiske masken i stedet for en tom maske på smartfilterlinjen i lagpanelet i Photoshop.)

Bruk filtermasker til å maskere smartfiltre selektivt. Når du maskerer smartfiltre, brukes maskeringen på alle smartfiltre. Du kan ikke maskere enkeltsmartfiltre.

Filtermasker fungerer på lignende måte som lagmasker, og du kan bruke mange av de samme fremgangsmåtene med dem. På samme måte som lagmasker lagres filtermasker som alfakanaler i kanalpanelet, og du kan laste inn rammene som en markering.

Som med lagmasker kan du male på en filtermaske. Områder i filteret som du maler svarte, skjules, områder du maler hvite, er synlige, og områder du maler i gråtoner, vises med ulike nivåer av gjennomsiktighet.

Bruk kontrollene i maskepanelet til å endre tettheten for filtermasken, legge til uttoning på maskekantene eller invertere masken.

Merk: Som standard er lagmasker koblet til vanlige lag eller smartobjektlag. Når du flytter lagmasken eller laget med flytteverktøyet, flyttes de som en enhet.

Maskere smartfiltereffekter

1. Klikk filtermaskeminiatyren i lagpanelet for å aktivere den.

En ramme vises rundt maskeminiatyren.

2. Velg et redigerings- eller maleverktøy.
3. Gjør ett av følgende:
 - Mal masken med svart for å skjule deler av filteret.
 - Mal masken med hvitt for å vise deler av filteret.
 - Hvis du vil gjøre filteret delvis synlig, maler du masken med grått.
 -  Du kan også bruke bildejusteringer og filtre på filtermasker.

Endre tetthet for filtermaske eller kanter for uttoningsmaske

1. Klikk filtermaskeminiatyren eller velg smartobjektlaget i lagpanelet, og klikk deretter Filtermaske-knappen i maskepanelet.
2. I maskepanelet drar du skyvekontrollen for tetthet for å justere masketettheten, eller skyvekontrollen for uttoning for å bruke utoning på maskekanterne. Se Justere maskens tetthet eller kanter.

Merk: Alternativet Maskekant er ikke tilgjengelig for filtermasker.

Invertere en filtermaske

❖ Klikk filtermaskeminiatyren i lagpanelet, og klikk deretter Inverter i maskepanelet.

Vise bare filtermasken

❖ Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) filtermaskeminiatyren i lagpanelet. Hvis du vil vise smartobjektlaget, Alt-klikker eller Tilvalg-klikker du filtermaskeminiatyren på nytt.

Flytte eller kopiere filtermasker

- Du flytter masken til en annen smartfiltereffekt ved å dra masken til den andre smartfiltereffekten.
- Hvis du vil kopiere masken, Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) du masken til en annen smartfiltereffekt.

Deaktivere en filtermaske

❖ Gjør ett av følgende:

- Skift-klikk filtermaskeminiatyren i lagpanelet.
- Klikk filtermaskeminiatyren i lagpanelet, og klikk deretter knappen Deaktiver/aktiver maske  i maskepanelet.
- Velg Lag > Smartfilter > Deaktiver filtermaske.

En rød X vises over filtermaskeminiatyren når masken er deaktivert, og smartfilteret vises uten maskering. Du aktiverer masken igjen ved å Skift-klikke maskeminiatyren for smartfilteret på nytt.

Slette en smartfiltermaske

- Klikk filtermaskeminiatyren i lagpanelet, og klikk deretter sletteikonet  i maskepanelet.
- Dra filtermaskeminiatyren i lagpanelet til sletteikonet.
- Velg smartfiltereffekten, og velg deretter Lag > Smartfiltre > Slett filtermaske.

Legge til en filtermaske

Hvis du sletter en filtermaske, kan du legge til en annen maske etterpå.

- Hvis du vil legge til en tom maske, velger du smartobjektlaget og klikker Filtermaske-knappen i maskepanelet.
- Du legger til en maske basert på en markering ved å opprette markeringen og deretter høyreklikke (Windows) eller Ctrl-klikke (Mac OS) smartfilterlinjen i lagpanelet og velge Legg til filtermaske.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Justere lag

[Justere objekter på ulike lag](#)
[Fordele lag og grupper jevnt](#)
[Justere bildelag automatisk](#)

Justere objekter på ulike lag

[Til toppen av siden](#)

Du kan justere lag- og gruppeinnhold ved hjelp av flytteverktøyet . (Se Flytte innholdet i lag.)

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil justere flere lag, velger du lagene med flytteverktøyet eller i lagpanelet, eller du velger en gruppe.
- Hvis du vil justere innholdet i ett eller flere lag i forhold til en markeringsramme, oppretter du en markering i bildet og velger lagene i lagpanelet. Bruk denne metoden for å justere til et angitt punkt i bildet.

2. Velg Lag > Juster eller Lag > Juster lag til markering, og velg en kommando fra undermenyen. Disse kommandoene er også tilgjengelige som justeringsknapper på alternativlinjen for flytteverktøyet.

Øvre kanter  Justerer det øverste bildepunktet på de valgte lagene til det øverste bildepunktet på alle valgte lag, eller til den øverste kanten på markeringsrammen.

Vertikale senterpunkter  Justerer det midterste, loddrette bildepunktet på hvert valgt lag til det midterste, loddrette bildepunktet på alle valgte lag, eller til det loddrette midtpunktet på markeringsrammen.

Nedre kanter  Justerer det nederste bildepunktet på de valgte lagene til det nederste bildepunktet på alle valgte lag, eller til den nederste kanten på markeringsrammen.

Venstre kanter  Justerer det venstre bildepunktet på de valgte lagene til det venstre bildepunktet på alle valgte lag, eller til den venstre kanten på markeringsrammen.

Horisontale senterpunkter  Justerer det midterste, vannrette bildepunktet på hvert valgt lag til det midterste, vannrette bildepunktet på alle valgte lag, eller til det vannrette midtpunktet på markeringsrammen.

Høyre kanter  Justerer det høyre bildepunktet på de valgte lagene til det høyre bildepunktet på alle valgte lag, eller til den høyre kanten på markeringsrammen.

Fordele lag og grupper jevnt

[Til toppen av siden](#)

1. Velg tre eller flere lag.

2. Velg Lag > Fordel, og velg en kommando. Du kan også velge flytteverktøyet og klikke en fordelingsknapp på alternativlinjen.

Øvre kanter  Fordeler lagene jevnt, med utgangspunkt i det øverste bildepunktet på hvert lag.

Vertikale senterpunkter  Fordeler lagene jevnt, med utgangspunkt i det midterste, loddrette bildepunktet på hvert lag.

Nedre kanter  Fordeler lagene jevnt, med utgangspunkt i det nederste bildepunktet på hvert lag.

Venstre kanter  Fordeler lagene jevnt, med utgangspunkt i det venstre bildepunktet på hvert lag.

Horisontale senterpunkter  Fordeler lagene jevnt, med utgangspunkt i det midterste, vannrette bildepunktet på hvert lag.

Høyre kanter  Fordeler lagene jevnt, med utgangspunkt i det høyre bildepunktet på hvert lag.

Justere bildelag automatisk

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Juster lag automatisk kan justere lag automatisk basert på lignende innhold på ulike lag, for eksempel hjørner og kanter. Du tilordner ett lag som et referanselag eller lar referanselaget velges automatisk i Photoshop. Andre lag justeres til referanselaget, slik at samsvarende innhold overlapper seg selv.

Du kan bruke kommandoen Juster lag automatisk til å kombinere bilder på flere måter:

- Erstatt eller slett deler av bilder som har samme bakgrunn. Når du har justert bildene, bruker du maskerings- eller overgangseffekter til å kombinere deler av hvert bilde til ett bilde.
- Fest sammen bilder som deler overlappingsinnhold.

- Du kan konvertere videobilder som er tatt mot en statisk bakgrunn, til lag og deretter legge til eller slette innhold på tvers av flere delbilder.

1. Kopier eller sett inn bildene du vil justere, i samme dokument.

Hvert bilde får sitt eget lag. Se Duplisere lag.

 Du kan laste inn flere bilder til lag ved hjelp av et skript. Velg **Fil > Skript > Last inn filer i stakk**.

2. (Valgfritt) Opprett et referanselag ved å låse det i lagpanelet. Se Låse lag. Hvis du ikke angir noe referanselag, analyseres alle lagene i Photoshop, og laget i midten av den endelige komposisjonen brukes som referanse.

3. Merk de gjenstående lagene du vil justere.

Hvis du vil velge flere sammenhengende lag i panelet, Skift+klikker du. Hvis du vil velge flere ikke-sammenhengende lag, Ctrl+klikker (Windows) eller Kommando+klikker (Mac OS) du.

Merk: Ikke velg justeringslag, vektorlag eller smarte objekter. Disse inneholder ikke den nødvendige informasjonen for justering.

4. Velg Rediger > Juster lag automatisk, og velg et alternativ for justering. Bruk alternativene Automatisk, Perspektiv eller Sylindrisk til å feste sammen flere bilder som deler overlappende områder, for eksempel for å lage panorama. Bruk alternativet Bare omplasser for å justere skannede bilder med forskjøvet innhold.

Automatisk Kildebildet analyseres i Photoshop, og oppsettet Perspektiv eller Sylindrisk brukes, avhengig av hvilket som gir den beste sammensetningen.

Perspektiv Gir en konsekvent komposisjon ved å angi ett av kildebildene (som standard det midtre bildet) som referansebilde. Deretter transformeres (flyttes, strekkes eller skråstilles etter behov) de andre bildene slik at overlappende innhold på lagene plasseres riktig.

Sylindrisk Reduserer "sløyfeforvrengningen" som kan oppstå med Perspektiv-oppsettet, ved å vise enkeltbilder som på en utbrettet sylinder. Overlappende innhold på tvers av lag stemmer fortsatt overens. Referansebildet plasseres i midten. Passer best for opprettelse av vide panoramabilder.

Sfærisk Justerer bilder med bredt synsfelt (loddrett og vannrett). Gjør et av kildebildene (som standard det midterste bildet) til referansebilde og transformerer de andre bildene sfærisk slik at overlappende innhold plasseres riktig.

Scenemontasje Justerer lag og samordner overlappende innhold uten å endre formen på objektene i bildet (en sirkel vil for eksempel fortsatt være en sirkel).

Bare omplasser Justerer lagene og overlappende innhold, men transformerer ikke (strekker eller skråstiller) noen av kildelagene.

Objektivkorrigering Korrigerer automatisk linsefeil:

Fjerning av vignett Kompenserer for linsefeil som gjør at kantene, spesielt hjørnene, i et bilde blir mørkere enn midten.

Geometrisk forvrengning Kompenserer for tønne-, pute- eller fiskeøyeefortegning.

Merk: Geometrisk forvrengning prøver å ta hensyn til ekstrem forvrengning for å få best mulig justering, bortsett fra når fiskeøyeobjektiv brukes. Når det finnes metadata for fiskeøyeobjektiv, justerer Geometrisk forvrengning bildene for fiskeøyeobjektiv.

Når du har justert automatisk, kan du bruke Rediger > Fri transformering til å finjustere eller utføre tonejusteringer for å jevne ut eksponeringsulikheter mellom lag før du kombinerer lagene til ett sammensatt bilde.

 Hvis du vil se en video om hvordan du bruker automatisk justering og automatisk blanding til å lage et panorama og øke dybdeskarpheten, kan du gå til www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_no.

Flere hjelpeemner



Maskere lag med vektormasker

Legge til og redigere vektormasker

En vektormaske er en oppløsningsuavhengig bane som klipper ut innholdet i laget. Du oppretter vektormasker med penn- eller formverktøyene. Se Tegne hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du arbeider med penn- eller formverktøyene.

Legge til en vektormaske som viser eller skjuler hele laget

1. Velg det laget i lagpanelet du vil legge til vektormasken på.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil opprette en vektormaske som viser hele laget, velger du Lag > Vektormaske > Vis alle.
 - Hvis du vil opprette en vektormaske som skjuler hele laget, velger du Lag > Vektormaske > Skjul alle.

Legge til en vektormaske som viser innholdet i en form

1. Velg det laget i lagpanelet du vil legge til en vektormaske på.
2. Velg en bane, eller bruk et av form- eller pennverktøyene til å tegne en midlertidig bane.

Merk: Hvis du vil opprette en bane med et formverktøy, klikker du baneikonet på alternativlinjen for formverktøyet.

3. Klikk Vektormaske-knappen i maskepanelet, eller velg Lag > Vektormaske > Gjeldende bane.

Redigere en vektormaske

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder vektormasken du vil redigere.
2. Klikk Vektormaske-knappen i Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller maskepanelet (CS5), eller miniatyren i banepanelet. Endre deretter formen ved hjelp av form- eller pennverktøyene eller direkte markøren. Se [Redigere baner](#).

Endre tetthet for vektormaske eller kanter for uttoningsmaske

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder vektormasken.
2. Klikk Vektormaske-knappen i Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller maskepanelet (CS5).
3. Dra glidebryteren Tetthet for å justere masketettheten, og bruk glidebryteren Uttoning til å myke opp maskekantene. Se Endre masketetthet eller finjustere kantene for mer informasjon.

Fjerne en vektormaske

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder vektormasken.
2. Klikk Vektormaske-knappen i maskepanelet.
3. Klikk Slett maske-knappen i Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller maskepanelet (CS5) .

Deaktivere eller aktivere en vektormaske

- Gjør ett av følgende:
 - Velg laget som inneholder vektormasken du vil deaktivere eller aktivere, og klikk på knappen Deaktiver/aktiver maske  i Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller maskepanelet (CS5).
 - Skift-klikk vektormaskeminiatyren i lagpanelet.
 - Velg laget som inneholder vektormasken du vil deaktivere eller aktivere, og velg deretter Lag > Vektormaske > Deaktiver eller Lag > Vektormaske > Aktiver.

En rød X vises over maskeminiatyren i lagpanelet når masken er deaktivert, og laginnholdet vises uten maskeeffekter.

Konvertere en vektormaske til en lagmaske

- Velg laget som inneholder vektormasken du ønsker å konvertere, og velg Lag > Rastret > Vektormaske.

Merk: Når du har rastret en vektormaske, kan du ikke endre den tilbake til et vektorobjekt.

Flere hjelpeemner

- [Om masker og kanaler](#)
- [Video om bruk av filtre](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Kombinere flere bilder til et gruppeportrett

Du kan bruke kommandoen Juster lag automatisk på Rediger-menyen til å lage et sammensatt bilde av to nesten identiske bilder som kanskje inneholder uønskede områder. Et gruppeportrett kan for eksempel være perfekt, bortsett fra at en av personene på bildet har øynene lukket. På et annet bilde har personen øynene åpne. Med Juster lag automatisk og lagmaskering kan du kombinere disse bildene og fjerne feilen i det endelige bildet.

1. Åpne de to bildene du vil kombinere.
 2. Opprett et nytt bilde (Fil > Ny) med de samme dimensjonene som de to kildebildene.
 3. I lagpanelet for hvert kildebilde velger du laget som inneholder bildeinnholdet, og drar det til vinduet med det nye bildet. Lagpanelet for det nye bildet inneholder nå to nye lag, ett for hvert kildebilde.
 4. I lagpanelet for det nye bildet ordner du de nye lagene slik at laget med innholdet du vil korrigere (portrettet med lukkede øyne) er over laget med riktig innhold (portrettet med åpne øyne).
 5. Merk de to nye lagene, og velg Rediger > Juster lag automatisk.
 6. Velg Bare områder, og klikk deretter OK. De like områdene i hvert lag identifiseres og justeres i Photoshop, slik at like områder overlapper hverandre.
 7. Klikk det øverste laget for å merke bare det laget.
 8. Legg til en tom lagmaske i laget:
 - Klikk Legg til lagmaske i lagpanelet.
 - Velg Lag > Lagmaske > Vis alle.
 9. Angi forgrunnsfargen til svart, velg en penseltupp og -størrelse, og zoom om nødvendig inn for å fokusere på den delen av bildet du vil rette opp.
 10. Legg til lagmasken med penselverktøyet ved å male over det øverste laget. Når du maler med svart, maskeres det øverste laget helt ut, mens gråtoner gir delvis gjennomsiktighet til laget under, og hvitt gjenoppretter det øverste laget. Se Redigere en lagmaske. Fortsett å redigere lagmasken til du har blandet de to lagene for å lage ett samlet bilde.
- Merk:** *Kontroller at lagmaskeminiatyren, ikke bildeminiatyren, er valgt i lagpanelet under maskeringen.*
11. Hvis du vil muliggjøre mer redigering, lagrer du bildeversjonen med lag og masker og lager en ny kopi som du kan slå sammen for å gå en enkeltlagsversjon med mindre filstørrelse.

Flere hjelpeemner

- [Om masker og kanaler](#)
- [Video om bruk av filtre](#)
- [Justere lag automatisk](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Maskelag

Lagmasker og vektormasker

Legge til lagmasker

Fjerne kobling til lag og masker

Deaktivere eller aktivere en lagmaske

Bruke eller slette en lagmaske

Velge og vise lagmaskekanalen

Endre rødmaskefarge eller tetthet for lagmaske

Justere masketetthet og kanter

Du kan legge til en maske i et lag og bruke masken til å skjule deler av laget og vise lagene under. Maskering av lag er en nyttig sammensetningsteknikk for å kombinere flere fotografier til ett enkelt bilde eller foreta lokale farge- og tonekorrigeringer.

Lagmasker og vektormasker

[Til toppen](#)

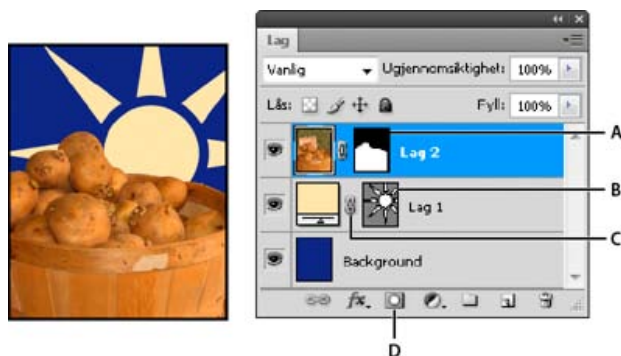
Du kan bruke masker til å skjule deler av et lag og vise deler av laget under. Du kan opprette to typer masker:

- Lagmasker er oppløsningsavhengige punktgrafikkbilder som redigeres med et male- eller markeringsverktøy.
- Vektormasker er oppløsningsuavhengige og opprettes med et penn- eller formverktøy.

Lag- og vektormasker er ikke-ødeleggende. Dette betyr at du kan gå tilbake senere og redigere maskene på nytt uten å miste bildepunktene de skjuler.

I lagpanelet vises både lag- og vektormasker som tilleggsminiatyrer til høyre for lagminiatyren. Miniaturen for lagmasken representerer gråtonekanalen som opprettes når du legger til lagmasken. Miniaturen for vektormasken representerer en bane som klipper ut innholdet i laget.

Merk: Hvis du vil opprette en lag- eller vektormaske på bakgrunnslaget, konverterer du det først til et vanlig lag (Lag > Ny > Lag fra bakgrunn).



Maskelag

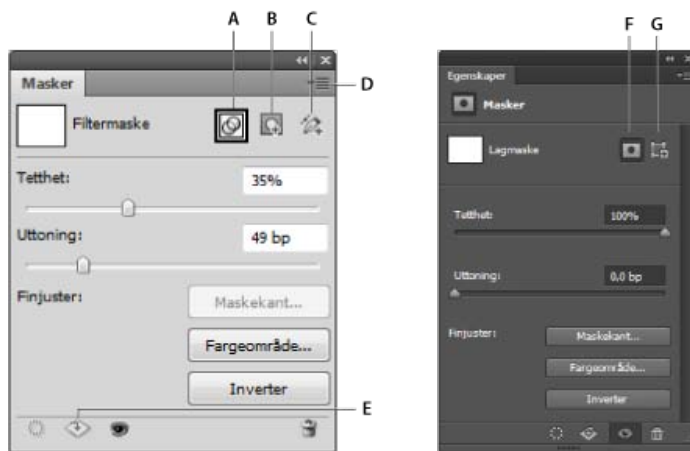
A. Lagmaskeminiatur B. Vektormaskeminiatur C. Koblingsikon for vektormaske D. Legg til maske

Du kan redigere en lagmaske for å legge til eller trekke fra i det maskerte området. En lagmaske er et gråtonebilde. Dette betyr at områder du maler med svart, vil skjules, og områder du maler med hvitt, vil vises, og områder du maler med gråtoner, vil vises i ulike nivåer av gjennomsiktighet.



En vektormaske oppretter en form med skarpe kanter på et lag og er nyttig hvis du vil legge til designelementer med rene, definerte kanter. Når du oppretter et lag med en vektormaske, kan du bruke én eller flere lagstiler, redigere dem etter behov og umiddelbart generere en nyttig knapp, et panel eller andre webdesignelementer.

Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller Maskepanelet (CS5) inneholder ytterligere kontroller for å justere en maske. Du kan endre masketettheten slik at mer eller mindre av det maskerte innholdet vises gjennom, invertere masken eller finjustere maskekantene, på samme måte som en markering.



Maskepanelet (CS5) og Egenskaper-panelet (CC, CS6)

A. Velg filtermasken. B. Legg til en bildepunktmaske. C. Legg til en vektormaske. D. Panelmeny. E. Bruk maske F. Lagmaske G. Vektormaske

Legge til lagmasker

[Til toppen](#)

Når du legger til en lagmaske, kan du vise eller skjule hele laget, eller basere masken på en markering eller på gjennomsiktighet. Senere maler du på masken for å skjule bestemte deler av laget, og vise underliggende lag.

Legge til en lagmaske som viser eller skjuler hele laget

1. Kontroller at ingen del av bildet er markert. Velg Velg > Fjern markering.
2. Velg laget eller gruppen i lagpanelet.
3. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil opprette en maske som viser hele laget, klikker du på Legg til lagmaske  i lagpanelet, eller du velger Lag > Lagmaske > Vis alle.
 - Hvis du vil opprette en maske som skjuler hele laget, Alt-klikker (Windows) eller Tilvalg-klikker (Mac OS) du knappen Legg til lagmaske, eller du velger Lag > Lagmaske > Skjul alle.

 I CS5 kan du også bruke maskepanelet (Vindu > Masker).

Legge til en lagmaske som skjuler en del av et lag

1. Velg laget eller gruppen i lagpanelet.
2. Merk området i bildet, og gjør ett av følgende:
 - Klikk Ny lagmaske-knappen  i lagpanelet for å opprette en maske som viser markeringen.
 - Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) knappen Legg til lagmaske i lagpanelet for å opprette en maske som skjuler markeringen.
 - Velg Lag > Lagmaske > Vis markering eller Skjul markering.

Opprette en maske fra laggjennomsiktighet

Hvis du vil redigere laggjennomsiktigheten direkte, oppretter du en maske basert på disse dataene. Denne teknikken er nyttig når du arbeider med video eller 3D.

1. Velg laget i lagpanelet.
2. Gå til Lag > Lagmaske > Fra gjennomsiktighet.

Photoshop konverterer gjennomsiktighet til en ugjennomsiktig farge, som skjules av den nye masken. Den ugjennomsiktige fargen kan variere sterkt, avhengig av filtre og tidligere behandling av laget.

Bruke en lagmaske fra et annet lag

- Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil flytte masken til et annet lag, drar du masken til det andre laget.
 - Hvis du vil duplisere masken, Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) du masken til det andre laget.

[Til toppen](#)

Fjerne kobling til lag og masker

Som standard er et lag eller en gruppe koblet til en lagmaske eller vektormaske, som angitt av koblingsikonet  mellom miniatyrene i lagpanelet. Laget og den tilhørende masken flyttes sammen i bildet når du flytter enten laget eller masken med flytteverktøyet . Når du løser opp koblingen mellom dem, kan de flyttes uavhengig av hverandre, og maskens rammer kan flyttes uavhengig av laget.

- Hvis du vil koble et lag fra masken, klikker du koblingsikonet i lagpanelet.
- Hvis du vil gjenopprette koblingen mellom et lag og den tilhørende masken, klikker du mellom lagminiatyren og maskebaneminiatyren i lagpanelet.

[Til toppen](#)

Deaktivere eller aktivere en lagmaske

- Gjør ett av følgende:
 - Velg laget som inneholder lagmasken du vil deaktivere eller aktivere, og klikk på knappen Deaktiver/aktiver maske  i Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller maskepanelet (CS5).
 - Skift-klikk lagmaskeminiatyren i lagpanelet.
 - Velg laget som inneholder lagmasken du vil deaktivere eller aktivere, og velg deretter Lag > Lagmaske > Deaktiver eller Lag > Lagmaske > Aktiver.

En rød X vises over maskeminiatyren i lagpanelet når masken er deaktivert, og laginnholdet vises uten maskeeffekter.

[Til toppen](#)

Bruke eller slette en lagmaske

Du kan bruke en lagmaske for å slette permanent de skjulte delene av et lag. Ettersom lagmasker lagres som alfakanaler, kan du redusere filstørrelsen ved å bruke og slette lagmasker. Du kan også slette en lagmaske uten å bruke endringene.

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder lagmasken.
2. Klikk Bildepunktmaske-knappen i maskepanelet.
3. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil fjerne lagmasken etter at du har brukt den permanent på laget, klikker du på Bruk maske-ikonet  nederst i Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller maskepanelet (CS5).
 - Hvis du vil fjerne lagmasken uten å bruke den på laget, klikker du sletteknappen nederst i maskepanelet og klikker Slett.

Du kan også bruke eller slette lagmasker ved hjelp av Lag-menyen.

Merk: Du kan ikke bruke en lagmaske permanent på et smartobjektlag når du sletter lagmasken.

[Til toppen](#)

Velge og vise lagmaskekanalen

Du kan forenkle redigeringen av en lagmaske ved å vise gråtonemasken for seg eller som en rødmaskeoverlapping på laget.

- Gjør ett av følgende i Lag-panelet:
 - Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) på lagmaskeminiatyren for å vise bare gråtonemasken. Hvis du vil vise lagene på nytt, Alt-klikker eller Tilvalg-klikker du lagmaskeminiatyren. Alternativt kan du klikke på øyeikonet  i Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller Maskepanelet (CS5).
 - Hold nede Alt+Skift (Windows) eller Tilvalg+Skift (Mac OS), og klikk lagmaskeminiatyren for å vise masken oppå laget med en rødmaskefarge. Hold nede Alt+Skift eller Tilvalg+Skift, og klikk miniatyren igjen hvis du vil deaktivere fargevisningen.

[Til toppen](#)

Endre rødmaskefarge eller ugjennomsiktighet for lagmaske

1. Gjør ett av følgende:
 - (CS5) Dobbeltklikk miniatyren for lagmasken.

Dobbeltklikk lagmaskekanalen i kanalpanelet.

2. Hvis du vil velge en ny maskefarge, klikker du fargekartet i dialogboksen Visningsalternativer for lagmaske og velger en ny farge.
3. Angi en verdi mellom 0 % og 100 % hvis du vil endre tettheten.

Både farge- og tetthetsinnstillingene påvirker bare utseendet til masken og har ingen innvirkning på måten underliggende områder beskyttes på. Du vil for eksempel kanskje endre disse innstillingene for å gjøre masken mer synlig mot fargene i bildet.

4. Klikk OK.

Justere masketetthet og kanter

[Til toppen](#)

Bruk Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller maskepanelet (CS5) til å justere tettheten for en valgt lagmaske eller vektormaske. Du angir masketettheten med glidebryteren for tetthet. Du kan myke opp maskekanterne med funksjonen Uttoning.

Ytterligere alternativer gjelder kun lagmasker. Med Inverter kan du bytte om på maskerte og umaskerte områder. Maskekant har flere kontroller for å endre maskekanter, for eksempel Glatt ut og Trekk sammen / Utvid. For informasjon om Fargeområde-alternativet, se [Begrense justering og fyllag til bestemte områder](#).

Endre masketetthet

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder masken du vil redigere.
2. Gjør ett av følgende:
 - (CC, CS6) Klikk på maskeminiatyrten i lagpanelet. En ramme vises rundt miniatyren.
 - (CS5) I maskepanelet klikker du Bildepunktmaske eller Vektormaske.
3. Dra glidebryteren Tetthet for å justere masketettheten i Egenskaper-panelet (CC, CS6) eller Maskepanelet (CS5).

Med en tetthet på 100 % er masken helt ugjennomsiktig og blokkerer for et eventuelt underliggende lagområde. Jo lavere tetthet du velger, jo mer ser du av området under masken.

Kanter for uttoningsmaske

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder masken du vil redigere.
2. Gjør ett av følgende:
 - (CC, CS6) Klikk på maskeminiatyrten i lagpanelet. En ramme vises rundt miniatyren.
 - (CS5) I maskepanelet klikker du Bildepunktmaske eller Vektormaske.
3. Dra glidebryteren Uttoning for å myke opp maskekanterne.

Uttoning gjør maskekanterne uskarpe slik at overgangen mellom maskerte og umaskerte områder blir mykere. Uttoningen foretas fra maskekannten og utover, innenfor de bildepunktgrensene du angir med skyvekontrollen.

Finjustere maskekanter

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder masken du vil redigere.
2. Gjør ett av følgende:
 - (CC, CS6) Klikk på maskeminiatyrten i lagpanelet. En ramme vises rundt miniatyren.
 - (CS5) I maskepanelet klikker du Bildepunktmaske eller Vektormaske.
3. Klikk Maskekant. Du kan endre maskekanterne med alternativene i dialogboksen Finjuster maske, og vise masken mot forskjellige bakgrunner. For en beskrivelse av alternativene, se [Raffiner utvalgskanter](#).
4. Klikk OK for å lukke dialogboksen Finjuster maske og bruke endringene på lagmasken.

Flere hjelpeemner

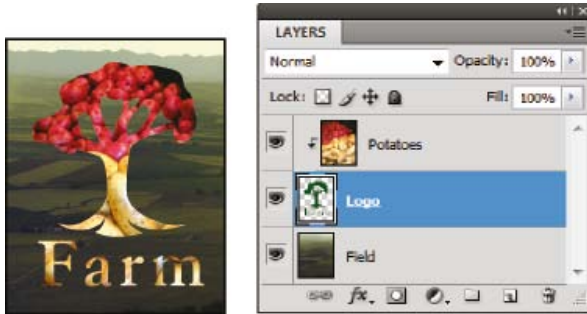
- [Om masker og kanaler](#)
- [Video om bruk av filtre](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Vise lag med masker

Med en *maske* kan du bruke innholdet på et lag til å maskere de overliggende lagene. Maskeringen avgjøres av innholdet i det nederste laget, som kalles *bakgrunnslaget*. Det ikke-gjennomsiktige innholdet på bakgrunnslaget klipper ut (viser) innholdet på lagene over i masken. Alt annet innhold i de beskårede lagene maskeres ut.



Maske: Innholdet i det beskårede laget (Poteter) er bare synlig innenfor innholdet i bakgrunnslaget (Logo)

Du kan bruke flere lag i en maske, men de må være etterfølgende lag. Navnet på bakgrunnslaget i masken er understreket, og miniatyrene for de overliggende lagene er rykket inn. De overliggende lagene viser et maskeikon.

Alternativet Bland beskårede lag som gruppe i dialogboksen Lagstil angir om overgangsmodusen for bakgrunnen påvirker hele gruppen eller bare bakgrunnen. (Se [Gruppeblandingseffekter](#).)

Opprette en maske

1. Ordne lagene i lagpanelet slik at bakgrunnslaget med masken er under lagene du vil maskere.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), plasser pekeren over linjen i lagpanelet som skiller bakgrunnslaget og det første overliggende laget som du vil inkludere i masken (pekeren blir til to overlappende sirkler ) og klikk.
 - Velg det første laget over bakgrunnslaget i lagpanelet, og velg Lag > Opprett maske.
3. Hvis du vil legge til flere lag i masken, bruker du en av metodene i trinn 2 og arbeider deg oppover i lagpanelet, ett nivå om gangen.

Merk: Hvis du oppretter et nytt lag mellom lagene i en maske eller drar et ubeskåret lag mellom lag i en maske, blir lagene en del av masken.

Lagene i masken tilordnes de samme attributtene for ugjennomsiktighet og modus som bakgrunnslaget.

Fjerne et lag fra en maske

- Gjør ett av følgende:
 - Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), plasser pekeren over linjen som skiller to grupperte lag i lagpanelet (pekeren blir til to overlappende sirkler ) og klikk.
 - I lagpanelet velger du et lag i masken, og deretter velger du Lag > Løs opp maske. Denne kommandoen fjerner det markerte laget og alle overliggende lag fra masken.

Løse opp alle lag i en maske

1. Velg maskelaget rett over bakgrunnslaget i lagpanelet.
2. Velg Lag > Løs opp maske.

Flere hjelpeemner

- [Om masker og kanaler](#)
- [Video om bruk av filtre](#)

Redigere lagmasker

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder masken du vil redigere.

2. Gjør ett av følgende:

- (CC, CS6) Klikk maskeminiatyren i lagpanelet
- (CS5) Klikk Bildepunktmaske-knappen i maskepanelet

3. Velg et redigerings- eller maleverktøy.

Merk: Forgrunns- og bakgrunnsfargen får standard gråtoneverdier når masken er aktiv.

4. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil trekke fra i masken og vise laget, maler du masken med hvitt.
- Hvis du vil gjøre laget delvis synlig, maler du masken med grått. Mørkere gråtoner gjør nivået mer gjennomsiktig. Lysere gråtoner gjør det mer ugjennomsiktig.
- Hvis du vil legge til i masken og skjule laget eller gruppen, maler du masken med svart. De underliggende lagene blir synlige.

Hvis du vil redigere laget i stedet for lagmasken, velger du laget ved å klikke lagminiatyren i lagpanelet. En ramme vises rundt lagminiatyren.

 Hvis du vil lime inn en kopiert markering i en lagmaske, Alt-klikker (Windows) eller Tilvalg-klikker (Mac OS) du lagmaskeminiatyren i lagpanelet for å velge og vise maskekanalen. Velg Rediger > Lim inn, og velg deretter Valg > Fjern markering. Markeringen konverteres til gråtoner og legges til masken. Klikk lagminiatyren i lagpanelet for å fjerne merkingen av maskekanalen.

Flere hjelpeemner

- [Om masker og kanaler](#)
- [Video om bruk av filtre](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Laste inn markering fra kantlinjer for lag eller lagmasker

Laste inn kantlinjer for lag eller lagmasker som en markering

Du kan velge alle ikke-gjennomsiktige områder på et lag. Hvis det finnes en lagmaske, kan du også velge alle umaskerte områder. Dette er nyttig når du vil velge tekst- eller bildeinnhold som er omgitt av eller inneholder gjennomsiktige områder, eller når du vil opprette en markering som utelater maskerte områder på et lag.

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis du bare vil velge de ikke-gjennomsiktige områdene på et umaskert lag, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du lagminiaturen i lagpanelet.
- Hvis du vil velge de umaskerte områdene på et lag med lagmaske, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du lagmaskeminiaturen i lagpanelet.

2. Hvis det allerede finnes en markering, kan du gjøre ett av følgende:

- Hvis du vil legge til bildepunkter i en eksisterende markering, trykker du Ctrl+Skift (Windows) eller Kommando+Skift (Mac OS) og klikker lagminiaturen eller lagmaskeminiaturen i lagpanelet.
- Hvis du vil trekke bildepunkter fra en eksisterende markering, trykker du Ctrl+Alt (Windows) eller Kommando+Tilvalg (Mac OS) og klikker lagminiaturen eller lagmaskeminiaturen i lagpanelet.
- Hvis du vil laste inn skjæringspunktet mellom bildepunktene og en eksisterende markering, trykker du Ctrl+Alt+Skift (Windows) eller Kommando+Tilvalg+Skift (Mac OS) og klikker lagminiaturen eller lagmaskeminiaturen i lagpanelet.



Hvis du vil flytte alt innholdet på et lag, bruker du flytteverktøyet uten å laste inn en gjennomsiktighetsmaske.

Flere hjelpeemner

- [Om masker og kanaler](#)
- [Video om bruk av filtre](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Markering

Raffinere et utvalg

InfiniteSkills (9. aug. 2012)

video-opplæring

Raffiner et utvalg eller en maskekant

Markere deler av et bilde

video2brain (7. mai 2012)

video-opplæring

Finn ut mer om den grunnleggende byggesteinen i bilderedigering.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Lage markeringer

Merke bildepunkter

Merke bildepunkter, oppheve markering og merke på nytt

[Til toppen av siden](#)

Merke bildepunkter

En *markering* isolerer én eller flere deler i bildet. Ved å merke bestemte områder kan du redigere og bruke effekter og filtre på deler av bildet mens umerkede områder forblir urørt.

Den enkleste måten å merke bildepunkter i bildet på, er å bruke [hurtigvalgverktøyene](#). Du kan også velge områder av en viss utforming med [markeringsverktøy](#) eller bruke [lassoverktøyene](#) for å lage et valg ved å spore et element i bildet. Det er også mulig å lage markeringer basert på [fargeområdet](#) i et bilde. Det er kommandoer i Markering-menyen til å markere, oppheve markering eller markere bildepunkter på nytt.

I tillegg til bildepunkter kan du også bruke vektordata for å lage markeringer. Bruke penn- eller formverktøyet for å lage nøyaktige omriss kalt *baner*. Baner kan konverteres til markeringer.

Markeringer kan kopieres, flyttes og limes inn eller lagres i en *alfakanal*. Alfakanaler lagrer markeringer som gråtonebilder som kalles *masker*. En maske er det motsatte av en markering: Den dekker den umerkede delen av bildet og beskytter den mot alle redigeringer og endringer som gjøres. Du kan konvertere en lagret maske tilbake til en markering ved å laste inn alfakanalen i et bilde.

Merk: Mens baner kan bli konvertert til markeringer, kan markeringene også bli konvertert til baner.

[Til toppen av siden](#)

Merke bildepunkter, oppheve markering og merke på nytt

 Hvis et verktøy ikke fungerer som forventet, har du muligens en skjult markering. Bruk kommandoen Fjern merking, og prøv verktøyet på nytt.

Merke alle bildepunktene på et lag innenfor rammene i et arbeidsområde

1. Velg laget i lagpanelet.
2. Velg Marker > Alt.

Oppheve markeringer

- Gjør ett av følgende:
 - Velg Velg > Fjern markering.
 - Hvis du bruker det rektangulære markeringsverktøyet, det elliptiske markeringsverktøyet eller lassoverktøyet, klikker du et sted i bildet utenfor det merkede området.

Merke siste markering på nytt

- Velg Markering > Marker på nytt.

Flere hjelpeemner

- [Konvertere baner til markeringsrammer](#)
- [Lagre markeringer og alfakanalmasker](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Justere bildepunktmarkeringer

[Flytte, skjule eller invertere en markering](#)

[Justere markeringer manuelt](#)

[Utvide eller trekke sammen en markering med et bestemt antall bildepunkter](#)

[Lage en markering rundt en markeringsramme](#)

[Utvide en markering til å inkludere områder med lignende farge](#)

[Rydder opp løse bildepunkter i en fargebasert markering](#)

[Finjustere markeringskanter](#)

[Gjøre markeringskanter mykere](#)

[Fjerne omkringliggende bildepunkter fra en markering](#)

Flytte, skjule eller invertere en markering

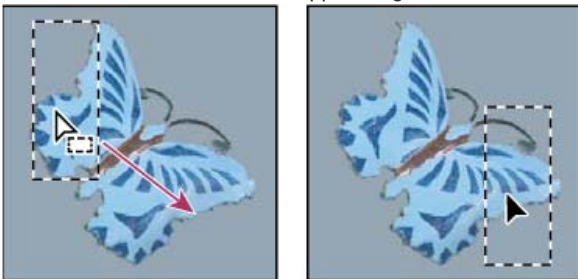
[Til toppen av siden](#)

Du kan flytte en markeringsramme rundt et bilde, skjule den og invertere en markering slik at den tidligere umerkede delen av bildet merkes.

Merk: Hvis du vil flytte selve markeringen, ikke markeringsrammen, bruker du flytteverktøyet. Se [Flytte en markering](#).

Flytte en markeringsramme

1. Bruk et markeringsverktøy til å velge Ny markering  på alternativlinjen, og plasser pekeren inni markeringsrammen. Pekeren endres  for å angi at du kan flytte markeringen.
2. Dra rammen slik at den omgir et annet område av bildet. Du kan dra en markeringsramme delvis utenfor rammene for arbeidsområdet. Når du drar den tilbake, vises den opprinnelige rammen som den var. Du kan også dra markeringsrammen til et annet bildevindu.



Opprinnelig markeringsramme (venstre) og flyttet markeringsramme (høyre)

 Du kan bruke geometriske transformeringer til å endre formen på en markeringsramme. (Se [Bruk transformeringer](#).)

Kontrollere flyttingen av en markering

- Hvis du vil begrense retningen til intervaller på 45°, begynner du å dra og holder nede SKIFT mens du fortsetter å dra.
- Hvis du vil flytte markeringen ett bildepunkt av gangen, bruker du en piltast.
- Hvis du vil flytte markeringen i intervaller på 10 bildepunkter, holder du nede SKIFT og bruker en piltast.

Vise eller skjule markeringskanter

Gjør ett av følgende:

- Velg Vis > Tillegg. Denne kommandoen viser eller skjuler markeringskanter, rutenett, hjelpelinjer, målbanner, stykker, kommentarer, lagrammer, antall og smarte hjelpelinjer.
- Velg Vis > Vis > Markeringskanter. Dette viser/skjuler markeringskantene og påvirker bare gjeldende markering. Markeringskantene vises på nytt når du merker noe annet.

Merke de umerkede delene av et bilde

❖ Velg Markering > Omvendt.

 Du kan bruke dette alternativet til å merke et objekt som er plassert mot en bakgrunn med heldekkende farge. Merk bakgrunnen med tryllestavverktøyet, og inverter deretter markeringen.

Justere markeringer manuelt

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke markeringsverktøyene til å legge til eller trekke fra eksisterende bildepunktmarkeringer.

Før du legger til eller trekker fra en markering manuelt, kan du eventuelt sette verdiene for uttoning og utjevning på alternativlinjen til de samme innstillingene som ble brukt i den opprinnelige markeringen.

Legge til en markering eller merke et tilleggsområde

1. Lag en markering.
2. Gjør ett av følgende med et markeringsverktøy:
 - Velg alternativet Legg til i markering  på alternativlinjen, og dra for å legge til i markeringen.
 - Hold nede SKIFT, og dra for å legge til i markeringen.

Det vises et pluss tegn ved siden av pekeren når du legger til en markering.

Trekke fra et merket område

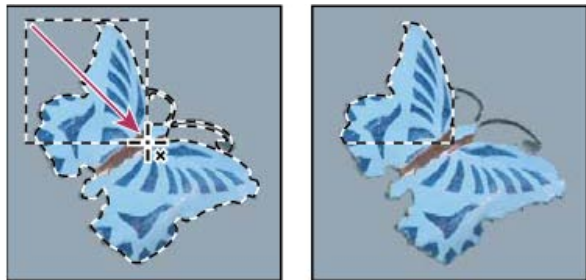
1. Lag en markering.
2. Gjør ett av følgende med et markeringsverktøy:
 - Velg alternativet Trekk fra markering  på alternativlinjen, og dra for å snitte med andre markeringer.
 - Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS), og dra for å trekke fra en annen markering.

Det vises et minustegn ved siden av pekeren når du trekker fra en markering.

Merke bare et område som snittet av andre markeringer

1. Lag en markering.
2. Gjør ett av følgende med et markeringsverktøy:
 - Velg alternativet Snitt med markering  på alternativlinjen, og dra.
 - Hold nede ALT+SKIFT (Windows) eller TILVALG+SKIFT (Mac OS), og dra over den delen av den opprinnelige markeringen som du vil merke.

En x vises ved siden av pekeren når du merker et snittet område.



Snittede markeringer

Utvide eller trekke sammen en markering med et bestemt antall bildepunkter

[Til toppen av siden](#)

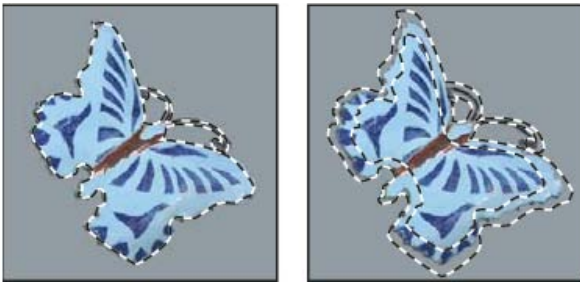
1. Bruk et markeringsverktøy til å merke noe.
2. Velg Marker > Endre > Utvid eller Trekk sammen.
3. Skriv inn en bildepunktverdi mellom 1 og 100 for Utvid med eller Trekk sammen med, og klikk OK.

Rammen økes eller reduseres med det angitte antall bildepunkter. (Deler av markeringsrammen som går langs kanten på arbeidsområdet, påvirkes ikke av kommandoen Utvid.)

Lage en markering rundt en markeringsramme

[Til toppen av siden](#)

Ved hjelp av kommandoen Ramme kan du merke en bredde med bildepunkter innenfor og utenfor en eksisterende markeringsramme. Dette kan være nyttig hvis du har behov for å merke en ramme eller et område med bildepunkter rundt et bildeområde, og ikke selve området, for eksempel for å fjerne en glorieffekt rundt et innlimt objekt.



Opprinnelig markering (venstre), og etter kommandoen *Ramme: 5 bildepunkter (høyre)*

1. Bruk et markeringsverktøy til å merke noe.
2. Velg Marker > Endre > Ramme.
3. Skriv inn en verdi mellom 1 og 200 bildepunkter for rammebredden for den nye markeringen, og klikk OK.

Den nye markeringen rammer inn det opprinnelige merkede området, og er sentrert på den opprinnelige markeringsrammen. Eksempel: En rammebredde på 20 bildepunkter oppretter en ny markering med myke kanter som strekker seg 10 bildepunkter innenfor den opprinnelige markeringsrammen og 10 bildepunkter utenfor den.

Utvide en markering til å inkludere områder med lignende farge

[Til toppen av siden](#)

Gjør ett av følgende:

- Velg Markering > Utvid automatisk for å inkludere alle sammenhengende bildepunkter innenfor toleranseområdet som er angitt i alternativene for tryllestaven.
- Velg Marker > Marker like områder for å inkludere bildepunkter i hele bildet som er innenfor toleranseområdet, ikke bare sammenhengende bildepunkter.

Hvis du vil utvide markeringen i intervaller, velger du en av kommandoene flere ganger.

Merk: Du kan ikke bruke kommandoene *Utvid automatisk* og *Marker like områder* på bilder i punktgrafikkmodus eller bilder med 32 biter per kanal.

Rydd opp løse bildepunkter i en fargebasert markering

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Marker > Endre > Jevn ut.
2. Skriv inn en bildepunktverdi mellom 1 og 100 for Radius, og klikk OK.

For hvert bildepunkt i markeringen undersøkes bildepunktene rundt det, til avstanden du angir i radiusinnstillingen. Hvis mer enn halvparten av disse omkringliggende bildepunktene merkes, blir bildepunktet værende i markeringen, og de umerkede bildepunktene rundt det legges til i markeringen. Hvis mindre enn halvparten av de omkringliggende bildepunktene merkes, fjernes bildepunktet fra markeringen. Den samlede effekten er å redusere lappverk og jevne ut skarpe hjørner og takkede linjer i markeringen.

Finjustere markeringskanter

[Til toppen av siden](#)

Alternativet Finjuster kant forbedrer kvaliteten på markeringskanter, slik at du enkelt kan trekke ut objekter. Du kan også bruke Finjuster kant-alternativene til å finjustere en lagmaske. (Se [Justere maskens tetthet eller kanter.](#))

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Videoleksjon: Trekke ut objekter i Photoshop CS5

Russell Brown

Bruk Finjuster kant til å trekke ut objekter kjapt og presist.



Videoleksjon: Markere portretter presist

Deke McClelland

Marker flyktige hårstrå i portretter som skal plasseres på en ny bakgrunn.



Videoleksjon: Opprette finjusterte markeringer på en kjapp måte

Martin Evening

Bruk Hurtigvalg og finjustering av kanter til å jobbe mer effektivt.



Videoleksjon: Bruke forbedret markering og maskering

Jan Kabili

Bli kjent med alle forbedringene av markeringer og masker.

1. Opprett en markering med et hvilket som helst markeringsverktøy.

2. Klikk på Finjuster kant på alternativlinjen, eller gå til Velg > Finjuster kant. Deretter angir du følgende alternativer:

Visningsmodus Velg en modus fra popup-menyen dersom du vil endre hvordan markeringen vises. Du kan holde pekeren over en modus for å lese mer om den. Med Vis original kan du se den opprinnelige markeringen til sammenlikning. Modusen Vis radius viser markeringsrammen der kanten er blitt finjustert.

Verktøyene Finjustering av radius  **og Finjustering av visking**  Med disse verktøyene kan du utføre nøyaktige endringer av rammeområder du har finjustert. Bruk Skift+E til å bytte kjapt mellom verktøy. Du endrer penselstørrelsen med klammetastene.
 *Stryk over myke områder som hår eller pels for å gi markeringen nøyaktige detaljer.*

Smart radius Justerer radiusen på harde og myke kanter i rammeområdet automatisk. Fjern avmerkingen for dette alternativet dersom rammene kun har harde eller myke kanter, eller hvis du vil styre radiusinnstillingen og finjusteringspenslene mer presist.

Radius Angir størrelsen på markeringsrammen som inneholder finjustering av kanter. Bruk en liten radius for skarpe kanter, og en større radius for avrundede kanter.

Jevn ut Reduserer ujevne områder ("fjell og daler") i markeringsrammen og gir et glattere omriss.

Uttoning Myker opp overgangen mellom markeringen og de omkringliggende bildepunktene.

Kontrast Når kontrasten økes, blir myke overganger langs markeringskanten skarpere. Som regel er alternativet Smart radius i kombinasjon med finjusteringsverktøyene en mer effektiv løsning.

Skift kant Flytter myke kanter innover (negative verdier) eller utover (positive verdier). Ved å flytte kantene innover, fjernes uønskede bakgrunnsfarger fra kantene til markeringen.

Rens farger Erstatte fargerester med fargen på helmarkerte bildepunkter i nærheten. Styrken på erstatningsfargen er relativ til mykheten på markeringskantene.

Viktig: Dette alternativet endrer fargen på bildepunktene, og krever således utdata på et nytt lag eller dokument. Behold det opprinnelige laget, slik at du kan gå tilbake til det hvis nødvendig. (Velg visningsmodusen Vis lag for å raskt se fargeendringer på bildepunktene.)

Mengde Endrer rensnivå og kanterstatning.

Utdata til Angir om den finjusterte markeringen skal bli en markering eller en maske på det gjeldende laget, eller om det skal opprettes et nytt lag eller dokument.

Gjøre markeringskanter mykere

[Til toppen av siden](#)

Du kan glatte ut de harde kantene på en markering ved å jevne ut og tone ut.

Utjevning Glatter ut ujevne kanter på markeringer ved at fargeovergangen mellom kantbildepunkt til bakgrunnsbildepunkt gjøres mykere. Ettersom bare kantbildepunktene endres, forsvinner ingen detaljer. Utjevning er også nyttig når du klipper ut, kopierer og limer inn markeringer for å lage sammensatte bilder.

Utjevning er tilgjengelig for lassoverktøyet, det mangedekantede lassoverktøyet, det magnetiske lassoverktøyet, det elliptiske markeringsverktøyet og tryllestavverktøyet. (Velg et verktøy for å vise alternativlinjen.)

Merk: Du må angi dette alternativet før du bruker disse verktøyene. Når du har laget en markering, kan du ikke legge til utjevning.

Uttoning Gjør kanter uskarpe ved å danne en overgangsramme mellom markeringen og de omkringliggende bildepunktene. Denne uskarpheten kan føre til tap av detaljer i kanten av markeringen.

Du kan definere uttoning for markeringsverktøyene, lassoverktøyet, det mangedekantede lassoverktøyet eller det magnetiske lassoverktøyet når du bruker verktøyet, eller du kan legge til uttoning i en eksisterende markering.

Merk: Uttoningseffekter blir først tydelige når du flytter, klipper ut, kopierer eller fyller markeringen.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Videoleksjon: Fleksibel oppmyking

video2brain – Tim Grey

Oppmyking av masker gir bedre resultat enn oppmyking av markeringer.

Merke bildepunkter ved hjelp av utjevning

1. Velg lassoverktøyet, det mangedekantede lassoverktøyet, det magnetiske lassoverktøyet, det elliptiske markeringsverktøyet eller tryllestavverktøyet.
2. Velg Utjevnet på alternativlinjen.

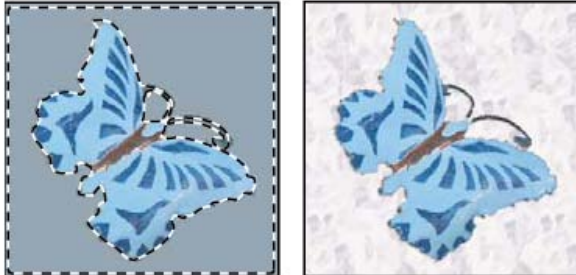
Definere en uttonet kant for et markeringsverktøy

1. Velg et lasso- eller markeringsverktøy.
2. Angi en uttoningsverdi på alternativlinjen. Denne verdien definerer bredden på den uttonede kanten og kan være fra 0 til 250 bildepunkter.

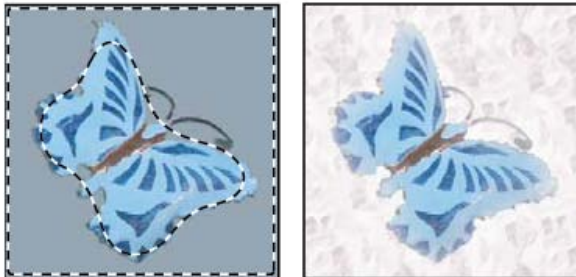
Definere en uttonet kant for en eksisterende markering

1. Velg Markering > Endre > Uttoning.
2. Skriv inn en verdi for Uttoningsradius, og klikk OK.

Merk: En liten markering med en stor uttoningsradius kan være så svak at kantene er usynlige og dermed ikke kan markeres. Hvis du ser meldingen Ingen bildepunkter er mer enn 50 % valgt, reduserer du uttoningsradiusen eller øker størrelsen på markeringen. Eller klikk OK for å godta masken med gjeldende innstilling og lage en markering der du ikke kan se kantene.



A



B

Markering uten uttoning og med uttoning.

A. Markering uten uttoning, samme markering fylt med mønster B. Markering med uttoning, samme markering fylt med mønster

Fjerne omkringliggende bildepunkter fra en markering

[Til toppen av siden](#)

Når du flytter eller limer inn en utjevnet markering, inkluderes noen av bildepunktene omkring markeringsrammen i markeringen. Dette kan resultere i en kant eller glorie rundt kantene i den innlimte markeringen. Kommandoene under Lag > Markeringskant kan brukes til å redigere uønskede kantbildepunkter:

- Fargerens erstatter bakgrunnsfarger i kantbildepunkter med fargen til bildepunktene i nærheten som er fullstendig markerte.
- Rens kant brukes til å erstatte fargen i bildepunkter langs kanten med fargen på bildepunkter lenger inn fra kanten på markeringen som ikke inneholder bakgrunnsfarger.
- Fjern svarte rester og Fjern hvite rester er nyttige når en markering er utjevnet mot en hvit eller svart bakgrunn, og du vil lime den inn på en annen bakgrunn. Utjevnet svart tekst på en hvit bakgrunn, for eksempel, har grå bildepunkter i kantene, som vises mot en farget bakgrunn.

 Du kan også fjerne omkringliggende områder ved å bruke skyvekontrollene for avansert overgang i dialogboksen Lagstil til å fjerne områder fra laget eller gjøre dem gjennomsiktige. I så fall gjøres de svarte eller hvite områdene gjennomsiktige. ALT-klikk (Windows) eller TILVALG-klikk (Mac OS) skyvekontrollene for å skille dem. Når du skiller skyvekontrollene, kan du fjerne kantbildepunkter og få en jevn kant.

Redusere en kant i en markering

1. Velg Lag > Markeringskant > Rens kant.
2. Skriv inn en verdi i boksen Bredde for å angi områder der du vil søke etter erstatningsbildepunkter. I de fleste tilfeller er en avstand på 1 eller 2 bildepunkter nok.
3. Klikk OK.

Fjerne en markeringskant fra en markering

❖ Velg Lag > Markeringskant > Fjern svarte rester eller Lag > Markeringskant > Fjern hvite rester.

Flere hjelpeemner

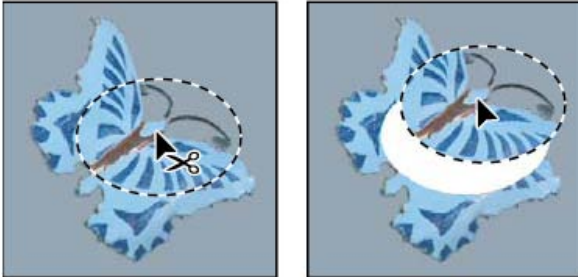
Flytte, kopiere og slette markerte bildepunkter

[Flytte en markering](#)
[Kopiere markeringer](#)
[Kopiere mellom programmer](#)
[Slette merkede bildepunkter](#)

Flytte en markering

[Til toppen av siden](#)

1. Velg flytteverktøyet .
2. Flytt pekeren til markeringsrammen, og dra markeringen til et nytt sted. Hvis du har merket flere områder, flyttes alle når du drar.



Opprinnelig markering (venstre), og etter at markeringen er flyttet ved hjelp av flytteverktøyet (høyre)

Kopiere markeringer

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke flytteverktøyet til å kopiere markeringer når du drar dem i eller mellom bilder, eller du kan kopiere og flytte markeringer ved hjelp av kommandoene Kopier, Kopier sammenslåtte, Klipp ut og Lim inn. Du bruker mindre minne ved å dra med flytteverktøyet, fordi du ikke bruker utklippstavlen.

Når en markering eller et lag limes inn mellom bilder med forskjellig oppløsning, beholder de innlimte dataene sine bildepunktmål. Dette kan få den innlimte delen til å se ut som om den ikke passer inn i det nye bildet. Bruk kommandoen Biledestørrelse til å gi kilde- og målbildene samme oppløsning før du kopierer og limer inn, eller bruk kommandoen Fri transformering til å endre størrelsen på det innlimte innholdet.

Merk: Avhengig av innstillingene for fargehåndtering og fargeprofilen som er knyttet til filen (eller de importerte dataene), kan du bli bedt om å angi hvordan du vil håndtere fargeinformasjon i filen (eller de importerte dataene).

Forstå kommandoene Kopier og Lim inn

Kopiere Kopierer det merkede området på det aktive laget.

Kopier sammenslåtte Lager en sammenslått kopi av alle de synlige lagene i det merkede området.

Lime inn Limer inn en kopiert markering i en annen del av bildet eller i et annet bilde som et nytt lag. Hvis du har en markering, plasserer kommandoen Lim inn den kopierte markeringen over gjeldene markering. Uten en aktiv markering, plasseres den kopierte markeringen i midten av visningsområdet.

Lim inn på samme plassering Hvis utklippstavlen inneholder bildepunkter som er blitt kopiert fra et annet Photoshop-dokument, limes markeringen inn på samme sted i måldokumentet som den befant seg på i kildedokumentet.

Lime inn i eller lime inn utenfor Limer en kopiert markering inn i eller på utsiden av en annen markering i et bilde. Kildemarkeringen limes inn på et nytt lag, og målmarkeringsrammen konverteres til en lagmaske.

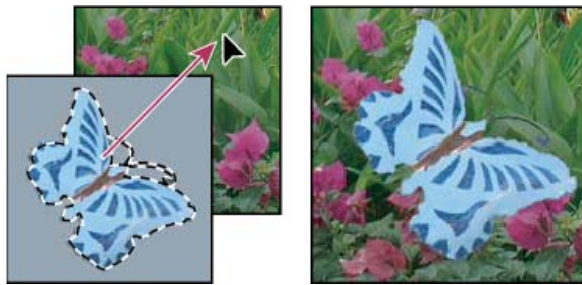
Kopiere en markering

1. Merk området du vil kopiere.
2. Velg Rediger > Kopier, eller Rediger > Kopier sammenslåtte.

Kopiere en markering mens du drar

1. Velg flytteverktøyet , eller hold nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) for å aktivere flytteverktøyet.
2. Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS), og dra markeringen du vil kopiere og flytte.

Når du kopierer mellom bilder, drar du markeringen fra det aktive bildevinduet til målbildevinduet. Hvis ingenting er merket, kopieres hele det aktive laget. Når du drar markeringen over et annet bildevindu, markeres vinduet med en ramme hvis du kan slippe markeringen her.



Dra en markering til et annet bilde

Lage flere kopier av en markering i et bilde

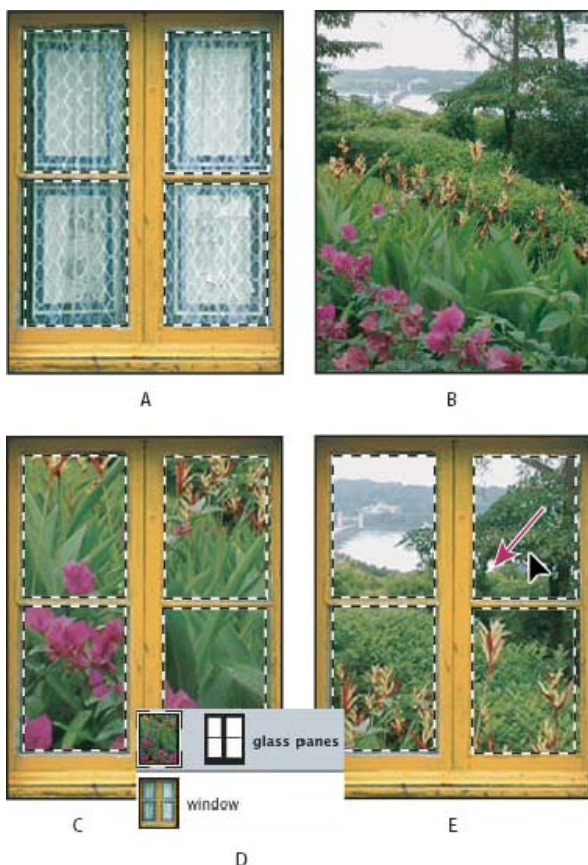
1. Velg flytteverktøyet , eller hold nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) for å aktivere flytteverktøyet.
2. Kopier markeringen:
 - Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS), og dra markeringen.
 - Hvis du vil kopiere markeringen og forskyve kopien med 1 bildepunkt, holder du nede ALT eller TILVALG og trykker en piltast.
 - Hvis du vil kopiere markeringen og forskyve kopien med 10 bildepunkter, trykker du ALT+SKIFT (Windows) eller TILVALG+SKIFT (Mac OS), og trykker en piltast.

Så lenge du holder nede ALT eller TILVALG, oppretter hvert enkelt trykk på en piltast en kopi av markeringen og forskyver den med den angitte avstanden fra forrige kopi. I så fall lages kopien i det samme laget.

Lime en markering inn i eller utenfor en annen markering

1. Klipp ut eller kopier den delen av bildet du vil lime inn.
2. Marker det området du vil lime inn i eller på utsiden av, enten i samme bilde eller i et annet et.
Merk: Hvis du limer inn på utsiden, markerer du et område som er mindre enn den kopierte markeringen.
3. Gjør ett av følgende:
 - Gå til Rediger > Lim inn spesiell > Lim inn i. Innholdet i kildemarkeringen vises i målmarkeringen.
 - Gå til Rediger > Lim inn spesiell > Lim inn utenfor. Innholdet i kildemarkeringen vises rundt målmarkeringen.

Når du velger Lim inn i eller Lim inn utenfor, legges det til et lag og en lagmaske i bildet. I lagpanelet inneholder det nye laget en lagminiatyr for den innlimte markeringen ved siden av en lagmaskeminiatyr. Lagmasken er basert på markeringen du limte inn i: Markeringen er umaskert (hvit), mens resten av laget er maskert (svart). Laget og lagmasken er ikke koblet, og du kan dermed flytte dem uavhengig av hverandre.



Bruke kommandoen Lim inn i

A. Vindusruter valgt B. Kopiert bilde C. Kommandoen Lim inn i D. Lagminiatyrer og lagmasker i lagpanelet E. Innlimt bilde omplassert

4. Velg flytteverktøyet , eller hold nede CTRL-tasten (Windows) eller KOMMANDO-tasten (Mac OS) for å aktivere flytteverktøyet. Dra deretter kildeinnholdet til delen du vil bruke, vises gjennom masken.
5. Du kan angi hvor mye av det underliggende bildet som skal vises gjennom. Det gjør du ved å klikke lagmaskeminiatyren i lagpanelet, velge et maleverktøy og redigere masken:
 - Hvis du vil skjule mer av bildet under laget, maler du masken svart.
 - Hvis du vil vise mer av det underliggende bildet, maler du masken hvit.
 - Hvis du delvis vil vise det underliggende bildet, maler du masken grå.
6. Hvis du er fornøyd med resultatene, kan du velge Lag > Slå sammen med underliggende for å slå sammen det nye laget og lagmasken med det underliggende laget og gjøre endringene permanente.

Kopiere mellom programmer

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke kommandoene Klipp ut, Kopier og Lim inn til å kopiere markeringer fra Photoshop og lime dem inn i andre programmer, eller til å lime inn tegninger fra andre programmer i Photoshop. Markeringen som klippes ut eller kopieres, blir værende på utklippstavlen til du klipper ut eller kopierer en annen markering. Du kan også kopiere tegninger mellom Photoshop og Illustrator ved hjelp av dra-og-slipp-metoden.

I noen tilfeller konverteres innholdet på utklippstavlen til et rasterbilde. Du får en melding i Photoshop før vektortegninger rastres.

Merk: Bildet rastres med oppløsningen til filen du limer det inn i. Smarte vektorobjekter rastres ikke.

Lime inn PostScript-tegninger fra et annet program

1. I støtteprogrammet merker du tegningen og velger Rediger > Kopier.
2. Merk bildet der du vil lime inn markeringen.
3. Velg Rediger > Lim inn.
4. I dialogboksen Lim inn velger du blant følgende alternativer for Lim inn som:

Smart objekt Plasserer tegningen i et nytt lag som et smart objekt.

Bildepunkter Rastres tegningene når de limes inn. Rastring konverterer matematisk definerte vektortegninger til bildepunkter.

Baner Limer inn kopien som en bane i banepanelet. Når du kopierer tekst fra Illustrator, må du først konvertere den til omriss.

Formlag Oppretter et nytt formlag som bruker banen som en vektormaske.

Merk: Når du kopierer tegninger fra Adobe Illustrator, hindrer kanskje de standard utklippstavleinnstillingene i Illustrator dialogboksen Lim inn i å vises i Photoshop. Velg AICB under Fil og utklippstavle i dialogboksen Innstillinger i Illustrator hvis du vil at alternativene for Lim inn skal vises når du limer inn tegningen i Photoshop.

5. Hvis du valgte Lim inn som bilde i forrige trinn, kan du merke av for Utjevnet på alternativlinjen for å lage en jevn overgang mellom kantene av markeringen og de omkringliggende bildepunktene.

Merk: Du kan bruke kommandoene for Markeringskant hvis du allerede har slått sammen data og prøver å trekke ut de rastrede dataene på nytt.

Lagre innhold på utklippstavlen når du avslutter Photoshop

1. Gjør ett av følgende:
 - (Windows) Velg Rediger > Innstillinger > Generelt.
 - (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger > Generelt.
2. Velg Eksporter utklippstavlen for å lagre Photoshop-innhold på utklippstavlen når du avslutter Photoshop.

Kopiere tegninger med dra-og-slipp-metoden

❖ Gjør ett av følgende:

- Dra ett eller flere vektorobjekter fra Illustrator inn i et åpent bilde i Photoshop. Dermed opprettes et vektorlag for smart objekt i bildet. Velg Lag > Smarte objekter > Rediger innhold for å gjenåpne innholdet i Illustrator for redigering.
- Hvis du vil kopiere vektorobjektet som en bane i Photoshop, holder du nede CTRL (Windows) eller KOMMANDO (Mac OS) når du drar fra Illustrator.
- Hvis du vil kopiere innholdet i det merkede laget i Photoshop til Illustrator, bruker du flytteverktøyet til å dra innholdet fra Photoshop-vinduet til et åpent Illustrator-dokument.

Slette merkede bildepunkter

[Til toppen av siden](#)

❖ Velg Rediger > Fjern, eller trykk TILBAKE (Windows) eller DELETE (Mac OS). Hvis du vil klippe ut en markering til utklippstavlen, velger du Rediger > Klipp ut.

Hvis du sletter en markering på et bakgrunnslag, erstattes den opprinnelige fargen med bakgrunnsfargen. Hvis du sletter en markering på et standardlag, erstattes den opprinnelige fargen med laggjennomsiktighet.

Flere hjelpeemner

 [Definere fargehåndtering](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Lagre markeringer og alfakanalmasker

Masker og alfakanaler

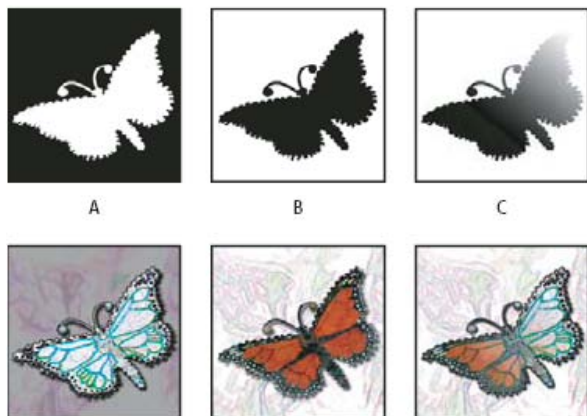
Opprette og redigere alfakanalmasker

Lagre og laste inn markeringer

Masker og alfakanaler

[Til toppen av siden](#)

Når du merker en del av et bilde, *maskeres* (beskyttes) det umerkede området slik at det ikke kan redigeres. Når du oppretter en maske, kan du isolere og beskytte områder i et bilde etter hvert som du endrer farger, filtre eller andre effekter i resten av bildet. Du kan også bruke masker til komplisert bilderedigering, for eksempel gradvise farge- eller filtereffekter i et bilde.



Eksempler på masker

A. Ugjennomsiktig maske brukt til å beskytte bakgrunnen og redigere sommerfuglen **B.** Ugjennomsiktig maske brukt til å beskytte sommerfuglen og fargelegge bakgrunnen **C.** Halvgjennomsiktig maske brukt til å fargelegge bakgrunnen og deler av sommerfuglen

Masker lagres i alfakanaler. Masker og kanaler er gråtonebilder, og du kan redigere dem på samme måte som andre bilder med maleverktøy, redigeringsverktøy og filtre. Svartmalte områder i en maske er beskyttede, og hvitmalte områder er redigerbare.

Bruk hurtigmaskemodus til å konvertere en markering til en midlertidig maske for enklere redigering. Hurtigmasken vises som en fargeoverlapping med justerbar tetthet. Du kan redigere hurtigmasken med et av maleverktøyene eller endre den med et filter. Når du avslutter hurtigmaskemodus, konverteres masken tilbake til en markering i bildet.

Hvis du vil lagre en markering mer permanent, kan du lagre den som en alfakanal. Alfakanalen lagrer markeringen som en redigerbar gråtonemaske i kanalpanelet. Når markeringen er lagret som en alfakanal, kan du når som helst laste den inn igjen eller laste den inn i et annet bilde.



Markering lagret som en alfakanal i kanalpanelet

Merk: Du kan maskere eller skjule deler av et lag ved hjelp av en lagmaske.

Opprette og redigere alfakanalmasker

[Til toppen av siden](#)

Du kan opprette en ny alfakanal og deretter bruke maleverktøyene, redigeringsverktøyene og filtrene til å opprette en maske fra alfakanalen. Du kan også lagre en eksisterende markering i et Photoshop-bilde som en alfakanal som vises i kanalpanelet. Se Lagre og laste inn markeringer.

**Bokutdrag: Bruke maskepanelet**

Conrad Chavez

Finjuster masker kjøpt med ett konsolidert sett med alternativer.

Opprette en alfakanalmaske ved hjelp av gjeldende alternativer

1. Klikk Ny kanal-knappen  nederst i kanalpanelet.
2. Mal på den nye kanalen for å maskere ut bildeområder.

 Merk områder i bildet før du oppretter maskekanalen. Mal deretter på kanalen for å presisere masken.**Opprette en alfakanalmaske og angi alternativer**

1. Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) Ny kanal-knappen nederst i kanalpanelet, eller velg Ny kanal på kanalpanelmenyen.
2. Angi alternativer i dialogboksen Ny kanal.
3. Mal på den nye kanalen for å maskere ut bildeområder.

Kanalalternativer

Hvis du vil endre alternativer for en eksisterende kanal, dobbeltklikker du kanalminiatyren i kanalpanelet eller velger Kanalvalg på kanalpanelmenyen.

Tilgjengelige alternativer i dialogboksene Ny kanal og Kanalvalg:

Maskerte områder Angir maskerte områder som svarte (ugjennomsiktige) og merkede områder som hvite (gjennomsiktige). Hvis du maler med svart, forstørres det maskerte området. Hvis du maler med hvitt, forstørres det merkede området. Når dette alternativet er valgt, vises hurtigmaskeknappen i verktøykassen som en hvit sirkel på grå bakgrunn .

Markerte områder Angir maskerte områder som hvite (gjennomsiktige) og merkede områder som svarte (ugjennomsiktige). Hvis du maler med hvitt, forstørres det maskerte området. Hvis du maler med svart, forstørres det merkede området. Når dette alternativet er valgt, vises hurtigmaskeknappen i verktøykassen som en grå sirkel på hvit bakgrunn .

Spotfarge Konverterer en alfakanal til en spotkanal. Bare tilgjengelig for eksisterende kanaler.

Farge Angir farge og tetthet for masken. Klikk fargefeltet for å endre fargen. Farge- og tetthetsinnstillingene påvirker bare utseendet til masken og har ingen innvirkning på måten underliggende områder beskyttes på. Hvis du endrer disse innstillingene, kan masken bli mer synlig mot fargene i bildet.

Male på en kanal for å maskere bildeområder

Når den nye kanalen vises nederst i kanalpanelet, er dette den eneste synlige kanalen i bildevinduet. Klikk øyeikonet  for den sammensatte fargekanalen (RGB, CMYK) for å vise bildet med en fargeoverlapping som angir masken.

❖ Velg penselverktøyet eller et redigeringsverktøy, og gjør ett av følgende for å legge til i eller trekke fra masken som er opprettet fra alfakanalen:

- Mal med hvitt for å fjerne områder i den nye kanalen.
- Mal med svart for å legge til områder i den nye kanalen.
- Hvis du vil legge til eller fjerne områder med en tetthet under 100 %, angir du tettheten på alternativlinjen for male- eller redigeringsverktøyet og maler med hvitt eller svart. Du kan også male med en farge for å oppnå lavere tetthet.

Lagre og laste inn markeringer[Til toppen av siden](#)

Du kan lagre enhver markering som en maske i en ny eller eksisterende alfakanal, og senere laste inn igjen markeringen fra masken.

Du kan bruke en markering som en lagmaske ved å laste inn markeringen for å aktivere den, og deretter legge til en ny lagmaske.

Lagre en markering i en ny kanal

1. Merk ett eller flere områder i bildet du vil isolere.
2. Klikk Lagre markering-knappen  nederst i kanalpanelet. En ny kanal vises, navngitt i henhold til sekvensen den ble opprettet i.

Lagre en markering i en ny eller eksisterende kanal

1. Bruk et markeringsverktøy til å merke ett eller flere områder i bildet du vil isolere.
2. Velg Marker > Lagre markering.

3. Angi følgende i dialogboksen Lagre markering, og klikk deretter OK:

Dokument Velger et målbilde for markeringen. Som standard plasseres markeringen i en kanal i det aktive bildet. Du kan velge å lagre markeringen i en kanal i et annet åpent bilde med de samme bildepunktdimensjonene, eller i et nytt bilde.

Kanal Velger en målskanal for markeringen. Som standard lagres markeringen i en ny kanal. Du kan velge å lagre markeringen i en eksisterende kanal i det merkede bildet, eller i en lagmaske hvis bildet inneholder lag.

4. Hvis du lagrer markeringen som en ny kanal, skriver du inn et navn for kanalen i tekstboksen Navn.

5. Hvis du lagrer markeringen i en eksisterende kanal, må du angi hvordan markeringene skal kombineres:

Erstatt kanal Erstatte gjeldende markering i kanalen.

Legg til i kanal Legger markeringen til gjeldende kanalinnhold.

Trekk fra kanal Sletter markeringen fra kanalinnholdet.

Snitt med kanal Beholder områdene av den nye markeringen som snitter kanalinnholdet.

Hvis du velger kanalen i kanalpanelet, vises den lagrede markeringen i gråtoner.

Laste inn en lagret markering fra kanalpanelet

Du kan bruke en tidligere lagret markering på nytt ved å laste den inn i et bilde. Du kan også laste markeringen inn i et bilde når du er ferdig med å redigere en alfakanal.

❖ Gjør ett av følgende i kanalpanelet:

- Velg alfakanalen, klikk knappen Last inn markering  nederst i panelet, og klikk deretter den sammensatte fargekanalen nesten øverst i panelet.
- Dra kanalen som inneholder markeringen du vil laste inn, til knappen Last inn markering.
- CTRL-klikk (Windows) eller KOMMANDO-klikk (Mac OS) kanalen som inneholder markeringen du vil laste inn.
- Hvis du vil legge til masken i en eksisterende markering, trykker du CTRL+SKIFT (Windows) eller KOMMANDO+SKIFT (Mac OS), og klikker kanalen.
- Hvis du vil trekke masken fra en eksisterende markering, trykker du CTRL+ALT (Windows) eller KOMMANDO+TILVALG (Mac OS), og klikker kanalen.
- Hvis du vil laste inn skjæringspunktet mellom den lagrede markeringen og en eksisterende markering, trykker du CTRL+ALT+SKIFT (Windows) eller KOMMANDO+TILVALG+SKIFT (Mac OS), og merker kanalen.

 Du kan dra en markering fra et åpent bilde i Photoshop til et annet.

Laste inn en lagret markering

Merk: Hvis du laster inn en lagret markering fra et annet bilde, må du huske å åpne det. Kontroller også at målbildet er aktivt.

1. Velg Marker > Hent markering.

2. Angi alternativer for Kilde i dialogboksen Hent markering:

Dokument Velger kilden som skal lastes inn.

Kanal Velger kanalen som inneholder markeringen du vil laste inn.

Inverter Markerer områder som ikke er markert.

3. Velg et alternativ for Operasjon for å angi hvordan markeringene skal kombineres, hvis bildet allerede har en markering:

Ny markering Legger til den innlastede markeringen.

Legg til i markering Legger den innlastede markeringen til eksisterende markeringer i bildet.

Trekk fra markering Trekker den innlastede markeringen fra eksisterende markeringer i bildet.

Snitt med markering Lagrer en markering fra et område som snittes av den innlastede markeringen, og eksisterende markeringer i bildet.

 Du kan dra en markering fra et åpent bilde i Photoshop til et annet.

Flere hjelpeemner



Markere med lassoverktøyet

Markere med lassoverktøyet

Markere med det mangekantede lassoverktøyet

Markere med det magnetiske lassoverktøyet

Markere med lassoverktøyet

[Til toppen](#)

Lassoverktøyet er nyttig når du skal tegne frihåndssegmenter for en markeringsramme.

1. Velg lassoverktøyet  og angi alternativene for uttoning og utjevning på alternativlinjen. (Se [Gjøre markeringskanter mykere.](#))
2. Du kan legge til, trekke fra eller snitte med en eksisterende markering. Dette gjør du ved å klikke den relevante knappen på alternativlinjen.



Markeringsalternativer

A. Ny **B.** Legg til i **C.** Trekk fra **D.** Snitt med

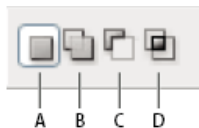
3. Gjør ett av følgende:
 - Dra for å tegne en markeringsramme med frihånd.
 - Du bytter mellom frihånd og rette segmenter ved å trykke på Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac), og deretter klikke der du vil at segmentene skal begynne og slutte. (Du visker ut nylig opptegnede rette segmenter ved å holde nede Delete-tasten.)
4. Du lukker markeringsrammen ved å slippe opp museknappen uten å holde nede Alt eller Tilvalg.
5. (Valgfritt) Klikk Finjuster kant hvis du vil justere markeringsrammen enda mer nøyaktig. Se [Finjustere markeringskanter.](#)

Markere med det mangekantede lassoverktøyet

[Til toppen](#)

Det mangekantede lassoverktøyet er nyttig når du skal tegne rettkantede segmenter for en markeringsramme.

1. Velg det mangekantede lassoverktøyet , og velg alternativer.
2. Velg ett av markeringsalternativene på alternativlinjen.



Markeringsalternativer

A. Ny **B.** Legg til i **C.** Trekk fra **D.** Snitt med

3. (Valgfritt) Angi uttoning og utjevning på alternativlinjen. Se [Gjøre markeringskanter mykere.](#)
4. Klikk i bildet for å angi startpunktet.
5. Gjør noe av de følgende:
 - Hvis du vil tegne et rett segment, plasserer du pekeren der du vil at det første rette segmentet skal slutte, og klikker. Fortsett med å klikke for å angi slutt punkter for senere segmenter.
 - Hvis du vil tegne en rett linje med multiplum av 45°, holder du nede Skift mens du beveger musen for å klikke neste segment.
 - Du kan tegne et frihåndssegment ved å holde nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og dra. Når du er ferdig, slipper du Alt eller Tilvalg og museknappen.
 - Hvis du vil viske ut rette segmenter du nettopp har tegnet, trykker du Delete-tasten.
6. Lukke markeringsrammen:

- Plasser pekeren for det mangekantede lassoverktøyet over startpunktet (en lukket sirkel vises ved siden av pekeren), og klikk.
- Hvis pekeren ikke er over startpunktet, dobbeltklikker du pekeren for det mangekantede lassoverktøyet eller Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS).

7. (Valgfritt) Klikk Finjuster kant hvis du vil justere markeringsrammen enda mer nøyaktig. Se [Finjustere markeringskanter](#).

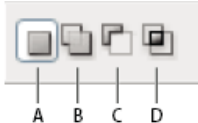
Markere med det magnetiske lassoverktøyet

[Til toppen](#)

Når du bruker det magnetiske lassoverktøyet , festes rammen til kantene på definerte områder i bildet. Det magnetiske lassoverktøyet er ikke tilgjengelig for bilder med 32 biter per kanal.

 *Det magnetiske lassoverktøyet er spesielt nyttig for rask merking av objekter med komplekse kanter mot bakgrunner med stor kontrast.*

1. Velg det magnetiske lassoverktøyet.
2. Velg ett av markeringsalternativene på alternativlinjen.



Markeringsalternativer

A. Ny **B.** Legg til i **C.** Trekk fra **D.** Snitt med

3. (Valgfritt) Angi uttoning og utjevning på alternativlinjen. Se [Gjøre markeringskanter mykere](#).
4. Angi det du vil av følgende alternativer:

Bredde Hvis du vil angi en sporingsbredde, angir du en bildepunktverdi for Bredde. Det magnetiske lassoverktøyet finner bare kanter innenfor den angitte avstanden fra pekeren.

 *Hvis du vil endre lassomarkøren til å angi lassobredden, trykker du CAPS LOCK-tasten. Du kan endre pekeren mens verktøyet er valgt, men ikke i bruk. Trykk punktum (.) for å øke kantbredden for den magnetiske lassoen med 1 bildepunkt. Trykk komma (,) for å redusere bredden med 1 bildepunkt.*

Kontrast Hvis du vil angi lassofølsomheten for kanter i bildet, skriver du inn en verdi mellom 1 og 100 % for Kontrast. En høyere verdi finner bare kanter som står i skarp kontrast til omgivelsene, mens en lavere verdi finner kanter med lavere kontrast.

Frekvens Hvis du vil angi frekvensen som lassoen bruker til å angi festepunkter, angir du en verdi mellom 0 og 100 for Frekvens. En høyere verdi forankrer markeringsrammen raskere.

 *På et bilde med veldefinerte rammer kan du prøve med større bredde og høyere kantkontrast og spore rammen sånn noenlunde. På et bilde med mykere kanter kan du prøve smal bredde og lav kantkontrast og spore rammen mer nøyaktig.*

Pennetrykk Hvis du arbeider med et penntegnebrett, aktiverer eller deaktiverer du Pennetrykk. Når alternativet er valgt, vil en økning i pennetrykket redusere kantbredden.

5. Klikk i bildet for å angi startpunktet. Festepunkter forankrer markeringsrammen til stedet.
6. Slipp opp museknappen eller hold den nede, og flytt deretter markøren langs kanten du vil spore.

Det nyeste segmentet i markeringsrammen forblir aktivt. Når du flytter pekeren, festes det aktive segmentet til den sterkeste kanten i bildet, basert på sporingsbredden som er angitt på alternativlinjen. Det magnetiske lassoverktøyet legger med jevne mellomrom til festepunkter i markeringsrammen for å forankre tidligere segmenter.

7. Hvis rammen ikke festes til ønsket kant, klikker du én gang for å legge til et festepunkt manuelt. Fortsett å spore kanten, og legg til festepunkter etter behov.



Festepunkter forankrer markeringsrammen til kantene

8. Hvis du vil bytte midlertidig til de andre lassoverktøyene, gjør du ett av følgende:
 - Hvis du vil aktivere lassoverktøyet, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og drar uten å holde musen nede.
 - Hvis du vil aktivere det mangekantede lassoverktøyet, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og klikker.
9. Hvis du vil viske ut segmenter og festepunkter du nettopp har tegnet, trykker du DEL-tasten til du har visket ut festepunktene for det ønskede segmentet.
10. Lukke markeringsrammen:
 - Hvis du vil lukke rammen med et magnetisk segment, dobbeltklikker du eller trykker Enter- eller Retur-tasten. (Hvis du vil lukke rammen manuelt, drar du tilbake over startpunktet og klikker.)
 - Hvis du vil lukke rammen med et rett segment, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og dobbeltklikker.
11. (Valgfritt) Klikk Finjuster kant hvis du vil justere markeringsrammen enda mer nøyaktig. Se [Finjustere markeringskanter](#).

Flere hjelpeemner

- [Lagre markeringer og alfakanalmasker](#)
- [Konvertere baner til markeringsrammer](#)
- [Galleri for markeringsverktøy](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Markere med markeringsverktøyene

Med markeringsverktøyene kan du merke rektangler, ellipser og 1-bildepunkts rader og kolonner.

1. Velg et markeringsverktøy:

Rektangulær markering  Lager en rektangulær markering (eller et kvadrat hvis du holder nede Skift-tasten).

Elliptisk markering  Lager en elliptisk markering (eller en sirkel hvis du holder nede Skift-tasten).

Markeringsverktøy for én rad eller én kolonne Definerer rammen som en 1-bildepunkt bred rad eller kolonne.

2. Velg ett av markeringsalternativene på alternativlinjen.



Markeringsalternativer

A. Ny **B.** Legg til i **C.** Trekk fra **D.** Snitt med

3. Velg en uttoningsinnstilling på alternativlinjen. Aktiver eller deaktiver utjevning for det elliptiske markeringsverktøyet. Se [Gjøre markeringskanter mykere](#).

4. For det rektangulære markeringsverktøyet eller det elliptiske markeringsverktøyet velger du en stil på alternativlinjen:

Normal Bestemmer markeringsproporsjoner ved å dra.

Fast forhold Angir forholdet mellom høyde og bredde. Angi verdier (desimalverdier er gyldige) for sideforholdet. Hvis du for eksempel vil tegne en markering som er dobbelt så bred som den er høy, skriver du inn 2 for bredde og 1 for høyde.

Fast størrelse Angir faste verdier for høyden og bredden på markeringen. Skriv inn bildepunktverdier i hele tall.

 I tillegg til bildepunkter (px) kan du også bruke bestemte enheter som tommer (in) eller centimeter (cm) i høyde- og breddeverdier.

5. Hvis du vil justere markeringen etter hjelpelinjer, et rutenett, stykker eller dokumentgrenser, gjør du ett av følgende for å feste markeringen:
 - Velg Vis > Fest, eller velg Vis > Fest til og deretter en kommando på undermenyen. Markeringen kan festes til en dokumentramme eller til en rekke Photoshop-tillegg, som styres fra undermenyen Fest til.
6. Gjør ett av følgende når du skal lage en markering:
 - Bruk det rektangulære markeringsverktøyet eller det elliptiske markeringsverktøyet til å dra over området du vil merke.
 - Hold ned Skift mens du drar for å begrense markeringen til et kvadrat eller en sirkel (slipp museknappen før du slipper Skift for å holde markeringsformen begrenset).
 - Hvis du vil dra en markering fra sentrum, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) når du har begynt å dra.



Dra en markering fra hjørnet av et bilde (venstre) og fra sentrum av et bilde (høyre) ved å trykke på Alt/Tilvalg mens du drar

- Med markeringsverktøyet for én rad eller én kolonne klikker du nær området du vil merke, og drar markeringen til den nøyaktige plasseringen. Hvis ingen markering er synlig, øker du forstørrelsen av bildevisningen.

 Hvis du vil justere plasseringen til et rektangel eller en elliptisk markering, drar du først for å opprette markeringsrammen, uten å holde musen nede. Deretter holder du nede mellomromstasten og fortsetter å dra. Slipp mellomromstasten, men hold fortsatt nede museknappen hvis du vil fortsette å justere markeringsrammen.

Flere hjelpeemner

- [Lagre markeringer og alfakanalmasker](#)

- [Konvertere baner til markeringsrammer](#)
- [Galleri for markeringsverktøy](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Trekke ut et objekt fra bakgrunnen

Bruke den mer effektive og fleksible kommandoen Finjuster kant
Bruke den eldre, valgfrie plugin-modulen Trekk ut (bare Windows)

Når du trekker ut et objekt, sletter Photoshop bakgrunnen slik at den blir transparent. Bildepunkter langs kanten av objektet mister fargekomponentene som er utledet fra bakgrunnen, slik at de kan blandes med en ny bakgrunn uten å generere en fargeglorie.

Bruke den mer effektive og fleksible kommandoen Finjuster kant

[Til toppen av siden](#)

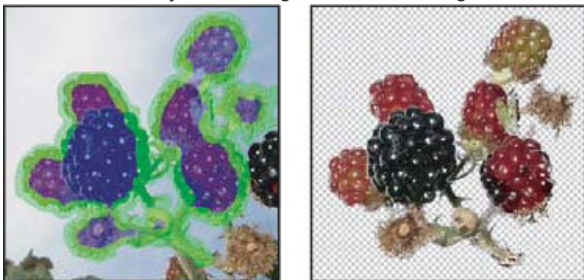
Hvis du bruker kommandoen Valg > Finjuster kant, vil du få svært gode resultater og ikke-ødeleggende behandling. Se Finjustere markeringskanter hvis du vil se instruksjoner og koblinger til flere nyttige videoveiledninger.

Kommandoen Finjuster kant er særlig imponerende med svært komplekst kantinnhold, for eksempel pistrete hår. I motsetning til den eldre plugin-modulen Trekk ut, som sletter bildepunktdata for godt, oppretter kommandoen Finjuster kant markeringsmasker som du kan finjustere senere.

Bruke den eldre, valgfrie plugin-modulen Trekk ut (bare Windows)

[Til toppen av siden](#)

Merk: Plugin-modulen Trekk ut er ikke tilgjengelig for Mac OS, siden den ikke er kompatibel med nyere versjoner av det operativsystemet og kommandoen Finjuster kant gir bedre uttrekking.



Merket område uthevet og fylt, og uttrukket objekt

1. Siden kommandoen Finjuster kant er bedre, installeres ikke plugin-modulen Trekk ut med Photoshop. [Last ned den valgfrie plugin-modulen for Windows her](#).
2. I lagpaletten velger du laget som inneholder objektet du vil trekke ut. Hvis du velger et bakgrunnslag, blir det et vanlig lag etter uttrekket. Hvis laget inneholder en markering, sletter uttrekkingen bare bakgrunnen i det merkede området.
 Hvis du ikke vil miste den opprinnelige bildeinformasjonen, dupliserer du laget eller tar en mellomkopi av den opprinnelige bildestatusen.
3. Velg Filter > Trekk ut, og angi deretter verktøyalternativer:

Penselstørrelse Skriv inn en verdi, eller dra skyvekontrollen for å angi bredden på kantmarkeringsverktøyet . Du bruker også alternativet Penselstørrelse til å angi bredden på viskelær-, opprydnings- og kantretusjeringsverktøyene.

Uthev Velg et forhåndsdefinert fargealternativ for uthevingen som vises rundt objektene når du bruker kantmarkeringsverktøyet, eller velg Annen for å velge en tilpasset farge for uthevingen.

Fylle Velg et forhåndsinnstilt fargealternativ, eller velg Annen for å velge en egendefinert farge for området som dekkes av fyllverktøyet.

Smart merking Velg dette alternativet hvis du merker en godt definert kant. Dette alternativet hjelper deg med å beholde merkingen på kanten og bruker en merking som er akkurat bred nok til å dekke kanten, uavhengig av den gjeldende penselstørrelsen.

Merk: Hvis du bruker Smart merking til å markere en objektkant som er nær en annen kant, reduserer du penselstørrelsen hvis kanter i konflikt drar markeringen av objektkanten. Hvis objektkanten har en jevn farge på den ene siden og kanter med store kontraster på den andre siden, holder du objektkanten lag innenfor et bilde penselområdet, men midtstiller penselen på den jevne fargen.

Angi uttrekkingsalternativer:

Teksturer bilde Merk av for dette alternativet hvis bildeforgrunnen eller -bakgrunnen inneholder mye tekstur.

Jevn ut Angi en verdi eller dra skyvekontrollen for å øke eller redusere utglatingen for omrisset. Det er vanligvis best å begynne med null eller en lav verdi for å unngå uskarpe detaljer som ikke er ønsket. Hvis det er skarpe artefakter i uttrekksresultatet, kan du øke verdien for Jevn ut for å fjerne dem i neste uttrekk.

Kanal Velg alfakanalen på Kanal-menyen for å basere merkingen på en markering som er lagret i en alfakanal. Alfakanalen bør være basert på en markering fra kantgrensen. Hvis du endrer en markering basert på en kanal, endres kanalnavnet på menyen til Egendefinert. Du må ha en alfakanal for at alternativet Kanal skal være tilgjengelig.

Tving forgrunn Merk av for dette alternativet hvis objektet er spesielt innviklet eller mangler et tydelig indre.

4. Velg kantmarkeringsverktøyet , og tegn for å definere kanten på objektet du vil trekke ut. Dra slik at merkingen så vidt overlapper både forgrunnsobjektet og bakgrunnen. Bruk en stor pensel til å dekke ujevne, innviklede kanter der forgrunnen blandes med bakgrunnen, for eksempel hår eller trær.

 *Bruk zoom- eller håndverktøyet for å justere visningen etter behov.*

Hvis du vil viske ut markeringen, velger du viskelæret  og drar den over markeringen. Du kan viske ut hele markeringen ved å trykke Alt+Tilbake (Windows) eller Tilvalg+Delete (Mac OS).

Hvis objektet har et veldefinert innhold, må du passe på at markeringen omslutter objektet helt. Du trenger ikke å merke områder der objektet berører bilderammene. Hvis objektet ikke har et tydelig indre, merker du hele objektet.

Merk: Du kan ikke merke hele objektet hvis du har valgt Teksturert bilde eller Tving forgrunn.

5. Definer forgrunnsområdet ved å gjøre ett av følgende:

- Hvis objektet har et veldefinert indre, velger du fyllverktøyet . Kikk i objektet for å fylle det. Hvis du klikker et fylt område på nytt med fyllverktøyet, fjernes fyllet.
- Hvis du har valgt Tving forgrunn, velger du pipetteverktøyet  og klikker i objektet for å ta prøve av forgrunnsfargen, eller du klikker i Farge-tekstboksen og bruker en fargevelger til å velge forgrunnsfargen. Denne teknikken fungerer best med objekter som inneholder toner av en enkeltfarge.

6. (Valgfritt) Klikk Forhåndsvisning for å forhåndsvisne det uttrukne objektet. Zoom inn etter behov.

Visning Velg en meny for å bytte mellom visninger av de opprinnelige og uttrukne bildene.

Vis Velg et menyalternativ for å forhåndsvisne det uttrukne objektet mot en fargemaskebakgrunn eller en gråtonebakgrunn. Velg Ingen for å vise en gjennomsiktig bakgrunn.

7. (Valgfritt) Forbedre uttrekket ved å gjøre ett av følgende:

- Velg nye alternativer for markering og fyll, og tegn på nytt med kantmarkeringsverktøyet. Definer forgrunnsområdet på nytt, og forhåndsvis deretter det uttrukne objektet.
- Angi nye alternativer for uttrekking (Jevn ut, Tving forgrunn eller Farge), og forhåndsvis deretter det uttrukne objektet.

Når du er fornøyd med uttrekket, kan du utføre den endelige retusjeringen.

8. Retusjer uttrekksresultatene ved å gjøre ett av følgende:

- Hvis du vil slette bakgrunnsspor i det uttrukne området, bruker du oppryddingsverktøyet . Verktøyet trekker ut tetthet og har en kumulativ effekt. Du kan også bruke oppryddingsverktøyet til å fylle tomrom i det uttrukne objektet. Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) mens du drar for å gi tilbake tetthet.
- Hvis du vil redigere kanten på det uttrukne objektet, bruker du kantretusjeringsverktøyet . Verktøyet gjør kantene skarpere og har en kumulativ effekt. Hvis det ikke finnes noen klar kant, legger kantretusjeringsverktøyet til tetthet i objektet eller trekker fra tetthet i bakgrunnen.

 *Du kan også rydde opp i bildet etter et uttrekk ved å bruke bakgrunnsviskelæret og historikkpenselen i verktøykassen.*

9. Klikk OK for å bruke det endelige uttrekket. I laget viskes alle bildepunkter utenfor det uttrukne objektet ut til gjennomsiktighet.

 *Etter en uttrekking kan du legge til tetthet i bakgrunnen igjen og lage andre effekter ved å velge Rediger og alternativet for uttoningsuttrekking.*



Duplisere, dele og slå sammen kanaler

[Duplisere kanaler](#)

[Dele kanaler opp i separate bilder](#)

[Slå sammen kanaler](#)

Duplisere kanaler

[Til toppen av siden](#)

Du kan kopiere en kanal og bruke den i gjeldende bilde eller et annet bilde.

Duplisere en kanal

Hvis du dupliserer alfakanaler mellom bilder, må kanalene ha identiske bildepunktdimensjoner. Du kan ikke duplisere en kanal til et bilde i punktgrafikkmodus.

1. Velg kanalen som skal dupliseres, i kanalpanelet.
2. Velg Dupliser kanal på kanalpanelmenyen.
3. Skriv inn et navn på den dupliserte kanalen.
4. Gjør ett av følgende under Dokument:
 - Velg et mål. Bare åpne bilder med bildepunktdimensjoner som er identiske med det gjeldende bildet, er tilgjengelige. Hvis du vil duplisere kanalen i samme fil, velger du kanales gjeldende fil.
 - Velg Ny for å kopiere kanalen til et nytt bilde og opprette et flerkanalbilde som inneholder en enkelt kanal. Skriv inn et navn på det nye bildet.
5. Hvis du vil reversere de merkede og maskerte områdene i den dupliserte kanalen, merker du av for Inverter.

Duplisere en kanal i et bilde

1. Velg kanalen som skal dupliseres, i kanalpanelet.
2. Dra kanalen til knappen Opprett ny kanal  nederst i panelet.

Duplisere en kanal i et annet bilde

1. Velg kanalen som skal dupliseres, i kanalpanelet.
2. Forsikre deg om at målbildet er åpent.
Merk: Målbildet trenger ikke å ha de samme bildepunktdimensjonene som den dupliserte kanalen.
3. Gjør ett av følgende:
 - Dra kanalen fra kanalpanelet til målbildevinduet. Den dupliserte kanalen vises nederst i kanalpanelet.
 - Velg Marker > Alt og deretter Rediger > Kopier. Velg kanalen i målbildet, og velg deretter Rediger > Lim inn. Den innlimte kanalen overskriver den eksisterende kanalen.

Dele kanaler opp i separate bilder

[Til toppen av siden](#)

Du kan bare dele opp kanalene i sammenslåtte bilder. Oppdeling av kanaler er nyttig når du ønsker å beholde enkeltstående kanalinformasjon i et filformat som ikke tar vare på kanaler.

❖ Du deler opp kanaler i separate bilder ved å velge Del opp kanaler på kanalpanelmenyen.

Originalfilen lukkes, og de enkelte kanalene vises som gråtonebilder i egne vinduer. På tittellinjen i de nye vinduene vises navnet på originalfilen samt kanalen. Du lagrer og redigerer de nye bildene hver for seg.

Slå sammen kanaler

[Til toppen av siden](#)

Flere gråtonebilder kan kombineres som kanaler for ett enkelt bilde. Bildene som skal slås sammen, må være i gråtonemodus, være sammenslåtte (ikke ha lag), ha samme bildepunktdimensjoner og være åpne. Antall åpne gråtonebilder bestemmer hvilke fargemodi som er tilgjengelige for sammenslåing av kanaler. Hvis du for eksempel har tre åpne bilder, kan du slå dem sammen til et RGB-bilde. Hvis du har fire åpne bilder, kan de bli et CMYK-bilde.

 Hvis du arbeider med DCS-filer der koblingene ikke er intakte (og filen derfor ikke kan åpnes, settes inn eller skrives ut), åpner du kanalfilene

og slår dem sammen til et CMYK-bilde. Deretter lagrer du filen på nytt som en DCS EPS-fil.

1. Åpne gråtonebildene som inneholder kanalene som skal slås sammen, og aktiver ett av bildene.

Alternativet Slå sammen kanaler er bare tilgjengelig når du har mer enn ett bilde åpent.

2. Velg Slå sammen kanaler på kanalpanelmenyen.
3. Under Modus velger du fargemodusen du vil opprette. Antall kanaler som er aktuelle for modusen, vises i tekstboksen Kanaler.
4. Skriv om nødvendig inn et tall i tekstboksen Kanaler.

Hvis du angir et tall som ikke er kompatibelt med den valgte modusen, velges automatisk multikanalmodus. Deretter opprettes et multikanalbilde med to eller flere kanaler.

5. Klikk OK.
6. Kontroller at bildet du vil ha for hver kanal, er åpent. Hvis du heller vil bruke en annen bildetype, velger du Modus for å gå tilbake til dialogboksen Slå sammen kanaler.
7. Velg Neste hvis du slår sammen til et multikanalbilde, og velg de øvrige kanalene.
Merk: Alle kanaler i et multikanalbilde er alfakanaler eller spotkanaler.
8. Klikk OK når du er ferdig med kanalvalgene.

De valgte kanalene slås sammen til et nytt bilde av angitt type, og originalbildene lukkes uten endringer. Det nye bildet vises i et vindu uten navn.

Merk: Du kan ikke dele opp og sette sammen igjen et bilde med spotfargekanaler. Spotfargekanalen legges til som en alfakanal.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Opprette en midlertidig hurtigmaske

[Opprette og redigere en hurtigmaske](#)
[Endre hurtigmaskealternativer](#)

[Til toppen av siden](#)

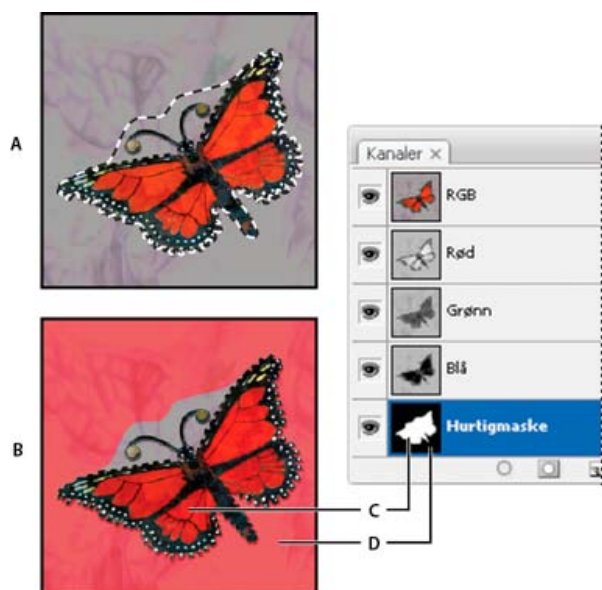
Opprette og redigere en hurtigmaske

Hvis du vil bruke hurtigmaskemodus, starter du med en markering og legger deretter til i eller trekker fra den for å opprette masken. Du kan også opprette hele masken i hurtigmaskemodus. Farge skiller de beskyttede og ubeskyttede områdene. Når du går ut av hurtigmaskemodus, blir de ubeskyttede områdene til en markering.

Merk: En midlertidig hurtigmaskekanal vises i kanalpanelet når du arbeider i hurtigmaskemodus. All maskeredigering gjøres imidlertid i bildevinduet.

1. Bruk et markeringsverktøy til å merke bildesegmentet du vil endre.
2. Klikk knappen for hurtigmaskemodus  i verktøykassen.

En fargeoverlapping (som ligner på en rødmaske) dekker og beskytter området utenfor markeringen. Merkede områder beskyttes ikke av denne masken. Som standard fargelegges det beskyttede området med et rødt, 50 % ugjennomsiktig overlapping i hurtigmaskemodus.



Merke Velge i standardmodus og hurtigmaskemodus

A. Standardmodus B. Hurtigmaskemodus C. Valgte bildepunkter vises som hvitt i kanalminiaturen D. Rødmaskeoverlapping beskytter områder utenfor markeringen, og umerkede bildepunkter vises som svart i kanalminiaturen

3. Hvis du vil redigere masken, velger du et maleverktøy i verktøykassen. Fargekartene i verktøykassen blir automatisk svarte og hvite.
4. Mal med hvitt for å merke mer av et bilde (fargeoverlappingen fjernes fra hvitmalt områder). Fjern merkingen av områder ved å male over dem med svart (fargeoverlappingen dekker svartmalte områder). Hvis du maler med grått eller en annen farge, opprettes et halvgjennomsiktig område. Dette er nyttig for uttonings- eller utjevningseffekter. (Halvgjennomsiktige områder vises kanskje ikke som merket når du avslutter hurtigmaskemodus, men de er det.)



A



B



C

Male i hurtigmaskemodus

A. Opprinnelig markering og hurtigmaskemodus med grønt valgt som maskefarge **B.** Hvis du maler med hvitt i hurtigmaskemodus, blir markeringen større **C.** Hvis du maler med svart i hurtigmaskemodus, blir markeringen mindre

- Klikk standardmodusknappen  i verktøykassen for å deaktivere hurtigmasken og gå tilbake til det opprinnelige bildet. En markeringsramme omslutter nå det ubeskyttede området av hurtigmasken.

Hvis en uttonet maske konverteres til en markering, går grenselinjen halvveis mellom de svarte og hvite bildepunktene i maskegraderingen. Markeringsrammen angir overgangen mellom bildepunkter som er mindre enn 50 % merket, og de som er mer enn 50 % merket.

- Gjør ønskede endringer i bildet. Endringene gjelder bare det merkede området.
- Velg Marker > Fjern markering for å fjerne merkingen av markeringen, eller lagre markeringen ved å velge Marker > Lagre markering.
 Du kan konvertere denne midlertidige masken til en permanent alfakanal ved å bytte til standardmodus og velge Marker > Lagre markering.

Endre hurtigmaskealternativer

[Til toppen av siden](#)

- Dobbelklikk knappen for hurtigmaskemodus  i verktøykassen.
- Velg blant følgende visningsalternativer:

Maskerte områder Angir maskerte områder som svarte (ugjennomsiktige) og merkede områder som hvite (gjennomsiktige). Hvis du maler med svart, forstørres det maskerte området. Hvis du maler med hvitt, forstørres det merkede området. Når dette alternativet er valgt, vises hurtigmaskeknappen i verktøykassen som en hvit sirkel på grå bakgrunn .

Markerte områder Angir maskerte områder som hvite (gjennomsiktige) og merkede områder som svarte (ugjennomsiktige). Hvis du maler med hvitt, forstørres det maskerte området. Hvis du maler med svart, forstørres det merkede området. Når dette alternativet er valgt, vises hurtigmaskeknappen i verktøykassen som en grå sirkel på hvit bakgrunn .

 ALT-klikk (Windows) eller TILVALG-klikk (Mac OS) knappen for hurtigmaskemodus for å veksle mellom alternativene for maskerte områder og merkede områder for hurtigmasker.

- Hvis du vil velge en ny maskefarge, klikker du fargeboksen og velger en ny farge.
- Angi en verdi mellom 0 % og 100 % hvis du vil endre tettheten.

Både farge- og tetthetsinnstillingene påvirker bare utseendet til masken og har ingen innvirkning på måten underliggende områder beskyttes på. Hvis du endrer disse innstillingene, kan masken bli mer synlig mot fargene i bildet.

Flere hjelpeemner

Sammenkopiering av kanaler

[Overganger mellom lag og kanaler](#)

[Blande kanaler med kommandoen Bruk bilde](#)

[Blande kanaler med kommandoen Sammenkopiering](#)

[Overgangsmodiene Legg til og Trekk fra](#)

Overganger mellom lag og kanaler

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke overgangseffektene som er tilknyttet lag, til å sette sammen kanaler innenfor og mellom bilder til nye bilder. Du kan bruke enten kommandoen Bruk bilde (i enkeltstående og sammensatte kanaler) eller kommandoen Sammenkopiering (i enkeltstående kanaler). Disse kommandoene gir deg ytterligere to overgangsmodi som ikke finnes i lagpanelet: Legg til og Trekk fra. Selv om det er mulig å lage nye kanalkombinasjoner ved å kopiere kanaler til lag i lagpanelet, kan det være raskere å bruke sammenkopieringskommandoene til å blande kanalinformasjon.

Sammenkopieringskommandoene utfører matematiske operasjoner på de motsvarende bildepunktene i to kanaler (bildepunktene som har samme posisjon i bildet), og deretter settes resultatene sammen til én kanal. To konsepter er grunnleggende for å forstå hvordan sammenkopieringskommandoene fungerer.

- Hvert bildepunkt i en kanal har en lysstyrkeverdi. Kommandoene Sammenkopiering og Bruk bilde brukes til å manipulere disse verdiene for å generere de sammensatte bildepunktene.
- Disse kommandoene overlapper bildepunktene i to eller flere kanaler. Derfor må bilder som brukes til sammenkopiering, ha samme bildepunktdimensjoner.

Blande kanaler med kommandoen Bruk bilde

[Til toppen av siden](#)

Ved hjelp av kommandoen Bruk bilde kan du lage en overgang mellom laget og kanalen i ett bilde (kilden) og et lag og en kanal i det aktive bildet (målet).

1. Åpne kilde- og målbildet, og merk ønsket lag og kanal i målbildet. Bildepunktdimensjonene til bildene må være identiske for at bildenavnene skal vises i dialogboksen Bruk bilde.

Merk: Hvis de to bildene har ulike fargemodi (hvis for eksempel ett bilde er RGB og det andre er CMYK), kan du bruke én kanal (men ikke kildens sammensatte) på mållagets sammensatte kanal.

2. Velg Bilde > Bruk bilde.
3. Velg kildebildet, laget og kanalen du vil sette sammen med målet. Hvis du vil bruke alle lagene i kildebildet, velger du Sammenslått under Lag.
4. Velg Forhåndsvisning hvis du vil forhåndsvisne resultatet i bildevinduet.
5. Merk av for Inverter hvis du vil bruke negativet av kanalinnholdet i sammenkopieringen.
6. Velg et overgangsalternativ under Overgang.

Hvis du vil ha informasjon om alternativene Legg til og Trekk fra, ser du Overgangsmodiene Legg til og Trekk fra. Hvis du vil vite mer om andre overgangsalternativer, kan du se Beskrivelser av overgangsmodi.

7. Angi en tetthetsverdi for å definere effektens styrke.
8. Velg Behold gjennomsiktighet hvis du vil bruke resultatet bare på ugjennomsiktige områder i resultatlaget.
9. Velg Maske hvis du vil bruke overgangen gjennom en maske. Deretter velger du bildet og laget som inneholder masken. Under Kanal kan du velge en hvilken som helst farge- eller alfakanal til å bruke som maske. Du kan også bruke en maske basert på det merkede området eller rammene til det valgte laget (Gjennomsiktighet). Velg Inverter hvis du vil bytte om på de maskerte og umaskerte områdene i kanalen.

Blande kanaler med kommandoen Sammenkopiering

[Til toppen av siden](#)

Ved hjelp av kommandoen Sammenkopiering kan du lage en overgang mellom to enkeltkanaler fra ett eller flere kildebilder. Deretter kan du bruke resultatet i et nytt bilde eller i en ny kanal eller et nytt merket område i det aktive bildet. Du kan ikke bruke kommandoen Sammenkopiering på sammensatte kanaler.

1. Åpne kildebildet eller -bildene.
Merk: Hvis du bruker mer enn ett kildebilde, må bildene ha like bildepunktdimensjoner.
2. Velg Bilde > Sammenkopiering.

3. Velg Forhåndsvisning hvis du vil forhåndsvisne resultatet i bildevinduet.
4. Velg første kildebilde, lag og kanal. Hvis du vil bruke alle lagene i kildebildet, velger du Sammen slått under Lag.
5. Merk av for Inverter hvis du vil bruke negativet av kanalinnholdet i sammenkopieringen. Hvis du velger Grå under Kanal, får du den samme effekten som hvis du hadde konvertert bildet til et gråtonebilde.
6. Velg andre kildebilde, lag og kanal.
7. Velg en overgangsmodus under Overgang.

Hvis du vil ha informasjon om alternativene Legg til og Trekk fra, ser du Overgangsmodiene Legg til og Trekk fra. Hvis du vil vite mer om andre overgangsalternativer, kan du se Beskrivelser av overgangsmodi.
8. Angi en tetthetsverdi for å definere effektens styrke.
9. Velg Maske hvis du vil bruke overgangen gjennom en maske. Deretter velger du bildet og laget som inneholder masken. Under Kanal kan du velge en hvilken som helst farge- eller alfakanal til å bruke som maske. Du kan også bruke en maske basert på det merkede området eller rammene til det valgte laget (Gjennomsiktighet). Velg Inverter hvis du vil bytte om på de maskerte og umaskerte områdene i kanalen.
10. Under Resultat angir du om overgangsresultatet skal legges inn i et nytt dokument eller i en ny kanal eller et nytt merket område i det aktive bildet.

Overgangsmodiene Legg til og Trekk fra

[Til toppen av siden](#)

Overgangsmodiene Legg til og Trekk fra er kun tilgjengelige for kommandoene Bruk bilde og Sammenkopiering.

Legg til

Legger til bildepunktverdiene i to kanaler. Dette er en grei metode for å kombinere ikke-overlappende bilder i to kanaler.

Ettersom høyere bildepunktverdier representerer lysere farger, blir bildet lysere hvis du legger til kanaler med overlappende bildepunkter. Svarte områder i begge kanalene forblir svarte ($0 + 0 = 0$). Hvitt i én av kanalene gir hvitt som resultat ($255 + \text{en hvilken som helst verdi} = 255$ eller høyere).

I modusen Legg til divideres summen av bildepunktverdiene med skaleringsverdien, og deretter legges forskyvningsverdien til denne summen. Hvis du for eksempel vil finne gjennomsnittet av bildepunktene i to kanaler, legger du dem til og dividerer med 2 uten å angi en forskyvningsverdi.

Skaleringsfaktoren kan være et hvilket som helst tall mellom 1 000 og 2 000. En høyere verdi for skalering gir et mørkere bilde.

Ved hjelp av forskyvningsverdien kan du gjøre bildepunktene i målskanalen lysere eller mørkere med en hvilken som helst lysstyrkeverdi mellom +255 og -255. Negative verdier gjør bildet mørkere, og positive verdier gjør bildet lysere.

Trekk fra

Trekker bildepunktverdiene i kildekanalen fra de motsvarende bildepunktene i målskanalen. På samme måte som i modusen Legg til, divideres resultatet deretter med skaleringsfaktoren og legges til forskyvningsverdien.

Skaleringsfaktoren kan være et hvilket som helst tall mellom 1 000 og 2 000. Ved hjelp av forskyvningsverdien kan du gjøre bildepunktene i målskanalen lysere eller mørkere med en hvilken som helst lysstyrkeverdi mellom +255 og -255.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Grunnleggende om kanaler

Kanaler

Oversikt over kanalpanelet

Vise eller skjule en kanal

Vise fargekanaler i farger

Velge og redigere kanaler

Omorganisere og endre navn på alfa- og spotkanaler

Slette en kanal

[Til toppen av siden](#)

Kanaler

Kanaler er gråtonebilder som lagrer ulike typer informasjon:

- Fargeinformasjonskanaler opprettes automatisk når du åpner et nytt bilde. Bildets fargemodus avgjør hvor mange fargekanaler som opprettes. Et RGB-bilde har for eksempel en kanal for hver farge (rødt, grønt og blått) pluss en sammensatt kanal som brukes til å redigere bildet.
- Alfakanaler lagrer markeringer som gråtonebilder. Du kan legge til alfakanaler for å opprette og lagre masker, som lar deg manipulere eller beskytte deler av et bilde. (Se Masker og alfakanaler.)
- Spotfargekanaler angir flere plater for utskrift med spotfarger. (Se Spotfarger.)

Et bilde kan ha opptil 56 kanaler. Alle nye kanaler har samme mål og antall bildepunkter som originalbildet.

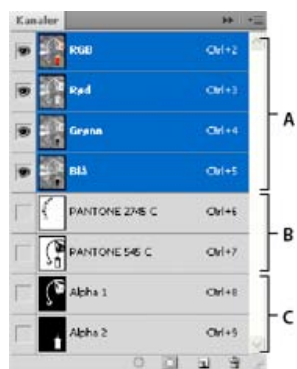
Nødvendig filstørrelse for en kanal avhenger av pikselinformasjonen i kanalen. Visse filformater, inkludert formatene TIFF og Photoshop, komprimerer kanalinformasjon og kan spare plass. Størrelsen på en ukomprimert fil, inkludert alfakanaler og lag, vises lengst til høyre på statuslinjen nederst i vinduet når du velger Dokumentstørrelser på hurtigmenyen.

Merk: Så lenge du lagrer en fil i et format som støtter bildets fargemodus, bevares fargekanalene. Alfakanaler bevares bare når du lagrer en fil i Photoshop-format, PDF-format, TIFF-format, PSB-format eller uspesifisert format. DCS 2.0-formatet bevarer bare spotkanaler. Hvis du lagrer i andre formater, kan du risikere at kanalinformasjon fjernes.

[Til toppen av siden](#)

Oversikt over kanalpanelet

Kanalpanelet inneholder en oversikt over alle kanalene i bildet, med sammensatt kanal først (for RGB-, CMYK- og Lab-bilder). En miniatyr av kanalens innhold vises til venstre for kanalnavnet. Miniaturen oppdateres automatisk når du redigerer kanalen.



Kanaltyper

A. Fargekanaler B. Spotkanaler C. Alfakanaler

Vise kanalpanelet

❖ Velg Vinduer > Kanaler.

Endre størrelse på eller skjule kanalminiatyrer

❖ Velg Panelvalg på kanalpanelmenyen. Velg en miniatyrstørrelse, eller velg Ingen hvis du vil deaktivere visning av miniatyrer.

Miniatyrvisning er en hendig måte å spore kanalinnhold på. Hvis du deaktiverer visningen av miniatyrer, kan ytelsen imidlertid bli forbedret.

Vise eller skjule en kanal

Du kan bruke kanalpanelet til å vise en hvilken som helst kombinasjon av kanaler i dokumentvinduet. Du kan for eksempel vise en alfakanal og den sammensatte kanalen sammen, for å se hvordan endringer som er gjort i alfakanalen, står i forhold til hele bildet.

❖ Klikk i øyekolonnen ved siden av kanalen for å vise eller skjule kanalen. (Klikk den sammensatte kanalen for å vise alle standard fargekanaler. Den sammensatte kanalen vises når alle fargekanalene er synlige.)

💡 Hvis du vil vise eller skjule flere kanaler, drar du gjennom øyekolonnen i kanalpanelet.

Vise fargekanaler i farger

Enkeltkanaler vises i gråtoneskala. I RGB-bilder, CMYK-bilder eller Lab-bilder kan du vise de individuelle kanalene i farger. (I Lab-bilder er det bare a- og b-kanalene som vises i farger.) Hvis mer enn én kanal er aktiv, vises kanalene alltid i farger.

Du kan endre standardinnstillingen for å vise de enkelte fargekanalene i farger. Når en kanal er synlig i bildet, vises et øyeikon  til venstre for kanalen i panelet.

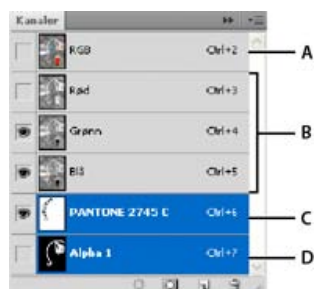
1. Gjør ett av følgende:

- I Windows velger du Rediger > Innstillinger > Grensesnitt.
- I Mac OS velger du Photoshop > Innstillinger > Grensesnitt.

2. Velg Vis kanaler i farger, og klikk OK.

Velge og redigere kanaler

Du kan velge én eller flere kanaler i kanalpanelet. Navnene til alle valgte, eller aktive, kanaler utheves.



Velg flere kanaler

A. Kan ikke vises eller redigeres **B.** Synlig, men ikke valgt for redigering **C.** Valgt for visning og redigering **D.** Valgt for redigering, men ikke for visning

- Klikk kanalnavnet for å velge en kanal. Skift-klikk for å velge (eller fjerne valget av) flere kanaler.
- Hvis du vil redigere en kanal, merker du den, og bruker deretter et male- eller redigeringsverktøy til å male i bildet. Du kan bare male i én kanal om gangen. Mal med hvitt for å legge til den valgte kanalens farge med 100 % intensitet. Mal med en gråverdi for å legge til kanalfargen med en lavere intensitet. Mal med svart for å fjerne kanalfargen helt.

Omorganisere og endre navn på alfa- og spotkanaler

Du kan bare flytte alfa- eller spotkanaler ovenfor standardfargekanalene hvis bildet er i multikanalmodus (Bilde > Modus > Multikanal). Se Multikanalmodus hvis du vil vite mer om begrensningene til denne modusen.

- Hvis du vil endre rekkefølgen på alfa- eller spotkanaler, drar du den aktuelle kanalen opp eller ned i kanalpanelet. Når en linje vises i posisjonen du ønsker, slipper du museknappen.

Merk: Spotfarger overtrykkes i rekkefølgen de vises i, ovenfra og ned, i kanalpanelet.

- Hvis du vil gi nytt navn til en alfa- eller spotkanal, dobbeltklikker du kanalnavnet i kanalpanelet og skriver inn et nytt navn.

Du finner mer informasjon under Opprette en ny spotkanal.

Slette en kanal

Det kan være ønskelig å slette spot- eller alfakanaler du ikke lenger trenger, før du lagrer et bilde. Sammensatte alfakanaler kan medføre en kraftig økning i diskplassen som kreves for et bilde.

❖ I Photoshop velger du kanalen i kanalpanelet og gjør ett av følgende:

- Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) sletteikonet .

- Dra kanalnavnet i panelet til sletteikonet.
- Velg Slett kanal på kanalpanelmenyen.
- Klikk sletteikonet nederst i panelet, og klikk deretter Ja.

Merk: Når du sletter en fargekanal fra en fil med lag, slås synlige lag sammen og skjulte lag fjernes. Dette gjøres fordi fjerning av en fargekanal fører til at bildet konverteres til multikanalmodus, som ikke støtter lag. Et bilde blir ikke slått sammen når du sletter en alfakanal, en spotkanal eller en hurtigmaske.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Foreta raske markeringer

Merke med hurtigvalgverktøyet

Merke med tryllestavverktøyet

Merke med hurtigvalgverktøyet

[Til toppen](#)

Du kan bruke hurtigvalgverktøyet  til raskt å "male" en markering ved hjelp av en justerbar, rund penseltupp. Når du drar, utvides markeringsrammen utover, og definerte kanter i bildet blir funnet og fulgt automatisk.

1. Velg hurtigvalgverktøyet . (Hold nede tryllestaven hvis verktøyet ikke er synlig )
2. Klikk et markeringsalternativ på alternativlinjen: Ny, Legg til eller Trekk fra.

Ny er standardalternativet hvis ingenting velges. Når du har gjort den første markeringen, endres alternativet automatisk til Legg til.

3. Hvis du vil endre størrelsen på penseltuppen, klikker du popup-menyen Pensel på alternativlinjen, og deretter skriver du inn en bildepunktstørrelse eller flytter skyvekontrollen. Bruk alternativene på hurtigmenyen Størrelse for å gjøre størrelsen på penseltuppen følsom for pennetrykk eller et pennehjul.

 Når du lager en markering, trykker du på høyre klammeparentes (]) for å øke størrelsen på penseltuppen i hurtigvalgverktøyet. Trykk på venstre klammeparentes ([) for å redusere størrelsen på penseltuppen.

4. Velg alternativer for hurtigvalg.

Fargeprøve av alle lag Oppretter en markering basert på alle lag i stedet for bare gjeldende lag.

Automatisk forbedring Reduserer grovhet og blokkaktighet i markeringsrammen. Automatisk forbedring flytter automatisk markeringen nærmere bildekantene, og legger til noe av den kantjusteringen som du kan legge til manuelt i dialogboksen Finjuster kant med alternativene Kontrast og Radius.

5. Mal inne i den delen av bildet du vil markere.

Markeringen blir større etter hvert som du maler. Hvis oppdateringen er langsom, fortsetter du å dra slik at det blir nok tid til å fullføre markeringen. Når du maler nær kantene på en figur, utvides det merkede området for å følge konturene på kanten på figuren.



Male med hurtigvalgverktøyet for å utvide markeringen

 Hvis du slutter å dra og deretter klikker eller drar i et område i nærheten, vokser markeringen slik at det nye området inkluderes.

- Hvis du vil trekke fra en del av en markering, klikker du alternativet Trekk fra på alternativlinjen, og deretter drar du over den eksisterende markeringen.
- Hvis du vil bytte midlertidig mellom modus for tillegging og modus for fratrekking, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac).
- Hvis du vil endre markøren for verktøyet, velger du Rediger > Innstillinger > Markører > Maleverktøy (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Markører > Maleverktøy (Mac OS). Normal penseltupp viser standardmarkør for hurtigvalg med et pluss- eller minustegn som viser markeringsmodusen.

6. (Valgfritt) Klikk Finjuster kant hvis du vil justere markeringsrammen enda mer nøyaktig. Se [Finjustere markeringskanter](#).

Merke med tryllestavverktøyet

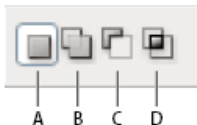
[Til toppen](#)

Ved hjelp av tryllestavverktøyet kan du merke et område med samme farge (for eksempel en rød blomst) uten å måtte spore omrisset. Du kan angi et bestemt fargeområde eller en bestemt *toleranse* ut fra hvilken originalfarge du klikker.



💡 Du kan ikke bruke tryllestavverktøyet på et bilde i punktgrafikkmodus eller på bilder med 32 biter per kanal.

1. Velg tryllestavverktøyet . (Hvis verktøyet ikke er synlig, får du tilgang til det ved å holde nede hurtigvalgverktøyet .)
2. Velg ett av markeringsalternativene på alternativlinjen. Tryllestavverktøyet peker endres avhengig av hvilket alternativ som velges.



Markeringsalternativer

A. Ny **B.** Legg til i **C.** Trekk fra **D.** Snitt med

3. Velg blant følgende på alternativlinjen:

Toleranse Avgjør fargeområdet til de valgte bildepunktene. Angi en verdi i bildepunkter mellom 0 og 255. En lav verdi velger de få fargene som er veldig like bildepunktet du klikket. En høyere verdi velger et bredere utvalg av farger.

Utjevnet Lager en markering med glattere kanter.

Sammenhengende Velger bare sammenhengende områder med de samme fargene. Hvis ikke, velges alle bildepunktene med de samme fargene i hele bildet.

Fargeprøve av alle lag Velger farger ved hjelp av data fra alle de synlige lagene. Hvis ikke, velger tryllestavverktøyet bare farger fra det aktive laget.

4. Klikk fargen du vil merke i bildet. Hvis Sammenhengende er valgt, merkes alle sammenhengende bildepunkter innenfor toleranseområdet. Ellers merkes alle bildepunkter i toleranseområdet.
5. (Valgfritt) Klikk Finjuster markeringskant for å justere markeringsrammen ytterligere eller vise markeringen mot forskjellige bakgrunner eller som en maske. Se [Finjustere markeringskanter](#).

Flere hjelpeemner

- [Lagre markeringer og alfakanalmasker](#)
- [Konvertere baner til markeringsrammer](#)
- [Galleri for markeringsverktøy](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Velge et fargeområde i et bilde

Velge et utvalg farger

Fra en ekspert: Justere hudtoner

Lagre hudtoneinnstillinger som forhåndsinnstilling | Kun Creative Cloud

Velge et utvalg farger

[Til toppen](#)

Kommandoen Fargeområde brukes til å merke en angitt farge eller et angitt fargeområde i en eksisterende markering eller et helt bilde. Hvis du vil erstatte en markering, må du oppheve all markering før du bruker denne kommandoen. Kommandoen Fargeområde er ikke tilgjengelig for bilder med 32 biter per kanal.

Hvis du vil presisere en eksisterende markering, bruker du kommandoen Fargeområde gjentatte ganger for å merke et delsett med farger. Hvis du for eksempel vil merke de grønne områdene i en cyan markering, velger du Cyan i dialogboksen Fargeområde, og klikker OK. Åpne deretter dialogboksen Fargeområde igjen, og velg Grønt. (Resultatene er små ettersom denne teknikken merker deler av farger i en fargeblanding.)

I Photoshop CC og Photoshop CS6 kan du også velge hudtoner og registrere ansikter automatisk for å velge dem. Hvis du vil opprette et utvalg som beholder hudtoner mens du justerer fargen på alt annet på bildet, velger du **Inverter** nedenfor pipettene.

1. Velg Marker > Fargeområde.

 Du kan også bruke Fargeområde til å finjustere en lagmaske. Se [Endre masketetthet eller finjustere kanter](#).

2. I Markering-menyen velger du ett av følgende:

- (Kun CC og CS6) Velg Hudtoner for å velge farger som ligner vanlige hudtoner. Aktiver Registrer ansikter for mer presise hudtonevalg. Se [Velge hudtoner](#) for en rask videodemonstrasjon fra Peachpit.
- Velg Valgte farger for å aktivere pipetteverktøyet og ta fargeprøver fra bildet. Hvis du skal velge flere fargeområder i bildet, velger du Lokaliserte fargeklynger for å opprette en mer nøyaktig markering.
- Velg en farge eller et fargetoneområde. Du kan ikke justere utvalget hvis du bruker dette alternativet.

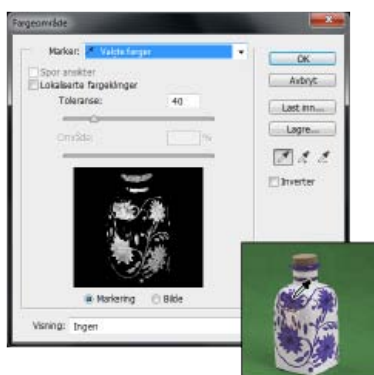
3. Velg ett av følgende visningsalternativer:

Markering Forhåndsviser markeringen som vil bli resultatet av fargene som er valgt i bildet. Som standard er hvite områder merkede bildepunkter, svarte områder er ikke merket, og grå områder er delvis merket.

Bilde Forhåndsviser hele bildet. Du vil for eksempel kanskje bruke en del av bildet som ikke vises på skjermen.

 Hvis du vil veksle mellom forhåndsvisningene Bilde og Markering i dialogboksen Fargeområde, trykker du **Ctrl (Windows)** eller **Kommando (Mac OS)**.

4. For fargeprøver plasserer du pipettepekeren over bildet eller forhåndsvisningsområdet, og klikker for å velge fargene du vil ta prøve av.



Fargeprøve

Slik justerer du markeringen:

- Hvis du vil legge til farger, velger du plusspipetten og klikker i forhåndsvisningsområdet eller bildet.

- Hvis du vil fjerne farger, velger du minuspipetten og klikker i forhåndsvisningsområdet eller bildet.

 *Hold nede Skift for å aktivere plusspipetten midlertidig. Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) for å aktivere minuspipetten.*

5. Juster det merkede fargeområdet ved hjelp av skyvekontrollen Toleranse eller ved å skrive inn en verdi. Innstillingen Toleranse styrer bredden på et fargeområde i markeringen, og øker eller reduserer mengden av delvis merkede bildepunkter (grå områder i forhåndsvisningen av markeringen). Angi en lav verdi for Toleranse hvis du vil begrense fargeområdet, eller en høyere verdi for å øke området.



Hvis du øker toleransen, utvides markeringen

Hvis du har valgt Lokaliserte fargeklynger, bruker du skyvekontrollen for område til å angi hvor langt eller nær en farge må være fra prøvepunktene for at den skal inkluderes i markeringen. Bildet kan for eksempel inneholde et område med gule blomster både i forgrunnen og bakgrunnen, men du vil bare velge blomstene i forgrunnen. Ta prøve av fargene i forgrunnsblomstene, og reduser fargeområdet slik at bakgrunnsblomster med like farger ikke velges.

6. Du forhåndsviser markeringen i bildevinduet ved å velge et alternativ for forhåndsvisning av markeringer:

Ingen Viser det opprinnelige bildet.

Gråtone viser hvitt for markerte bildepunkter, grått for delvis markerte bildepunkter og svart for umarkerte bildepunkter.

Svart maske Viser det opprinnelige bildet for markerte bildepunkter, og svart for umarkerte. Dette alternativet passer godt til lyse bilder.

Hvit maske Viser det opprinnelige bildet for markerte bildepunkter, og hvitt for umarkerte. Dette alternativet passer godt til mørke bilder.

Hurtigmaske Viser umarkerte områder som en rødmaske (eller en egendefinert farge angitt i dialogboksen Hurtigmaskevalg).

7. Hvis du vil tilbakestille til den opprinnelige markeringen, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og klikker Tilbakestill.
8. Hvis du vil lagre og laste inn innstillinger for fargeområde, bruker du knappene Lagre og Last inn i dialogboksen Fargeområde til å lagre og bruke gjeldende innstillinger på nytt.

(Kun Creative Cloud) Innstillinger for valg av hudtoner kan nå lagres som en forhåndsinnstilling.

Merk: Hvis du ser meldingen *Ingen bildepunkter er mer enn 50 % markert*, vil ikke markeringsrammen være synlig. Du kan ha aktivert et fargevalg på Markering-menyen, for eksempel Rødt, da bildet ikke inneholdt noen røde kulører med høy nok metning.

Lagre hudtoneinnstillinger som forhåndsinnstilling | Kun Creative Cloud

[Til toppen](#)

Kommandoen for fargeområdemarkeringer, lagrer nå hudtonemarkeringer som en forhåndsinnstilling. Den kan også lagre innstillingen for alternativet Registrer ansikter når hudtoner eller valgte farger er markert.

Lagre hudtoneinnstillinger som forhåndsinnstilling:

1. Velg Velg > Fargeområde.
2. I dialogboksen Fargeområde velger du Hudtoner på Markering-menyen.
3. Aktiver Registrer ansikter for mer presise hudtonevalg og juster skyvekontrollen Toleranse eller skriv inn en verdi. Hvis du vil ha hjelp med å foreta markeringer, kontroller at visningsalternativet er satt til Markering og velg Forhåndsvisning av markeringer for å se markeringene i dokumentvinduet.
4. Klikk Lagre-knappen, skriv inn et filnavn for forhåndsinnstillingene for hudtoner i Lagrevinduet, og klikk Lagre.

Slik laster du inn en forhåndsinnstilling for hudtone:

1. Klikk Last inn-knappen i dialogboksen Fargeområde.
2. Velg forhåndsinnstillingen du vil bruke fra Last inn-vinduet, og klikk Last inn.

Flere hjelpeemner

- [Lagre markeringer og alfakanalmasker](#)

- [Konvertere baner til markeringsrammer](#)
- [Galleri for markeringsverktøy](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Bildejustering

[Automatisk fargekorrigering](#)

Kelby (7. mai 2012)

video-opplæring

Korrigerer av vanlige bildeproblemer med ett klikk.

[Bruke justeringslag](#)

video2brain (7. mai 2012)

video-opplæring

Endre farge og tone på en fleksibel måte.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Fordreie perspektiv | Photoshop CC

Bakgrunn

Forutsetning: Aktiver grafikkprosessoren

Juster perspektiv

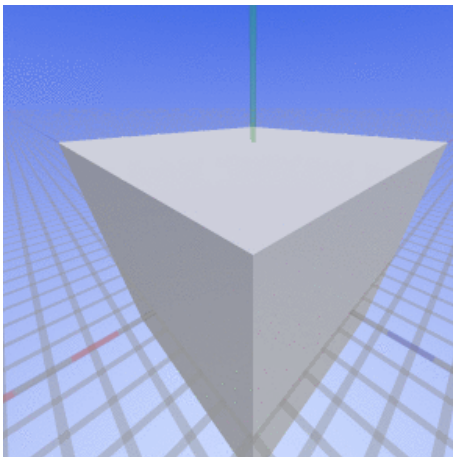
Vanlige spørsmål

Med Photoshop kan du enkelt justere perspektivet i bilder. Denne funksjonen er nyttig for bilder med rette linjer og flate overflater, f.eks. arkitektoniske bilder og bilder av bygninger. Du kan også bruke denne funksjonen til å sette sammen objekter som har forskjellige perspektiver, i ett enkelt bilde.

Bakgrunn

[Til toppen av siden](#)

Noen ganger kan et objekt se forskjellig ut på et bilde i forhold til virkeligheten. Denne forskjellen skyldes perspektivforvrengning. Bilder av det samme objektet fra forskjellige kameraavstander og -vinkler, utviser forskjellig perspektivforvrengning.



Perspektivforvrengning i bilder av samme objekt, tatt fra forskjellige avstander og vinkler

(Creative Commons-bilde gjengitt med tillatelse: SharkD)

Forutsetning: Aktiver grafikkprosessoren

[Til toppen av siden](#)

Photoshop krever minst 512 MB med video-RAM (VRAM) for å kjøre perspektivfordreiningfunksjonen. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Photoshop CC – vanlige spørsmål om GPU](#).

Som en forutsetning for å justere perspektiv, må du kontrollere at grafikkprosessoren er aktivert i Photoshop-innstillingene.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Ytelse.
2. I delen Innstillinger for grafikkprosessør, velger du Bruk grafikkprosessør.
3. Klikk Avanserte innstillinger. Påse at Bruk grafikkprosessør til å øke behandlingshastigheten er valgt.
4. Klikk på OK.

Juster perspektiv

[Til toppen av siden](#)

Definer planene

Før du justerer perspektivet, må du definere planene i arkitekturen i bildet.

1. Åpne bildet i Photoshop.
2. Velg Rediger > Perspektivfordreining. Se over tipset på skjermen, og lukk det.
3. Tegn firere langs planene i arkitekturen i bildet. Når du tegner firere, bør du prøve å holde kantene parallelt med de rette linjene i arkitekturen.



Tegn kantene på firene parallelt med linjene i arkitekturen. Du kan, som vist i illustrasjonen, feste to planer sammen. Her er et sett med planer som er definert for en bygning.

Manipulere planene

1. Bytt til modusen Fordreining fra Oppsett-modusen.



Fordreiningssmodus

2. Manipuler perspektivet på en av de mange forskjellige måtene:
 - Flytt rundt hjørnene på firkantene (punktene) etter behov. Du kan for eksempel justere perspektivet på dette bildet, slik at de to sidene på bygningen viser en forkortelse i like mål. Det resulterende perspektivet ville vært omtrent en direkte visning av bygningen fra et hjørne.



Justere perspektivet slik at de to sidene på bygningen er likt forkortet

- Skift-klikk på en individuell kant på en firkant for å rette den ut og holde den rett i løpet av videre perspektivmanipulering. En slik rettet kant er uthevet i gult i Fordreinnings-modus. Du kan manipulere hjørnene i firerne (punktene) for finere kontroll mens du justerer perspektivet.



Skift-klikk for å rette opp en individuell kant på en firkant og holde den rett i løpet av videre perspektiv manipulering. Den valgte kanten lengst til høyre i dette bildet er uthevet i gult.



Den valgte kanten er glattet ut. I tillegg bevares utglattingen av kanten i løpet av videre perspektivmanipulering.

💡 Skift-klikk kanten på nytt hvis du ikke ønsker å beholde utglattingen.

- I modusen Fordreining, klikker du på følgende ikoner for automatisk perspektivjustering:

☰ Utjevn automatisk i nærheten av vannrette linjer



Utjevn vannrett

☷ Glatt ut automatisk i nærheten av loddrette linjer



Rett opp loddrett



Rett opp automatisk både loddrett og vannrett



Rett opp vannrett og loddrett

3. Når du har justert perspektivet, klikker du på ikonet Utfør perspektivfordreining (✓).

Hurtigtaster

Følgende hurtigtaster gjør det lettere å juster perspektiv:

Piltaster Flytt litt på hjørnet i en firer (punkt)

H Skjuler rutenettet når du arbeider i modusen Fordreining

L Bytter til Oppsett-modusen

W Bytter til modusen Fordreining

Enter-tast I Oppsett-modus kan du trykke på Enter-tasten for å bytte hurtig til modusen Fordreining. I modusen Fordreining, utfører Enter-tasten gjeldende endringer av perspektivet.

Skift+klikk (Fordreiningsmodus) Retter opp en individuell kant på en firkant og holder den rettet i løpet av videre perspektivmanipulering. Hvis du ikke ønsker å beholde utglattingen av kanten, Skift-klikker du den på nytt.

Skift-(dra en kant) (Fordreiningsmodus) Begrenser formen på en plan mens den forlenges

Vanlige spørsmål

[Til toppen av siden](#)

Kan jeg redigere forskjellige perspektiver i samme bilde?

Ja. Når du redigerer forskjellige perspektiver i samme bilde, kan du velge å:

- Beholde en del av bilde med et visst perspektiv uendret, mens du justerer perspektivet på resten av bildet. Slik gjør du dette:
 1. Dra en firkant rundt delen av bildet der du ønsker å bevare perspektivet. Sørg for at denne firkanten ikke er festet til en av de andre planene som du justerer perspektiv på.
 2. Hold denne firkanten uendret mens du arbeider med de andre planene som du justerer perspektivet for.
- Rediger deler av bildet som har forskjellige perspektiver, uavhengig av hverandre.
 1. Trekk frakoblede firkanter rundt de relevante delene av bildet.
 2. Manipuler firkantene uavhengig av hverandre.

Tipsene på skjermen vises ikke mer. Hvordan kan jeg få dem tilbake?

Følg disse trinnene:

1. Velg Rediger > Innstillinger > Generelt.
2. Klikk Tilbakestill alle dialogbokser med advarsler, og klikk deretter OK.

Kan jeg definere forskjellige sett med planer for samme arkitektur?

Ja. Som en illustrasjon, her er to forskjellige måter å definere planer for inngangsporten til Taj Mahal:



En firkant dratt løst rundt arkitekturen



Et forskjellig sett med planer definert for samme arkitektur. Dette settet med planer gir finere kontroll over perspektivjusteringen.

Redusere uskarphet fra kameraristing | Photoshop CC

[Video | Bruke filteret reduksjon av kameraristing](#)

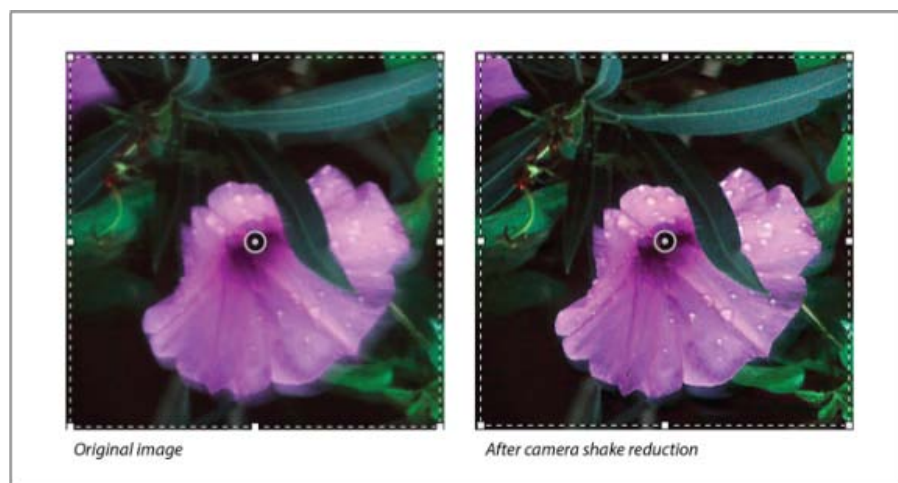
[Bilder egnet for reduksjon av kameraristing](#)

[Bruke automatisk reduksjon av kameraristing](#)

[Bruke flere gjør uskarpt-tegninger for reduksjon av kameraristing](#)

[Avanserte innstillinger for gjør uskarpt-tegning](#)

Photoshop har en intelligent mekanisme som automatisk reduserer uskarphet i bilder, forårsaket av kamerabevegelse. Dersom det er nødvendig, kan du justere avanserte innstillinger for å gjøre bildet enda skarpere. Filteret Reduksjon av kameraristing i Filter > Gjør skarpere kan redusere uklarthet som kommer fra flere typer kamerabevegelser, inkludert lineær, bueformet, roterende og ringer i vann-bevegelse.



Reduksjon av kameraristing | Et før og etter-eksempel

Bilder egnet for reduksjon av kameraristing

[Til toppen av siden](#)

Funksjonen for reduksjon av kameraristing fungerer best med noenlunde opplyste stillbilder med lite støy. Følgende stillbilder er spesielt egnet for ristereduksjon:

- Innendørs eller utendørs bilder som er tatt med et objektiv med en lang brennvidde
- Statiske innendørs bilder tatt med en langsom lukkerhastighet og ingen blits

I tillegg kan ristereduksjon gjøre tekst som er blitt uklar på grunn av kamerabevegelse, mer skarp.

Bruke automatisk reduksjon av kameraristing

[Til toppen av siden](#)

1. Åpne bildet.
2. Velg Filter > Gjør skarpere > Ristereduksjon. Photoshop analyserer automatisk hvilket område på bildet som best egner seg for ristereduksjon, avgjør hva uskarpheten skyldes og ekstrapolerer passende korrigeringer til hele bildet. Det korrigerte bildet vises for din evaluering i dialogen Ristereduksjon.

💡 Med Detalj-lupen i ruten nederst til høyre kan du undersøke de fokuserte områdene nærmere. Du kan zoome inn eller ut på et bildeelement, dersom det er nødvendig. Når du drar håndverktøyet over Detalj-lupen for å undersøke området, slipper du museknappen for å se en rask forhåndsvisning av ristereduksjonen for dette området.

Merk: Hvis det ser ut som ingen korrigeringer er brukt på bildet i dialogen Ristereduksjon, kan du kontrollere at alternativet Forhåndsvisning i høyre rute er aktivert.

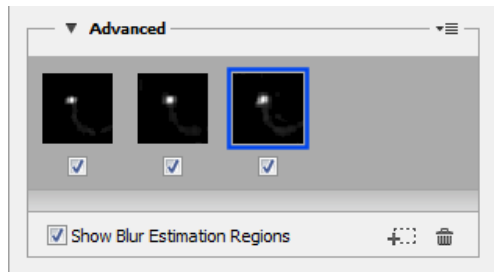
Bruke flere gjør uskarpt-tegninger for reduksjon av kameraristing

[Til toppen av siden](#)

En gjør uskarpt-tegning representerer formen og omfanget til uskarpheten som påvirker et valgt område på bildet. Forskjellige områder på bildet kan ha uskarpheter med forskjellige former. Automatisk reduksjon av kameraristing beregner bare gjør uskarpt-tegningen for standardområdet til

bildet. Photoshop avgjør standardområdet som egner seg best for beregning av gjør uskarpt. Hvis du vil finjustere bildet, kan du få Photoshop til å beregne og vurdere gjør uskarpt-tegninger for flere områder.

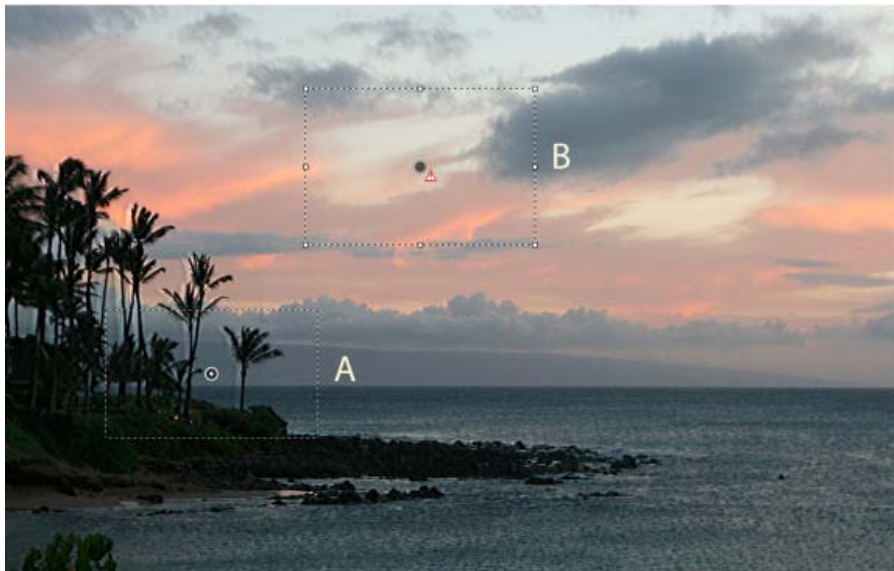
Tilgjengelige gjør uskarpt-tegninger er oppført i panelet Avansert i dialogen Ristereduksjon. Du kan klikke en gjør uskarpt-tegning for å zoome inn på den.



Flere gjør uskarpt-tegninger i panelet Avansert

Opprette og endre gjør uskarpt-tegninger

Photoshop tilbyr flere måter å opprette og endre gjør uskarpt-tegninger. Opprett gjør uskarpt-tegninger i områder på bildet som har kantkontraster, for best resultat. F.eks. så er regionen som er merket **A** i skjermbildet nedenfor, bedre egnet for beregning av gjør uskarpt enn området merket **B**.



På grunn av teksturkontraster er A mer egnet for beregning av gjør uskarpt enn B

Endre størrelse eller plassering på grensene til gjeldende område som er i fokus

Du kan enkelt endre størrelse på grensene til området som er i fokus, for å oppdatere gjør uskarpt-tegningen som er tilknyttet. Hvis du vil skifte fokus til et annet område, kan du dra midtpunktet på området som er i fokus.

La Photoshop foreslå et nytt beregningsområde for gjør uskarpt

1. Klikk ikonet Legg til foreslått gjør uskarpt-tegning (📌) på panelet Avansert i ruten til høyre. Photoshop merker et nytt område på bildet som egner seg for beregning av gjør uskarpt, og oppretter gjør uskarpt-tegningen.
2. Legg til flere gjør uskarpt-tegninger om nødvendig.

💡 Klikk papirkurv-ikonet (🗑️) for å slette én eller flere gjør uskarpt-tegninger.

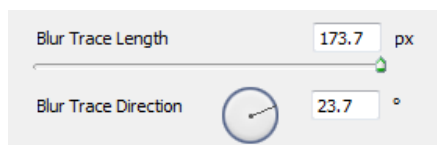
Velg et nytt bildeområde manuelt

1. Klikk på ikonet Verktøy for uskarphetsberegning (🔍) i øvre venstre hjørne av dialogen Ristereduksjon.
2. Tegn et markeringsrektangel hvor som helst på bildet. Photoshop oppretter automatisk en gjør uskarpt-tegning for området du valgte.
3. Legg til flere gjør uskarpt-tegninger om nødvendig.

Opprette en gjør uskarpt-tegning ved bruk av verktøyet Uskarp retning

1. Velg Verktøyet uskarp retning (📏) fra panelet til venstre.
2. Tegn en rett linje som representerer gjør uskarp-retningen i bildet.

3. Du kan om nødvendig justere uskarp lengde og uskarp retning.

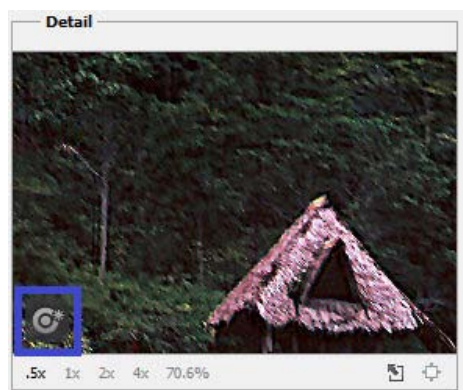


Uskarp lengde og uskarp retning

Tilpasse en gjør uskarpt-tegning ved bruk av detaljlupen

1. Fokuser på et nytt bildeområde som egner seg for reduksjon av kameraristing, ved bruk av Detalj-lupen.
2. Klikk ikonet Forsterk ved lupeplassering (🔍) for å flytte fokus i venstre rute til området merket i Detalj-lupen. Gjør uskarpt-tegningen for området som ble vist tidligere i Detalj-lupen, blir automatisk oppdatert.

💡 Du kan forankre detaljlupen med tastatursnarveien **q**.



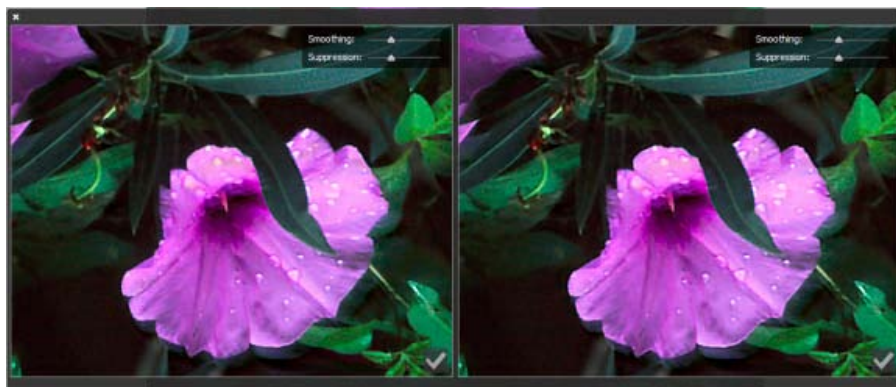
Tilpasse en gjør uskarpt-tegning ved bruk av detaljlupen

Forhåndsviser og bruke flere gjør uskarpt-tegninger

Når du har lagt til nødvendige gjør uskarpt-tegninger, kan du velge én eller flere gjør uskarpt-tegninger i panelet Avansert for å bruke dem på bildet.

Forhåndsviser og sammenligne resultatene til to gjør uskarpt-tegninger

- Hold nede Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac) og velg gjør uskarpt-tegninger i panelet Avansert. Photoshop viser ruten med flere forhåndsvisninger for valgte gjør uskarpt-tegninger.



Resultater for to gjør uskarpt-tegninger, vist side om side

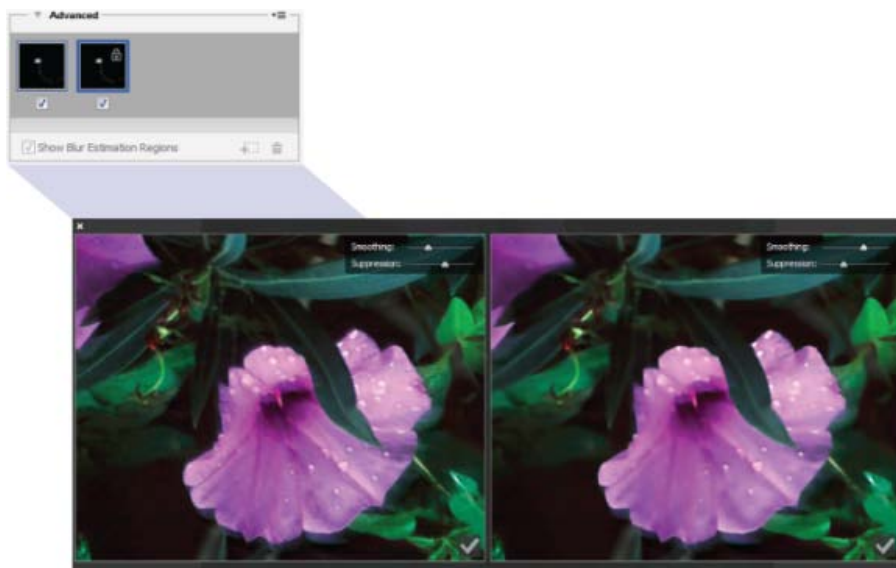
💡 Når du forhåndsviser resultatet for to gjør uskarpt-tegninger side ved side, kan du raskt justere [Utjevning](#) og [Undertrykking av artefakter](#), og se hvor mye endringene påvirker bildet. Se [Utjevning](#) og [Undertrykking av artefakter](#).

Duplisere gjør uskarpt-tegning

- Dra en gjør uskarpt-tegning til ikonet Legg til foreslått gjør uskarpt-tegning (+).

Photoshop lager en kopi av gjør uskarpt-tegningen, og låser den.

💡 Det er nyttig å duplisere gjør uskarpt-tegninger når du raskt vil justere Utjevning og Undertrykking av artefakter, og forhåndsviser hvordan endringene påvirker bildet. Se [Utjevning](#) og [Undertrykking av artefakter](#).



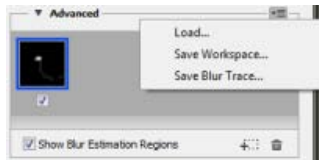
Arbeide med dupliserte gjør uskarpt-tegninger

Bruk gjør uskarpt-tegninger på nytt

Når du har opprettet gjør uskarpt-tegninger, kan du lagre dem, slik at de kan legges til forskjellige bilder.

1. Velg en eller flere gjør uskarpt-tegninger.
2. Velg Lagre gjør uskarpt-tegning fra rullegardinmenyen i panelet Avansert. Du kan lagre gjør uskarpt-tegninger i to formater: KNL og PNG.

Når du ønsker å lagre og bruke gjør uskarpt-tegninger på nytt, kan du bruke alternativet Last inn i hurtigmenyen i panelet Avansert.



Lagre og laste inn gjør uskarpt-tegninger

Avanserte innstillinger for gjør uskarpt-tegning

[Til toppen av siden](#)

Med avanserte innstillinger for gjør uskarpt-tegning kan du finjustere reduksjon av kameraristing.

Rammer for gjør uskarpt-tegning

Innstillingen Rammer for gjør uskarpt-tegning angir rammestørrelsen for gjør uskarpt-tegningen. Du kan justere denne verdien dersom det er nødvendig.

Kildestøy

Photoshop beregner mengden av støy i bildet automatisk. Hvis det er nødvendig, velger du en annen verdi (Auto/Lav/Middels/Høy).

Utjevning

Utjevning reduserer høyfrekvent støy som følger av gjør skarpere. Du kan flytte skyvekontrollen til en annen verdi enn standard 30 %. Det anbefales at du bruker verdien Lav ved utjevning.

Undertrykking av artefakter

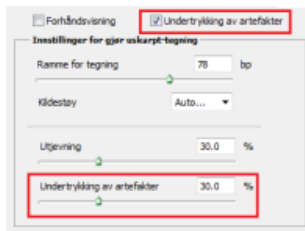
Når du gjør bildet skarpere, kan du av og til oppdage noen merkbare støyartefakter. Utfør følgende trinn for å undertrykke disse artefaktene:

1. Velg Undertrykking av artefakter.

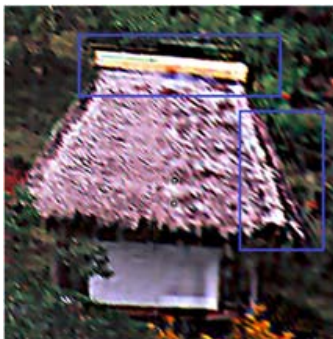
Merk: Når Undertrykking av artefakter ikke er aktivert, genererer Photoshop grove forhåndsvisninger. Grove forhåndsvisninger er skarpere, men de inneholder også flere støy-artefakter.

2. Juster glidebryteren for Undertrykking av artefakter til en høyere verdi. Med 100 % undertrykking av artefakter får du det opprinnelige bildet, mens 0 % undertrykking av artefakter ikke fjerner noen støyartefakter.

💡 Undertrykking av artefakter fungerer best for å undertrykke middels frekvensstøy.



Undertrykking av artefakter



Støy-artefakter

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Justere bildeskarphet og -uskarphet | CC, CS6

Video | Gjør skarpere i Photoshop CC

Tips for skarpere bilder

Gjøre skarpere ved hjelp av Smart skarphet

Gjøre skarpere med Uskarp maske

Gjøre selektivt skarpere

Legge til objektivuskarphet

Gjøre bildeområder mindre skarpe

Gjøre bildeområder skarpere

Tips for skarpere bilder

[Til toppen](#)

Når du gjør et bilde skarpere, forbedres kantdefinisjonen i bildet. Uavhengig av om bildene kommer fra et digitalt kamera eller en skanner, så vil de fleste bilder tjene på skarpgjøring. Graden av skarpgjøring som trengs, varierer avhengig av kvaliteten på det digitale kameraet eller skanneren. Husk at skarpgjøring ikke kan korrigere et veldig uklart bilde.

Tips for skarpere bilder:

- Gjør bildet skarpere på et eget lag, slik at du kan gjøre det skarpere på nytt senere hvis du skal bruke et annet utdatamedium.
- Hvis du gjør bildet skarpere på et eget lag, må du angi lagets overgangsmodus til Lysstyrke for å unngå fargeforskyvninger langs kantene.
- Skarpgjøring øker kontrasten i bildet. Hvis du opplever at høylys eller skygger skjæres etter skarpgjøring, bruker du lagovergangskontrollene (hvis du skarpgjør på et eget lag) til å hindre skarpgjøring i høylys og skygger. Se [Angi et tonespekter for blanding av lag](#).
- Reduser bildestøy før du gjør bildet skarpere, slik at du ikke forsterker støyen.
- Gjør bildet skarpere flere ganger, litt om gangen. Skarpgjør den første gangen for å rette opp uskarphet som oppstod da du tok bildet (skannet det eller tok det med det digitale kameraet). Når du har korrigert fargene og endret størrelsen på bildet, gjør du det skarpere på nytt (eller en kopi av det) for å legge til riktig mengde skarphet for utdatamediet.
- Vurder skarpgjøringen ved å sende det til det endelige utdatamediet, hvis mulig. Mengden skarphet som trengs, varierer fra et utdatamedium til et annet.

Bruk Uskarp maske-filtelet (USM) eller Smart skarphet-filtelet for bedre kontroll når du gjør bildene skarpere. Selv om Photoshop også har filteletalternativene Gjøre skarpere, Gjøre markering skarpere og Gjøre enda skarpere, er disse filtrene automatiske og inneholder ikke kontroller og alternativer.

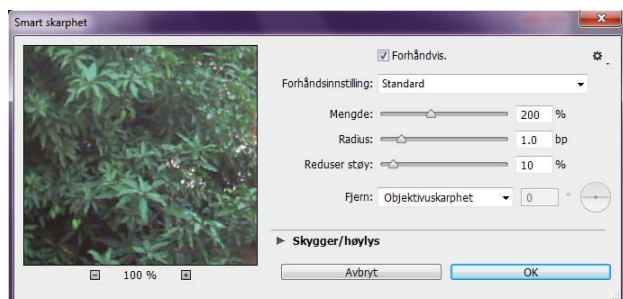
Du kan gjøre hele bildet skarpere eller bare en del ved å bruke en markering eller maske. Siden Uskarp maske- og Smart skarphet-filtrene bare kan brukes på ett lag om gangen, kan det hende du må slå sammen lagene for å gjøre alle bildelag skarpere i en flerlagsfil.

Merk: Navnet Uskarp maske kommer fra en mørkeromsteknikk som brukes i tradisjonell filmbasert fotografering. Filtelet gjør bilder skarpere i stedet for det motsatte.

Gjøre skarpere ved hjelp av Smart skarphet

[Til toppen](#)

Smart skarphet-filtelet har kontroller for skarphet som ikke er tilgjengelige med Uskarp maske-filtelet. Du kan angi skarphetsalgoritmen eller styre mengden skarphet som brukes i områder med skygge og høylys.



(Photoshop CC) Dialogboksen Smart skarphet

1. Angi zoomnivået for dokumentvinduet til 100 % for å få en nøyaktig visning av skarpheten.

2. Velg Filter > Gjør skarpere > Smart skarphet.

3. Angi kontrollene i kategoriene for Gjør skarpere:

Mengde Angir mengden skarphet. En høy verdi øker kontrasten mellom kantbildepunkter, noe som gir et utseende med større skarphet.

Radius Bestemmer antall bildepunkter som omgir kantbildepunktene som påvirkes av skarpgjøringen. Jo større radiusverdien er, jo bredere er kanteffekten, og jo tydeligere blir skarpheten.

Reduser støy (Kun Photoshop CC) Reduser uønsket støy samtidig som viktige kanter forblir upåvirket.

Fjern Angir skarpgjøringsalgoritmen som brukes til å gjøre bildet skarpere.

Variabelt uskarpt er metoden som brukes av Uskarp maske-filteret.

Objektivuskarphet finner kantene og detaljene i et bilde, og det gir finere skarpgjøring av detaljer og reduserer skarpgjøringsglorier.

Bevegelsesuskarphet forsøker å redusere effekten av uskarphet på grunn av kamera- eller motivbevegelse. Angi Vinkel-kontrollen hvis du velger Bevegelsesuskarphet.

Vinkel Angir bevegelsesretningen for alternativet Bevegelsesuskarphet for Fjern-kontrollen.

Mer nøyaktig (kun CS6) Behandler filen langsomt for en mer nøyaktig fjerning av uskarphet.

4. Juster skarpgjøring av mørke og lyse områder ved hjelp av kategoriene Skygge og Høylys. (Klikk Avansert-knappen for å vise kategoriene.) Hvis de mørke eller lyse skarpgjøringsglorierne er for sterkt synlige, kan du redusere dem med disse kontrollene, som bare er tilgjengelige for bilder med 8 eller 16 biter per kanal:

Uttoningsmengde Justerer mengden skarpgjøring i høylys og skygger.

Tonebredde Kontrollerer toneområdet i skyggene eller høylyset som er redigert. Flytt skyvekontrollen mot venstre eller høyre for å redusere eller øke verdien for Tonebredde. Lave verdier begrenser justeringene til bare de mørke delene av skyggekorrigeringen og bare til de lysere delene av høylyskorrigeringen.

Radius Styrer størrelsen på området rundt hvert bildepunkt som brukes til å bestemme om et bildepunkt er i skygge eller høylys. Hvis du flytter skyvekontrollen til venstre, angis et mindre område, og hvis du flytter den til høyre, angis et større område.

5. Klikk OK.

Gjøre skarpere med Uskarp maske

[Til toppen](#)

Uskarp maske gjør et bilde skarpere ved å øke kontrasten langs kantene i bildet. Uskarp maske finner ikke kanter i et bilde. I stedet oppdages bildepunkter som avviker i verdi fra omkringliggende bildepunkter med en angitt terskel. Deretter økes kontrasten for nærliggende bildepunkter med mengden du angir. De lyse bildepunktene blir derfor enda lysere, og de mørke bildepunktene blir enda mørkere for nærliggende bildepunkter.

I tillegg angir du radiusen til området som hvert bildepunkt sammenlignes med. Jo større radius, jo større er kanteffektene.



Opprinnelig bilde og Uskarp maske i bruk

Graden av skarpgjøring som brukes på et bilde, avhenger ofte fra bruker til bruker. Husk imidlertid at for stor skarpgjøring av bilder gir en glorieeffekt rundt kantene.



For stor skarpgjøring av bilder gir en glorieeffekt rundt kantene.

Effektene av Uskarp maske-filteret er mer fremtredende på skjermen enn på utskrift med høy oppløsning. Hvis du skal skrive ut sluttresultatet, kan du eksperimentere for å finne ut hvilke innstillinger som fungerer best for et bilde.

1. (Valgfritt) Hvis bildet har flere lag, merker du laget som inneholder bildet du vil gjøre skarpere. Du kan bruke Uskarp maske på bare ett lag om gangen, selv om flere lag er koblet eller gruppert. Du kan slå sammen lagene før du bruker filtret.
2. Velg Filter > Gjør skarpere > Uskarp maske. Kontroller at alternativet Forhåndsvisning er valgt.

 *Klikk bildet i forhåndsvisningsvinduet og hold nede museknappen for å se hvordan bildet ser ut uten skarpgjøringen. Dra i forhåndsvisningsvinduet for å vise ulike deler av bildet, og klikk + eller – for å zoome inn eller ut.*

Selv om det er et forhåndsvisningsvindu i dialogboksen Uskarp maske, er det best å flytte dialogboksen, slik at du kan forhåndsvisse effektene av filtret i dokumentvinduet.

3. Dra glidebryteren for radius eller skriv inn en verdi for å bestemme antall bildepunkter omkring kantbildepunktene som påvirker skarpgjøringen. Jo større radiusverdien er, jo bredere er kanteffektene. Og jo bredere kanteffektene er, jo tydeligere blir skarpheten.
Radiusverdien varierer i henhold til hovedobjektet, størrelsen på den endelige gjengivelsen og utdatametoden. En radiusverdi mellom 1 og 2 anbefales vanligvis for bilder med høy oppløsning. Ved en lavere verdi gjøres bare kantbildepunktene skarpere, mens ved en høyere verdi gjøres et bredere område med bildepunkter skarpere. Virkningen er mye mindre synlig på en utskrift enn på skjermen fordi en radius på to bildepunkter representerer et mindre område i et utskrevet bilde med høy oppløsning.
4. Dra glidebryteren for mengde eller skriv inn en verdi for å bestemme hvor mye kontrasten i bildepunktene skal økes. En mengde mellom 150 % og 200 % anbefales vanligvis for bildeutskrifter med høy oppløsning.
5. Dra skyvekontrollen for Terskelverdi, eller skriv inn en verdi for å angi hvor forskjellige de skarpgjorte bildepunktene må være i forhold til det omkringliggende området før de anses som kantbildepunkter og gjøres skarpere med filtret. En terskelverdi på 4 påvirker for eksempel alle bildepunkter som har toneverdier som avviker med en verdi på 4 eller mer, på en skala fra 0 til 255. Hvis tilstøtende bildepunkter har toneverdiene 128 og 129, påvirkes de ikke. Hvis du vil unngå å introdusere støy eller reduksjon av toner (for eksempel i bilder med hudfarger), bruker du en kantmaske eller forsøker å eksperimentere med Terskelverdi-verdier mellom 2 og 20. Standard Terskelverdi-verdi (0) gjør alle bildepunkter skarpere i bildet.

 *Hvis bruk av Uskarp maske fører til at allerede skarpe farger ser overmettede ut, velger du Rediger > Uttoning > Uskarp maske og deretter Lysstyrke på Modus-menyen.*

Gjøre selektivt skarpere

[Til toppen](#)

Du kan gjøre deler av bildet skarpere ved hjelp av en maske eller en markering, slik at du forhindrer at andre deler av bildet blir gjort skarpere. Du kan for eksempel bruke en kantmaske med Uskarp maske-filteret på et portrett for å gjøre øyne, munn, nese og hodeomriss skarpere, men ikke teksturen i huden.



Bruke en kantmaske for å bruke Uskarp maske bare på bestemte deler av et bilde

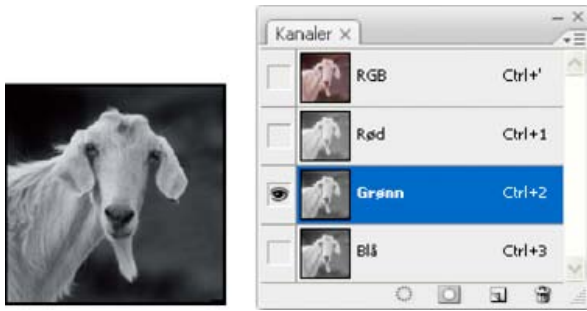
Gjøre en markering skarpere

1. La bildelaget være valgt i lagpanelet, og tegn en markering.
2. Velg Filter > Gjør skarpere > Uskarp maske. Juster alternativene, og klikk OK.

Bare markeringen blir skarpere, mens resten av bildet forblir urørt.

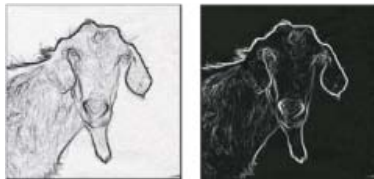
Gjøre et bilde skarpere ved hjelp av en kantmaske

1. Opprett en maske for å bruke skarpgjøring selektivt. Du kan opprette en kantmaske på flere måter. Bruk favorittmetoden, eller prøv denne:
 - Åpne kanalpanelet, og velg kanalen som viser gråtonebildet med høyest kontrast i dokumentvinduet. Dette er ofte den grønne eller røde kanalen.



Velge en kanal med høyest kontrast

- Dupliser den merkede kanalen.
- Når du har merket den dupliserte kanalen, velger du Filter > Spesialeffekter > Finn kanter.
- Velg Bilde > Justeringer > Inverter for å invertere bildet.



Finn kanter-filteret i bruk og bildet invertert

- Velg Filter > Andre > Maksimum når det inverterte bildet fortsatt er merket. Angi en lav verdi for radius, og klikk OK for å gjøre kantene tykkere og bildepunktene tilfeldige.
- Velg Filter > Støy > Middelverdi. Angi en lav verdi for radius, og klikk OK. Dette gir gjennomsnittet til de nærliggende bildepunktene.
- Velg Bilde > Justering > Nivåer, og angi en høy verdi for det svarte punktet for å bli kvitt tilfeldige bildepunkter. Om nødvendig kan du også male med svart for å retusjere den endelige kantmasken.



Angi en høy verdi for det svarte punktet i Nivåer for å slippe tilfeldige bildepunkter i kantmasken

- Velg Filter > Gjør uskarpt > Variabelt uskarpt for å gjøre kantene mindre markerte.

Merk: Filtrene Maksimum, Middelverdi og Variabelt uskarpt gjør kantmasken mykere, slik at skarpgjøringseffektene blandes bedre i det endelige bildet. Selv om alle tre filtrene brukes i denne prosedyren, kan du eksperimentere med å bruke bare ett eller to.

2. Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) den dupliserte kanalen i kanalpanelet for å gjøre om kantmasken til en markering.
3. Velg bildelaget i lagpanelet. Kontroller at markeringen fremdeles er synlig i bildet.
4. Velg Markering > Omvendt.
5. Velg Filter > Gjør skarpere > Uskarp maske når markeringen er aktiv i bildelaget. Angi ønskede alternativer, og klikk OK.

Hvis du vil vise resultatet, velger du RGB-kanalen i kanalpanelet og fjerner markeringen i bildet.



Du kan opprette en prosedyre som enkelt iverksetter alle trinnene i prosessen.

Legge til objektivuskarphet

[Til toppen](#)

Reduserer skarpheten i et bilde for å gi inntrykk av en smalere feltdybde slik at noen objekter i bildet forblir i fokus, mens andre blir uskarpe. Et enkelt utvalg kan brukes til å finne ut hvilke områder som blir uskarpe, eller du kan angi en separat alfakanal som *dybdeordning* for å beskrive nøyaktig hvordan uskarpheten skal legges til.

Objektivuskarphet-filteret bruker dybdeordning for å bestemme plasseringen til bildepunktene i et bilde. Hvis du har valgt et dybdekart, kan du også bruke trådkorsmarkøren til å angi startpunktet for en gitt uskarphet. Du kan bruke alfakanaler og lagmasker til å opprette dybdeordninger. Svarte områder i en alfakanal behandles som om de er fremst i fotografiet, mens hvite områder behandles som om de er langt unna.

Hvis du vil at skarpheten skal reduseres gradvis (fra ingen uskarphet nederst til mest uskarpt øverst), oppretter du en ny alfakanal og bruker en

gradering slik at kanalen er hvit øverst i bildet og svart nederst. Deretter starter du Objektivuskarphet-fileret og velger alfakanalen på hurtigmenyen Kilde. Hvis du vil endre retningen for graderingen, merker du av for Inverter.

Hvordan uskarpheten vises, avhenger av hvilken irisform du velger. Antallet blader avgjør irisformen. Du kan endre bladene i en iris ved å krumme dem (gjøre dem rundere) eller rotere dem. Du kan også forstørre eller forminske forhåndsvisningen ved å klikke minusknappen eller plussknappen.

1. Velg Filter > Gjør uskarpt > Objektivuskarphet.
2. Velg Raskere under Forhåndsvis for å generere raskere forhåndsvisninger. Velg Mer nøyaktig hvis du vil vise den endelige versjonen av bildet. Med Mer nøyaktig tar det lengre tid å oppdatere forhåndsvisninger.
3. Under Dybdetilordning velger du en kilde (hvis du har en) på hurtigmenyen Kilde. Dra glidebryteren for uklar brennnavstand for å angi fokusdybde for bildepunktene. Hvis du for eksempel setter brennnavstanden til 100, vil bildepunkter ved 1 og 255 bli helt uskarpe, mens bildepunkter nærmere 100 er mindre uskarpe. Når du klikker i forhåndsvisningsbildet, tilpasses glidebryteren den posisjonen du klikker, og fokusdybden stilles inn.
4. Hvis du vil invertere det merkede området eller alfakanalen du bruker som kilde for dybdetilordningen, merker du av for Inverter.
5. Velg en iris fra hurtigmenyen Form. Hvis du vil, kan du dra glidebryteren for bladkurvatur for å jevne ut iriskantene eller dra skyvekontrollen for rotasjon for å rotere den. Hvis du vil gjøre bildet mer uskarpt, drar du glidebryteren for radius.
6. Under Spektrisk høylys drar du glidebryteren for terskelverdi for å velge en lysstyrketerskel. Alle bildepunkter som er lysere enn denne verdien, behandles som spektrisk høylys. Hvis du vil øke lysstyrken for høylys, drar du glidebryteren for lysstyrke.
7. Hvis du vil legge til støy i et bilde, velger du Jevnt eller Variabelt. Slik legger du til støy uten at fargen berøres: Velg Monokromatisk. Dra glidebryteren for mengde for å øke eller redusere støyen.

 *Uskarphet fjerner filmkorn og støy fra originalbildet. Hvis du vil at bildet skal se mer realistisk og uretusjert ut, kan du legge tilbake noe av den fjernede støyen til bildet.*

8. Klikk OK for å bruke endringene i bildet.

Gjøre bildeområder mindre skarpe

[Til toppen](#)

Gjør uskarpt-verktøyet gjør harde kanter mykere eller reduserer detaljene i et bilde. Jo mer du maler over et område med verktøyet, jo mindre skarpt blir det.

1. Velg Gjør uskarpt-verktøyet .
2. Gjør følgende på alternativlinjen:
 - Velg en penseltupp, og angi alternativer for overgangsmodus og styrke på alternativlinjen.
 - Merk av for Fargeprøve av alle lag på alternativlinjen for å redusere skarpheten ved hjelp av data fra alle synlige lag. Hvis du fjerner merket for dette alternativet, vil verktøyet kun bruke data fra det aktive laget.
3. Dra over den delen av bildet du vil gjøre mindre skarp.

Gjøre bildeområder skarpere

[Til toppen](#)

Gjør skarpere-verktøyet øker kontrasten langs kantene for å øke den synlige skarpheten. Jo mer du maler over et område med verktøyet, jo skarpere blir dette området.

1. Velg Gjør skarpere-verktøyet . (Hold nede Gjør uskarpt-verktøyet, , hvis verktøyet ikke er synlig.)
2. Gjør følgende på alternativlinjen:
 - Velg en penseltupp, og angi alternativer for overgangsmodus og styrke.
 - Merk av for Fargeprøve av alle lag for å øke skarpheten ved hjelp av data fra alle synlige lag. Hvis det ikke er merket av for dette alternativet, bruker verktøyet bare data fra det aktive laget.
 - Velg Beskytt detalj for å forbedre detaljnivået og minimere bildepunktartefakter. Fjern avmerkingen for dette alternativet dersom du vil at skarpheteffektene skal være tydeligere.
3. Dra over den delen av bildet du vil gjøre skarpere.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Forstå fargejusteringer

[Før du foretar farge- og tonejusteringer](#)

[Korrigerer bilder](#)

[Oversikt over justeringspanelet](#)

[Kommandoer for fargejustering](#)

[Foreta en fargejustering](#)

[Lagre justeringsinnstillinger](#)

[Bruke justeringsinnstillinger på nytt](#)

[Korrigerer farger i CMYK og RGB](#)

[Identifisere ikke-trykbare farger](#)

Før du foretar farge- og tonejusteringer

[Til toppen](#)

De kraftige verktøyene i Photoshop kan forbedre, reparere og korrigerer farge og tonalitet (lyshet, mørkhet og kontrast) i et bilde. Her er noen elementer du bør vurdere før du utfører farge- og tonejusteringer.

- Arbeid med en skjerm som er kalibrert og profilert. Hvis du foretar større bilderedigeringer, er kalibrering og profilering viktig, ellers vil bildet se annerledes ut på din skjerm enn på andre skjermer eller på utskrifter.
- Du bør bruke justeringslag til å justere toneområdet og fargebalansen i bildet. Med justeringslag kan du gå tilbake og justere tonen ytterligere uten å måtte forkaste data fra bildelaget eller endre disse dataene permanent. Husk at bruk av justeringslag øker størrelsen på bildefilen og krever mer RAM på datamaskinen. Når du velger farge- og tonekommandoer i justeringspanelet, blir det automatisk opprettet justeringslag.
- Hvis du ikke vil bruke justeringslag, kan du foreta justeringer direkte på et bildelag. Husk at noe av bildeinformasjonen forkastes når du justerer farger eller toner direkte på et bildelag.
- For kritisk arbeid og maksimal bevaring av billedata, er det best at bildet du arbeider med, har 16 biter per kanal (16-biters bilde) i stedet for 8 biter per kanal (8-biters bilde). Data forkastes når du utfører tone- og fargejusteringer. Tapet av bildeinformasjon er mer kritisk i et 8-biters bilde enn i et 16-biters bilde. Vanligvis er 16-biters bilder større enn 8-biters bilder.
- Dupliser eller ta kopi av bildefilen. Hvis du arbeider med en kopi av bildet, bevares originalen i tilfelle du ønsker å bruke den opprinnelige versjonen av bildet.
- Fjern eventuelle feil, for eksempel støvkorn, feil og riper, fra bildet før du foretar farge- og tonejusteringer.
- Åpne info- eller histogrampanelet i utvidet visning. Når du evaluerer og korrigerer bildet, viser begge panelene nyttig informasjon om justeringene.
- Du kan lage en markering eller bruke en maske til å begrense farge- og tonejusteringer til en del av bildet. En annen metode å bruke farge- og tonejusteringer selektivt på, er å sette opp dokumentet med bildekomponenter på ulike lag. Farge- og tonejusteringer brukes bare på ett lag om gangen. Bare bildekomponenter på mållaget påvirkes.

Korrigerer bilder

[Til toppen](#)

Her er den vanlige arbeidsflyten du følger når du korrigerer tonaliteten og fargen i et bilde:

1. Bruk histogrammet til å sjekke kvaliteten og toneområdet i bildet.
2. Kontroller at justeringspanelet er åpent, slik at du har tilgang til farge- og tonejusteringer. Klikk et ikon for å få tilgang til justeringene beskrevet i de neste punktene. Når du utfører korrigeringer fra justeringspanelet, blir det opprettet et justeringslag. Det gir deg større fleksibilitet, og ikke noe av bildeinformasjonen forkastes. Se [Oversikt over justeringspanelet](#) og [Om justeringslag og fyllag](#).
3. Juster fargebalansen for å fjerne uønsket fargeskjær eller korrigerer overmettede eller undermettede farger. Se [Kommandoer for fargejustering](#).
4. Juster toneområdet ved hjelp av Nivåer- eller Kurver-justeringen.

Begynn tonekorrigeringene med å justere verdiene for bildepunktene med ekstreme nivåer av høylys og skygge i bildet, og angi et generelt toneområde for bildet. Dette kalles å *stille inn høylys og skygge* eller å *angi svart- og hvitpunkt*. Når du stiller inn høylys og skygge, fordeles vanligvis bildepunktene med mellomtoner på nytt i forhold til dette. Det kan imidlertid hende at du må justere mellomtonene manuelt.

Hvis du vil justere tonaliteten bare i skygge- og høylysområder, bruker du kommandoen Skygge/høylys. Se [Forbedre høylys- og](#)

skyggedetaljer.

5. (Valgfritt) Utfør andre fargejusteringer.

Når du har korrigert den generelle fargebalansen i bildet, kan du utføre valgfrie justeringer for å forbedre fargene eller lage spesialeffekter.

6. Gjør kantene i bildet skarpere.

Som et av de siste trinnene bruker du filteret Uskarp maske eller Smart skarphet til å gjøre bildekantene klarere. Hvor mye skarphet som kreves for et bilde, varierer i henhold til bildekvaliteten du får fra det digitale kameraet eller skanneren du bruker. Se [Gjøre bilder skarpere](#).

7. (Valgfritt) Angi skriver- eller trykkegenskaper for bildet.

Du kan bruke alternativer i Nivåer- eller Kurver-justeringen til å importere høylys- og skyggeinformasjon til fargeområdet for en utskriftsenhet, for eksempel en skrivebordsskriver. Dette kan du også gjøre når du sender bildet til et trykkeri, forutsatt at du kjenner trykkeegenskapene.

Når bildepunkter gjøres skarpere, øker kontrasten i nærliggende bildepunkter. Det gjør at enkelte bildepunkter i kritiske områder kanskje ikke kan skrives ut på skriveren eller trykkpressen du bruker. Derfor bør du vente med finjusteringen av utdatainnstillingene til du er ferdig med å øke skarpheten. For mer informasjon om justering av utdatainnstillingene, se [Angi målverdier for høylys og skygge](#).

Oversikt over justeringspanelet

[Til toppen](#)

Verktøyene for å foreta farge- og tonejusteringer finner du i justeringspanelet. Når du klikker et verktøyikon, blir det valgt en justering, og et justeringslag opprettes automatisk. Justeringene du gjør ved hjelp av kontrollene og alternativene i justeringspanelet, oppretter ikke-ødeleggende justeringslag. Se [Om justering av lag og fylag](#).

I Photoshop CC og CS6 har egenskapspanelet en forhåndsinnstillingsmeny med forhåndsinnstilte justeringer. I Photoshop CS5 inneholder justeringspanelet en liste over forhåndsinnstilte justeringer som bruker vanlige bildekorrigeringsinnstillinger. Forhåndsinnstillinger er tilgjengelige for Nivåer, Kurver, Eksponering, Kulør/metning, Svart-hvitt, Kanalmikser og Selektiv fargekorrigering. Når du klikker en forhåndsinnstilling, brukes den på bildet ved hjelp av et justeringslag. Du kan når som helst lagre justeringsinnstillinger som en forhåndsinnstilling som blir lagt til i listen over forhåndsinnstillinger.

Når du klikker et justeringsikon eller en forhåndsinnstilling, vises innstillingsalternativene for den angitte justeringen.

For en video, se [En introduksjon til justeringslag](#).

Bruke en korrigering ved hjelp av justeringspanelet

1. Klikk et justeringsikon i justeringspanelet, eller velg en justering på panelmenyen. I CS5 kan du også klikke en forhåndsinnstilling for justering.
2. Bruk kontrollene og alternativene i egenskapspanelet (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5) til å velge de innstillingene du ønsker.
3. (Valgfritt) Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil veksle mellom å slå justeringen av og på, klikker du knappen Vis/skjul lagsynlighet .
 - Hvis du vil tilbakestille justeringen til opprinnelige innstillinger, klikker du Tilbakestill-knappen .
 - Hvis du vil forkaste en justering, klikker du knappen Slett dette justeringslaget .
 - Du kan gjøre justeringspanelet i Photoshop CC og Photoshop CS6 bredere ved å dra i et av de nedre hjørnene på panelet. I Photoshop CS5 klikker du på knappen Utvidet visning.
 - (CS5) Hvis du vil legge til et justeringslag over gjeldende lag, klikker du pilen . Justeringspanelet vil da vise justeringsikonene og listen over forhåndsinnstillinger igjen. I Photoshop CC og CS6 er justeringsikonene alltid synlig i justeringspanelet.
 - (CS5) Hvis du vil gå tilbake til gjeldende justeringsinnstillinger fra justeringsikonene og forhåndsinnstillingene i justeringspanelet, klikker du pilen .

Bruke en korrigering bare på laget under

1. Klikk et justeringsikon i justeringspanelet, eller velg en justering på panelmenyen. I CS5 kan du også klikke på en forhåndsinnstilling for justering.
2. Klikk knappen Klipp til lag  i egenskapspanelet (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5). Klikk ikonet igjen for å bruke justeringen på alle lag under justeringslaget i lagpanelet.

Lagre og bruke forhåndsinnstilte justeringer

I Photoshop CC og Photoshop CS6 har egenskapspanelet en forhåndsinnstillingsmeny med forhåndsinnstilte justeringer for verktøyet du klikket på

i justeringspanelet. Justeringspanelet i Photoshop CS5 inneholder en liste over forhåndsinnstillinger for vanlige farge- og tonejusteringer. I tillegg kan du lagre og bruke forhåndsinnstillinger for Nivåer, Kurver, Eksponering, Kulør/metning, Svart-hvitt, Kanalmikser og Selektiv fargekorrigering. Når du lagrer en forhåndsinnstilling, blir den lagt til i listen over forhåndsinnstillinger.

- Hvis du vil lagre justeringsinnstillinger som en forhåndsinnstilling, velger du Lagre forhåndsinnstilling på egenskapspanelmenyen (CC, CS6) eller justeringspanelmenyen (CS5).
- (CC, CS6) Du bruker en forhåndsinnstilt justering ved å velge den på forhåndsinnstillingsmenyen i egenskapspanelet.
- (CS5) Hvis du vil bruke en forhåndsinnstilt justering, klikker du trekanten for å vise listen over forhåndsinnstillinger for en bestemt justering, og deretter klikker du ønsket forhåndsinnstilling. Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) en trekant for å vise alle forhåndsinnstillingene.

Marker tekstfelt eller ønsket justeringsverktøy automatisk

Hvis du endrer justeringsparametrene ofte ved hjelp av tekstfelt eller et justeringsverktøy, kan du gjøre prosessen enklere ved å velge disse elementene automatisk.

- Klikk Velg parameter automatisk eller Velg ønsket justeringsverktøy automatisk i egenskapspanelmenyen (CC, CS6) eller justeringspanelmenyen (CS5).



Hvis du foretrekker å velge tekstfelt etter behov, trykker du på Skift+Enter (Windows) eller Skift+Tilbake (Mac).

Kommandoer for fargejustering

[Til toppen](#)

Du kan velge blant følgende kommandoer for fargejustering:

Automatisk nivåjustering Korrigerer raskt fargebalansen i et bilde. Selv om navnet antyder en automatisk justering, kan du finjustere virkemåten for denne kommandoen. Se [Fjerne et fargeskjær ved hjelp av automatisk fargejustering](#).

Nivåer Justerer fargebalansen ved å angi bildepunktdistribusjonen for individuelle fargekanaler. Se Justere farger ved hjelp av nivåer.

Kurver Inneholder opptil 14 kontrollpunkter for justering av høylys, mellomtone og skygge for individuelle kanaler. Se Oversikt over kurver.

Kommandoen Eksponering Justerer tonaliteten ved å utføre beregninger i et lineært fargeområde. Eksponering brukes primært i HDR-bilder. Se Justere eksponering for HDR-bilder.

Kommandoen Glød Justerer fargemetningen slik at maskeringen reduseres til et minimum. Se Justere fargemetningen ved hjelp av Glød.

Fotofilter Utfører fargejusteringer ved å simulere effekten av bruk av et Kodak Wratten- eller Fuji-filter foran et kameraobjektiv. Se [Endre fargebalansen ved bruk av Photo Filter-kommandoen](#).

Fargebalanse, kommando Endrer den totale blandingen av farger i et bilde. Se [Bruke Fargebalanse-justeringen](#).

Kulør/metning Justerer verdiene for kulør, metning og lysstyrke i hele bildet eller i individuelle fargekomponenter. Se Justere kulør og metning.

Tilpass farge Tilpasser fargen: fra ett fotografi til et annet fotografi, fra ett lag til et annet lag, og fra én markering i et bilde til en annen markering i samme bilde eller et annet bilde. Denne kommandoen justerer også lysstyrken og fargeområdet samt nøytraliserer fargeskjær i et bilde. Se [Tilpasse farger i ulike bilder](#).

Erstatt farge-kommando Erstatter angitte farger i et bilde med nye fargeverdier. Se [Endre fargen i objekter i et bilde](#).

Selektiv fargekorrigering Justerer mengden prosessfarger i individuelle fargekomponenter. Se [Foreta selektive fargejusteringer](#).

Kanalmikser Endrer en fargekanal og utfører fargejusteringer som ikke er enkle å utføre med andre fargejusteringsverktøy. Se [Bland fargekanaler](#).

Foreta en fargejustering

[Til toppen](#)

Alle fargejusteringsverktøy i Photoshop fungerer hovedsakelig likt: De knytter en eksisterende serie med bildepunktverdier til en ny verdiserie. Forskjellen på verktøyene er hvor mye kontroll de gir. Fargejusteringsverktøyene og -innstillingene er tilgjengelige fra justeringspanelet. Du finner en oversikt over fargejusteringsverktøyene i [Kommandoer for fargejustering](#).

Fargen i et bilde kan justeres på flere måter. Den mest fleksible metoden er å bruke et justeringslag. Når du velger et fargejusteringsverktøy i justeringspanelet, oppretter Photoshop automatisk et justeringslag. Med justeringslag kan du eksperimentere med farge- og tonejusteringer uten at bildepunktene i bildet endres permanent. Farge- og toneendringene ligger på justeringslaget, som fungerer som et slør de underliggende billedlagene vises gjennom.

1. Hvis du vil gjøre justeringer i en del av bildet, merker du den delen. Hvis du ikke lager noen markering, brukes justeringen på hele bildet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk et justeringsikon i justeringspanelet. I CS5 kan du også velge en forhåndsinnstilt justering i justeringspanelet.
 - Opprette et justeringslag. Se [Opprette og begrense justerings- og fylslag](#).

- Dobbeltklikk miniatyren av et eksisterende justeringslag i lagpanelet.

Merk: Du kan også velge **Bilde > Justeringer** og deretter velge en kommando på undermenyen for å foreta justeringer direkte på bildelaget. Husk imidlertid at denne metoden forkaster bildeinformasjon.

Et nytt justeringslag inneholder en lagmaske som er tom (eller hvit) som standard. Det betyr at justeringen blir brukt på hele bildet. (Hvis du har en aktiv markering på bildet når du legger til et justeringslag, maskerer den opprinnelige lagmasken ut det umerkede området med svart.) Med penselverktøyet kan du male svarte områder på masken der du ikke vil at justeringen skal påvirke bildet. Se Redigere en lagmaske.

3. Hvis du vil veksle mellom å vise bildet med og uten justeringer, klikker du på ikonet Vis/skjul lagsynlighet  i egenskapspanelet (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5).

 Hvis du vil avbryte endringer, klikker du **Tilbakestill-knappen**.

Lagre justeringsinnstillinger

[Til toppen](#)

Du kan lagre innstillingene for fargejustering og bruke dem på andre bilder. Når du har lagret en innstilling er den enten tilgjengelig i listen over forhåndsinnstillinger i egenskapspanelet (CC, CS6) eller på forhåndsinnstillingsmenyen i justeringspanelet (CS5). Du kan også velge Last inn forhåndsinnstilling på menyen i en justeringsdialogboks. Hvis du lagrer fargejusteringsinnstillinger ved bruk av Tilpass farge-kommandoen, se [Tilpass farger i ulike bilder](#).

- Hvis du vil lagre en innstilling i forhåndsinnstillingsmenyen (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5), velger du Lagre forhåndsinnstilling på panelmenyen. Dette alternativet er bare tilgjengelig for Nivåer, Kurver, Eksponering, Kulør/metning, Svart-hvitt, Kanalmikser og Selektiv fargekorrigering.
- Hvis du vil lagre en innstilling i justeringsdialogboksen Skygge/Høylys eller Erstatt farge, klikker du Lagre. I justeringsdialogboksen Nivåer, Kurver, Eksponering, Kulør/metning, Svart-hvitt, Kanalmikser eller Selektiv fargekorrigering velger du Lagre forhåndsinnstilling på panelmenyen. Skriv inn et navn på innstillingen, og klikk Lagre.

Bruke justeringsinnstillinger på nytt

[Til toppen](#)

Når du har lagret en justeringsinnstilling, er den tilgjengelig som en forhåndsinnstilling og kan brukes på nytt.

- (CC, CS6) Velg en forhåndsinnstilt justering på forhåndsinnstillingsmenyen i egenskapspanelet.
- (CS5) I justeringspanelet utvider du et sett med forhåndsinnstilte justeringer og velger innstillingen fra menylisten.
- I en justeringsdialogboks klikker du Last inn. Finn og last inn den lagrede justeringsfilen. I dialogboksene Kurver, Svart-hvitt, Eksponering, Kulør/metning, Selektiv fargekorrigering, Nivåer og Kanalmikser vises lagrede forhåndsinnstillinger på menyen Forhåndsinnstillinger. Velg Last inn forhåndsinnstilling fra alternativet Forhåndsinnstilling for å laste inn en forhåndsinnstilling som ikke vises på hurtigmenyen Forhåndsinnstilling, fra en annen plassering.

Hvis du vil fjerne standard forhåndsinnstillinger, går du til følgende mapper, flytter forhåndsinnstillingene ut av mappen og starter Photoshop på nytt.

- Windows: [oppstartstasjon]/Programfiler/Adobe/Adobe Photoshop [versjonnummer]/Presets/[justeringstype]/[navn på forhåndsinnstilling]
- Mac OS: [oppstartstasjon]/Programmer/Adobe Photoshop [versjonnummer]/Presets/[justeringstype]/[navn på forhåndsinnstilling]

Korrigere farger i CMYK og RGB

[Til toppen](#)

Selv om du kan utføre alle farge- og tonekorrigeringer i RGB-modus og de fleste justeringer i CMYK-modus, bør du være forsiktig når du velger modus. Unngå flere konverteringer mellom modi, fordi fargeverdier avrundes og går tapt i hver konvertering. Ikke konverter RGB-bilder til CMYK-modus hvis de er beregnet for visning på skjerm. For CMYK-bilder som skal separeres og trykkes, må du ikke gjøre fargekorrigeringer i RGB-modus.

Hvis du må konvertere bildet fra én modus til en annen, bør du foreta de fleste tone- og fargekorrigeringene i RGB-modus. Deretter kan du bruke CMYK-modus til finjustering. Dette er fordelene med å arbeide i RGB-modus:

- RGB har færre kanaler. Det gjør at datamaskinen bruker mindre minne.
- RGB har et bredere utvalg av farger enn CMYK, og det er sannsynlig at flere farger blir bevart etter justeringer.

Du kan vise skjermkorrektur av dokumentfargene for å se hvordan de vil se ut når de gjengis på en bestemt utskriftsenhet. Se [Om trykkfargesimulering av farger](#).

 Du kan redigere et bilde i RGB-modus i ett vindu og vise det samme bildet i CMYK-farger i et annet vindu. Velg **Vindu > Ordne > Nytt vindu for (filnavn)** for å åpne et nytt vindu. Kontroller at Gjeldende CMYK er valgt for Korrekturoppsett, og velg deretter kommandoen Korrektur for farger for å aktivere CMYK-forhåndsvisningen i et av vinduene.

Identifisere ikke-trykkbare farger

Et *fargeområde* er de fargene et fargesystem kan vise eller skrive ut. En farge som kan vises i RGB, kan være *ikke-trykkbare*, det vil si utenfor fargeområdet, for CMYK-innstillingen.

I RGB-modus kan du finne ut om en farge er ikke-trykkbare på følgende måter:

- I infopanelet vises et utropstegn ved siden av CMYK-verdiene når du beveger pekeren over en ikke-trykkbare farge.
- I fargevelgeren og fargepanelet vises en advarselstrekanter . Når du velger en ikke-trykkbare farge, vises den nærmeste CMYK-ekvivalenten. Du velger CMYK-ekvivalenten ved å klikke trekanten eller fargeruten.

Photoshop bringer automatisk alle fargene inn i fargeområdet når du konverterer et bilde til CMYK. Vær oppmerksom på at enkelte detaljer i bildet kan gå tapt, avhengig av hvilke konverteringsalternativer du velger. Du kan identifisere de ikke-trykkbare fargene i et bilde eller korrigere dem manuelt før du konverterer til CMYK. Du kan bruke kommandoen Ikke-trykkbare farger til å utheve ikke-trykkbare farger.

Finne ikke-trykkbare farger

1. Velg Vis > Korrekturoppsett, og velg deretter korrekturprofilen du vil basere advarselen om ikke-trykkbare farger på.
2. Velg Vis > Ikke-trykkbare farger.

Alle bildepunkter utenfor fargeområdet for gjeldende korrekturprofilområde vises i grått.

Endre farge på advarselen om ikke-trykkbare farger

1. Gjør ett av følgende:
 - (Windows) Velg Rediger > Innstillinger > Gjennomsiktighet og ikke-trykkbare farger.
 - (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger > Gjennomsiktighet og ikke-trykkbare farger.
2. Under Ikke-trykkbare farger klikker du fargeboksen for å vise fargevelgeren. Velg deretter en ny farge for advarselen, og klikk OK.
De beste resultatene får du ved å bruke en farge som ikke allerede finnes i bildet.
3. Skriv inn en verdi i Tetthet-boksen, og klikk deretter OK.

Bruk dette alternativet til å vise mer eller mindre av det underliggende bildet gjennom advarselsfargen. Verdiene kan være mellom 1 og 100 %.



Opprinnelig bilde, og forhåndsvisning av ikke-trykkbare farger med blått valgt som farge på advarselen om ikke-trykkbare farger

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justering av nivåer

Oversikt over nivåer

Fra en ekspert: Nivåer-kommando

Justere toneområde ved hjelp av nivåer

Justere farger ved hjelp av nivåer

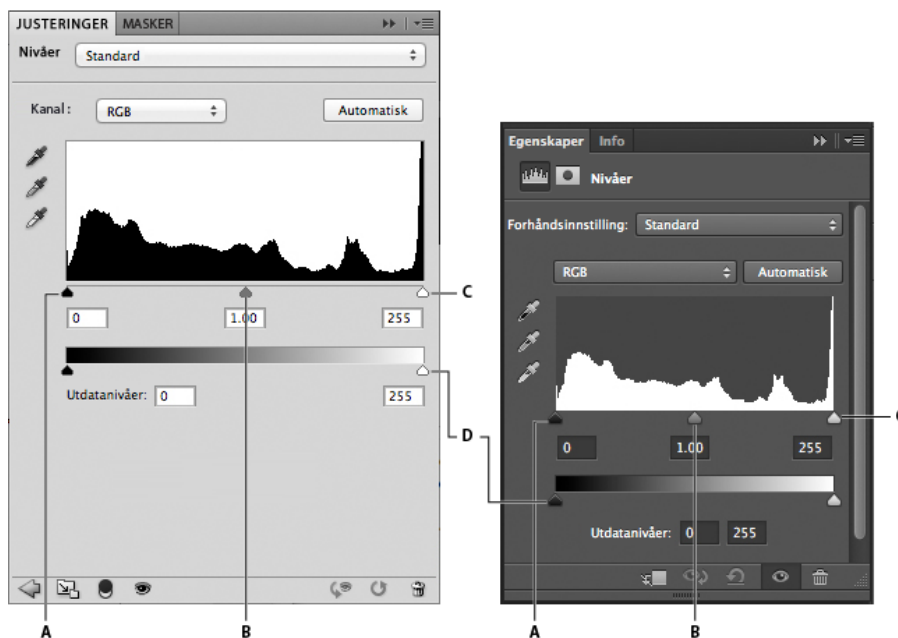
Legge til kontrast i et bilde med nivåer

[Til toppen](#)

Oversikt over nivåer

Du bruker Nivåer-justeringen til å korrigere toneområdet og fargebalansen i et bilde ved å justere intensitetsnivåene for skygger, mellomtoner og høylys i bildet. Histogrammet Nivåer er en visuell veiledning for justering av bildets nøkkeltoner. Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan man leser et histogram, kan du se [Om histogrammer](#).

Du kan lagre nivåinnstillingene som en forhåndsinnstilling for bruk i andre bilder. Se [Lagre justeringsinnstillinger](#) og [Bruke justeringsinnstillinger](#) på nytt.



Justere nivåer

A. Skygger B. Mellomtoner C. Lyse områder D. Utlest-skyvekontrollene

Videoveiledninger

Se her for flere veiledninger om Nivåer-kommandoen:

[Rette opp fargeskjær med Nivåer](#) (2.05).

[Justere nivåer per kanal](#) (3.59). Denne veiledningen viser også hvordan du bruker en justeringslagmaske til å begrense justeringen.

[Til toppen](#)

Justere toneområde ved hjelp av nivåer

De to ytterste skyvekontrollene for Inndatanivå kobler svartpunktet og hvitpunktet til innstillingene for utdataskyvekontrollene. Som standard er utdataskyvekontrollene satt til nivå 0, der bildepunktene er svarte, og nivå 255, der bildepunktene er hvite. Med utdataskyvekontrollene i standardposisjoner kobles bildepunktverdien til nivå 0 når du flytter skyvekontrollen for svart, og til nivå 255 når du flytter skyvekontrollen for hvitt. De gjenstående nivåene omfordes mellom nivå 0 og 255. Denne omfordelingen øker toneområdet i bildet, og dermed øker den generelle kontrasten i bildet.

Merk: Når skygger maskeres, blir bildepunktene svarte, uten noen detaljer. Når høylys maskeres, blir bildepunktene hvite, uten noen detaljer.

Den midterste inndataskyvekontrollen justerer gammaen i bildet. Den flytter mellomtonen (nivå 128) og endrer intensitetsverdien til de mellomgrå

tonene uten å endre høylys og skygger dramatisk.

1. Gjør ett av følgende:

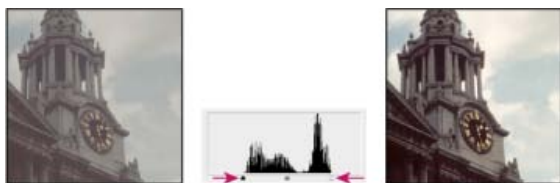
- Klikk Nivåer-ikonet  i justeringspanelet, eller velg Nivåer på panelmenyen.
- (CS5) Klikk en forhåndsinnstilling for nivåer i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Nivåer. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

Merk: Kommandoen Bilde > Justeringer > Nivåer brukes til å foreta direkte justeringer i bildelaget og forkaste bildeinformasjon.

2. (Valgfritt) Hvis du vil justere tonene for en bestemt fargekanal, velger du et alternativ på Kanal-menyen.
3. (Valgfritt) Hvis du vil redigere en kombinasjon av flere fargekanaler samtidig, holder du nede Skift og klikker kanalene i kanalpanelet før du velger kommandoen Bilde > Justeringer > Nivåer. (Denne metoden fungerer ikke på et nivåjusteringslag.) Kanal-menyen viser deretter forkortelsene for målkanalene, for eksempel CM for cyan og magenta. Menyen inneholder også enkeltkanalene for den valgte kombinasjonen. Rediger spotkanaler og alfakanaler hver for seg.
4. Du kan justere skyggene og høylyset manuelt ved å dra den svarte og den hvite skyvekontrollen for inndatanivå til kanten av den første bildepunktgruppen på en av sidene i histogrammet.

Hvis du for eksempel flytter skyvekontrollen for svartpunkt til høyre til nivå 5, tilordnes alle bildepunktene på nivå 5 og lavere til nivå 0. Hvis du på samme måte flytter skyvekontrollen for hvitpunkt til venstre til nivå 243, tilordnes alle bildepunktene på nivå 243 og høyere til nivå 255. Tilordningen påvirker de mørkeste og lyseste bildepunktene i hver kanal. Tilsvarende bildepunkter i de andre kanalene justeres proporsjonalt for å unngå å endre fargebalansen.

Merk: Du kan også angi verdier direkte i den første og tredje tekstboksene for inndatanivå.



Justere svart- og hvitpunkter med skyvekontrollen for inndatanivå

5. (Valgfritt) Gjør ett av følgende hvis du vil identifisere områder i bildet som skal maskeres (helt svarte eller helt hvite):
- Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) mens du drar skyvekontrollene for svart- og hvitpunkt.
 - Velg Vis klipping for svart-hvitt-punkt på panelmenyen.

6. Bruk den midterste inndataskyvekontrollen til å gjøre gammajusteringer for å justere mellomtoner.

Hvis du flytter den midterste inndataskyvekontrollen til venstre, blir bildet generelt lysere. Denne justeringen av skyvekontrollen tilordner et lavere (mørkere) nivå til midtpunktnivået mellom skyvkontrollene for utdata. Hvis skyvekontrollene er i standardposisjonene (0 og 255), er midtpunktet nivå 128. I dette eksempelet utvides skyggene slik at de fyller toneområdet fra 0 til 128, og høylyset komprimeres. Hvis du flytter den midterste inndataskyvekontrollen til høyre, får du motsatt virkning, og bildet blir mørkere.

Merk: Du kan også angi en verdi for gammajustering direkte i den midterste boksen for inndatanivå.

Du kan vise det justerte histogrammet i histogrampanelet.

Justere farger ved hjelp av nivåer

[Til toppen](#)

1. Klikk Nivåer-ikonet  i justeringspanelet, eller velg Nivåer på panelmenyen.
2. Gjør ett av følgende i egenskapspanelet (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5) for å nøytralisere fargeskjær:
- Klikk pipetteverktøyet for å angi gråpunkt . Klikk deretter i den delen av bildet som er nøytralt grå.
 - Klikk Automatisk for å bruke standard automatisk nivåjustering. Eksperimenter med andre automatiske justeringsalternativer ved å velge Automatiske alternativer på egenskapspanelmenyen (CC, CS6) eller justeringspanelmenyen (CS5), og deretter endre Algoritmer i dialogboksen Alternativer for automatisk fargekorrigering.

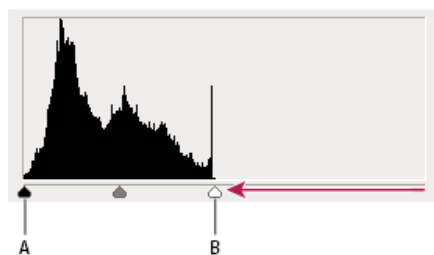
Generelt bør du tildele like fargekomponentverdier for å få en nøytral gråfarge. Tildel for eksempel like verdier for rødt, grønt og blått for å skape en nøytral gråfarge i et RGB-bilde.

Legge til kontrast i et bilde med nivåer

[Til toppen](#)

Hvis bildet trenger generell kontrast fordi det ikke bruker hele toneområdet, klikker du Nivåer-ikonet  i justeringspanelet. Deretter drar du

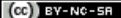
skyvekontrollene for Innlest for skygge og høylys innover til de berører enden av histogrammet.



Bildelaget går ikke helt til endene av diagrammet, noe som angir at bildet ikke bruker hele toneområdet.
A. Skyvekontroll for skyggeinnndata **B.** Skyvekontroll for høylysinndata

Hvis du vil vite mer

- [Justere bildetone og -farge i CS6](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Klargjøre bilder for trykking

Angi målverdier for høylys og skygge

Bruke Nivåer til å bevare høylys- og skyggedetaljer for utskrift

Angi målverdier med pipettene

Angi målverdier for høylys og skygge

[Til toppen av siden](#)

Det er nødvendig å tilordne verdier for høylys og skygge for et bilde fordi de fleste utdataenheter (vanligvis trykkpresser) ikke kan skrive ut detaljer i de svarteste skyggeverdiene (nær nivå 0) eller de hviteste høylysverdiene (nær nivå 255). Hvis du angir minimumsnivået for skygge og maksimumsnivået for høylys, er det lettere å få frem de viktige skygge- og høylysdetaljene i fargeområdet til utdataenheten.

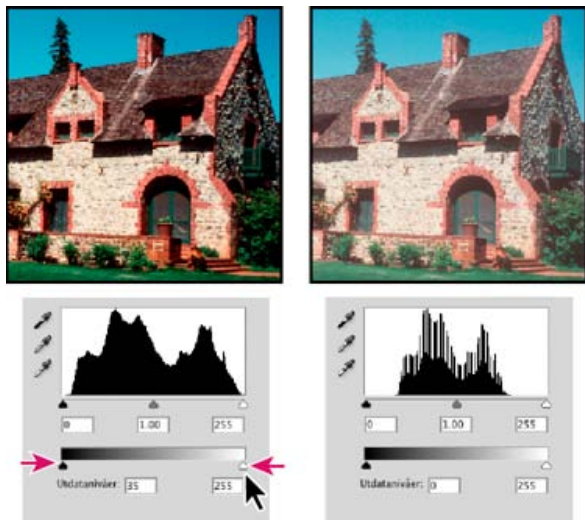
Hvis du skriver ut et bilde på en skrivebordsskriver og systemet er fargehåndtert, trenger du ikke angi målverdier. Fargehåndteringssystemet i Photoshop justerer automatisk bildet du ser på skjermen, slik at det skrives ut riktig på skrivebordsskriveren.

Bruke Nivåer til å bevare høylys- og skyggedetaljer for utskrift

[Til toppen av siden](#)

Med Utlest-skyvekontrollene kan du angi skygge- og høylysnivåer for å komprimere bildet til et område som er mindre enn 0 til 255. Bruk denne justeringen til å bevare skygge- og høylysdetaljer når et bilde skrives ut på en trykkpresse du kjenner egenskapene til. Anta for eksempel at det er viktige bildedetaljer i høylyset med en verdi på 245, og trykkpressen du sender bildet til, ikke håndterer punkter som er mindre enn 5 %. Du kan dra høylysskyvekontrollen til nivå 242 (som er et 5 %-punkt på pressen) for å endre høylysdetaljene fra 245 til 242. Nå kan høylysdetaljene skrives ut sikkert på trykkpressen.

Vanligvis er det ikke lurt å bruke Utlest-skyvekontrollene til å klargjøre bilder med spektrisk høylys. De spektriske høylysene vil se grå ut i stedet for å utvides til ren hvit. Bruk høylyspipetten på bilder med spektrisk høylys.



Bearbeide skygger og høylys med Utlest-skyvekontrollene

Angi målverdier med pipettene

[Til toppen av siden](#)

1. Velg pipetteverktøyet i verktøykassen. Du kan velge Gjennomsnitt 3 x 3 pkt fra Prøve-menyen på alternativlinjen for pipetteverktøyet. Dette sikrer en representativ prøve av et område i stedet for verdien til ett enkelt bildepunkt på skjermen.
2. Klikk Nivåer- eller Kurver-ikonet i justeringspanelet.

Når du velger Nivåer eller Kurver, er pipetteverktøyet aktivt utenfor justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6). Du har fortsatt tilgang til rullekontrollene, håndverktøyet og zoomverktøyet ved hjelp av hurtigtaster.

3. Gjør ett av følgende for å identifisere områder med høylys og skygger som du vil bevare i bildet:
 - Flytt pekeren rundt i bildet, og se i infopanelet for å finne de lyseste og mørkeste områdene du vil bevare (ikke maskert til ren svart eller ren hvit). (Se Vise fargeverdier i et bilde.)
 - Dra pekeren rundt i bildet, og se på Kurver i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) for å finne de lyseste og mørkeste

punktene du vil beholde. Denne metoden fungerer ikke hvis Kurver-justeringen er satt til den sammensatte CMYK-kanalen.

Når du identifiserer de lyseste høylydsdetaljene du vil tilordne til en utskrivbar (lavere) verdi, må du ikke ta med spektrisk høylys. Spektrisk høylys, for eksempel høylysglimtet i smykker eller en flekk med gjenskin, skal være de skarpeste punktene i et bilde. Du bør maskere bildepunkter med spektrisk høylys (ren hvit uten detaljer), slik at det ikke skrives ut noe blekk på papiret.

💡 Du kan også bruke kommandoen Terskelverdi til å identifisere representative høylys og skygger før du åpner Nivåer eller Kurver. (Se Opprette et svart-hvitt-bilde med to verdier.)

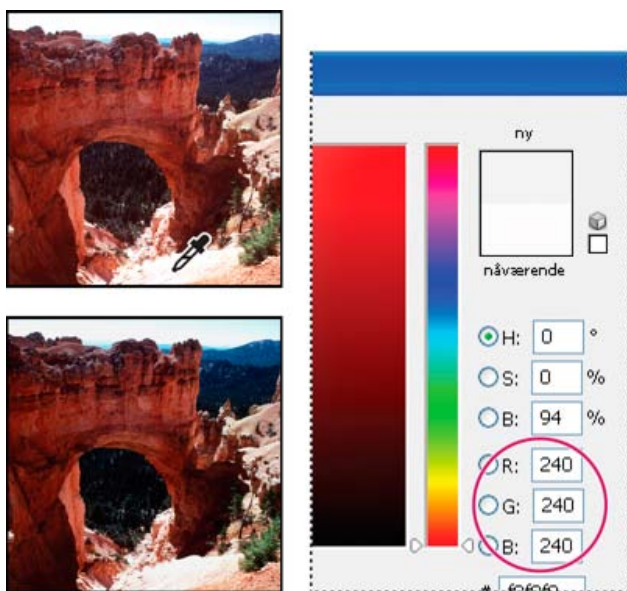
4. Du kan tilordne høylysverdier til det lyseste området i bildet ved å dobbeltklikke pipetteverktøyet Angi hvitt punkt  i Nivåer- eller Kurver-justeringen for å vise fargevelgeren. Angi verdiene du vil tilordne til det lyseste området i bildet, og klikk OK. Klikk deretter høylyset du identifiserte i trinn 3.

💡 Hvis du ved et uhell klikker feil høylys, klikker du Tilbakestill-knappen i justeringspanelet.

Avhengig av utdataenheten kan du få et godt høylys i et bilde med gjennomsnittlig nøkkel med CMYK-verdiene 5, 3, 3 og 0. En omtrentlig RGB-ekvivalent er 244, 244, 244, og en omtrentlig gråtoneekvivalent er et punkt på 4 %. Du kan angi disse målverdiene raskt ved å skrive inn 96 i Lysstyrke (B)-boksen under HSB i fargevelgeren.

💡 Med et bilde med mørke toner bør du sette høylyset til en lavere verdi for å unngå for stor kontrast. Eksperimenter med lysstyrkeverdier fra 96 til 80.

Bildepunktverdiene justeres proporsjonalt i bildet med de nye høylysverdiene. Bildepunkter som er lysere enn området du klikket, maskeres (justeres til nivå 255, ren hvit). Infopanelet viser verdiene både før og etter fargejusteringen.



Angi målverdi for pipetteverktøyet Angi hvitpunkt og klikke et høylysområde for å tilordne det til målverdien

5. Du kan tilordne skyggeverdier til det mørkeste bildeområdet du vil beholde, ved å dobbeltklikke pipetteverktøyet Angi svartpunkt  i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) for å vise fargevelgeren. Angi verdiene du vil tilordne til det mørkeste området i bildet, og klikk OK. Klikk deretter skyggen du identifiserte i trinn 3.

Når du skriver ut på hvitt papir, kan du vanligvis få en god skygge i et bilde med gjennomsnittlig nøkkel ved å bruke CMYK-verdiene 65, 53, 51 og 95. En omtrentlig RGB-ekvivalent er 10, 10, 10, og en omtrentlig gråtoneekvivalent er et punkt på 96 %. Du kan angi disse verdiene raskt ved å skrive inn 4 i Lysstyrke (B)-boksen under HSB i fargevelgeren.

💡 Med et bilde med lyse toner bør du sette skyggen til en høyere verdi for å opprettholde detaljene i høylyset. Eksperimenter med lysstyrkeverdier fra 4 til 20.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Vise histogram- og bildepunktverdier

Histogrammer

[Oversikt over histogrampanelet](#)

[Vise histogrammet for et dokument med flere lag](#)

[Forhåndsviser histogramjusteringer](#)

[Oppdatere histogramvisningen](#)

[Vise fargeverdier i et bilde](#)

[Vise fargeinformasjon under fargejustering](#)

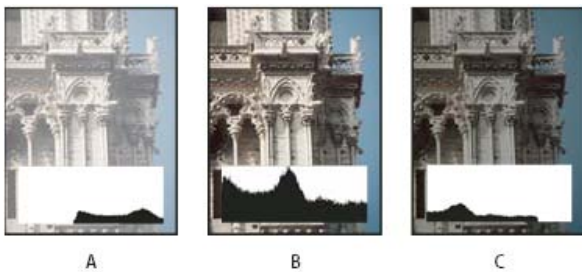
[Justere fargeprøver](#)

[Til toppen av siden](#)

Histogrammer

Et histogram viser hvordan bildepunkter i et bilde fordeles ved å gi en grafisk fremstilling av antall bildepunkter på hvert fargeintensitetsnivå. Histogrammet viser detaljer i skyggene (vist til venstre i histogrammet), mellomtoner (vist i midten) og høylys (vist til høyre). Et histogram kan hjelpe deg med å finne ut om et bilde har nok detaljer til at du kan foreta en god korrigering.

Histogrammet gir også en rask oversikt over toneområdet i bildet, eller bildets nøkkeltipe. Et bilde med lav nøkkel har detaljene konsentrert i skyggene. Et bilde med høy nøkkel har detaljene konsentrert i høylyset. Et bilde med gjennomsnittlig nøkkel har detaljene konsentrert i mellomtonene. Et bilde med fullstendig toneområde har noen bildepunkter i alle områdene. Ved å finne toneområdet kan du angi riktige tonekorrigeringer.



Slik leser du et histogram

A. Overeksponert fotografi **B.** Riktig eksponert fotografi med full tonalitet **C.** Undereksponert fotografi

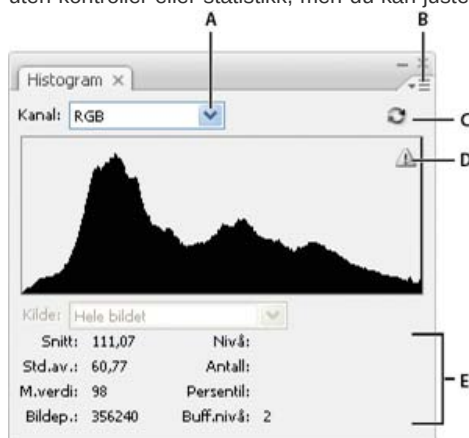
Histogrampanelet inneholder mange alternativer for visning av tone- og fargeinformasjon for et bilde. Som standard viser histogrammet toneområdet for hele bildet. Hvis du vil vise histogramdata for en del av bildet, merker du først den delen.

Du kan vise et bildehistogram som et overlegg i dialogboksen Kurver ved å velge histogramalternativet under Visningsalternativer for kurve, og i panelet Justering av kurver (CS5) eller Alternativer for kurver (CS6) ved å velge Visningsalternativer for kurve på panelmenyen og deretter velge Histogram.

[Til toppen av siden](#)

Oversikt over histogrampanelet

❖ Velg Vindu > Histogram, eller klikk kategorien Histogram for å åpne histogrampanelet. Som standard åpnes histogrampanelet i kompaktvisning uten kontroller eller statistikk, men du kan justere visningen.



Histogrampanelet (Utvidet visning)

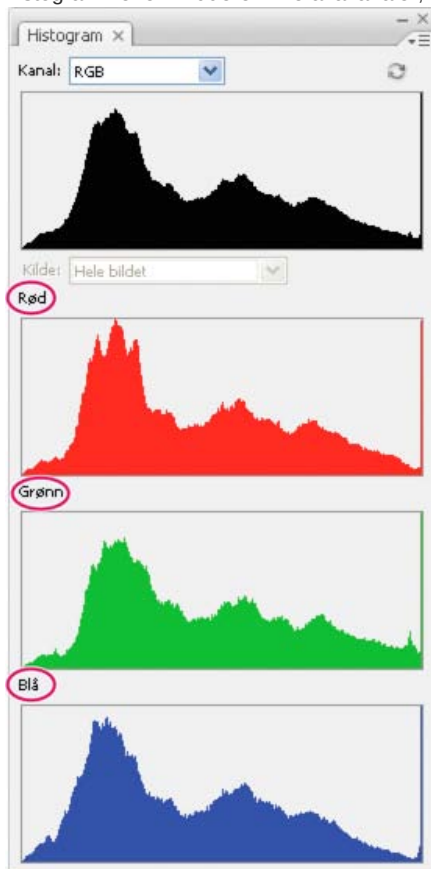
Justere visningen av histogrampanelet

❖ Velg en visning på histogrampanelmenyen.

Utvidet visning Viser histogrammet med statistikk. I tillegg vises kontroller for å velge kanalen som representeres av histogrammet, vise alternativer i histogrampanelet, oppdatere histogrammet slik at ubufrede data vises, og velge et bestemt lag i et dokument med flere lag.

Kompaktvisning Viser et histogram uten kontroller eller statistikk. Histogrammet representerer hele bildet.

Alle kanaler-visning Viser individuelle histogrammer for kanalene i tillegg til alle alternativene for den utvidede visningen. De individuelle histogrammene inkluderer ikke alfakanaler, spotkanaler eller masker.



Histogrampanelet med alle kanaler vist i farger og statistikk skjult

Vise en bestemt kanal i histogrammet

Hvis du valgte Utvidet visning eller Alle kanaler-visning for histogrampanelet, kan du velge en innstilling på Kanal-menyen. Photoshop husker kanalinnstillingen når du bytter fra Utvidet visning eller Alle kanaler-visning tilbake til Kompaktvisning.

- Velg en individuell kanal for å vise et histogram for kanalen, inkludert fargekanaler, alfakanaler og spotkanaler.
- Velg RGB, CMYK eller Sammensatt, avhengig av bildets fargemodus, for å vise et sammensatt histogram for alle kanalene.
- Hvis bildet er et RGB- eller CMYK-bilde, velger du Lysstyrke for å vise et histogram som representerer lysstyrke- eller intensitetsverdiene for den sammensatte kanalen.
- Hvis bildet er et RGB- eller CMYK-bilde, velger du Farger for å vise et sammensatt histogram for de individuelle fargekanalene i fargen. Dette alternativet er standardvisningen for RGB- og CMYK-bilder første gang du velger Utvidet visning eller Alle kanaler-visning.

Hvis du velger alternativer på Kanal-menyen i Alle kanaler-visning, påvirkes bare de øverste histogrammene i panelet.

Vise kanalthistogrammer i farger

❖ Gjør ett av følgende i histogrampanelet:

- I Alle kanaler-visning velger du Vis kanaler i farger på panelmenyen.
- I Utvidet visning eller Alle kanaler-visning velger du en individuell kanal på Kanal-menyen og Vis kanaler i farger på panelmenyen. Hvis du bytter til Kompaktvisning, vises kanalen fortsatt i farger.
- I Utvidet visning eller Alle kanaler-visning velger du Farger på Kanal-menyen for å vise et sammensatt histogram av kanalene i farge. Hvis du bytter til Kompaktvisning, vises det sammensatte histogrammet fortsatt i farger.

Vise histogramstatistikk

Som standard vises statistikk i Utvidet visning og Alle kanaler-visning i histogrampanelet.

1. Velg Vis statistikk på histogrampanelmenyen.
2. Gjør ett av følgende:
 - Plasser pekeren i histogrammet for å vise informasjon om en bestemt bildepunktverdi.
 - Hvis du vil vise informasjon om et verdiområde, drar du i histogrammet for å merke området.

Panelet viser følgende statistikkinformasjon under histogrammet:

Gjennomsnitt Viser gjennomsnittlig intensitet.

Std.av. (standardavvik) Viser hvor mye intensiteten varierer.

Middelverdi Viser middelverdien i intensitetsområdet.

Bildepunkter Viser det totale antallet bildepunkter som brukes til å beregne histogrammet.

Nivå Viser intensitetsnivået for området under pekeren.

Antall Viser det totale antallet bildepunkter som tilsvarer intensitetsnivået under pekeren.

Persentil Viser det kumulative antallet bildepunkter på eller under nivået under pekeren. Denne verdien uttrykkes som en prosentandel av alle bildepunktene i bildet, fra 0 % helt til venstre til 100 % helt til høyre.

Buffernivåer Viser gjeldende bildebuffer som brukes til å opprette histogrammet. Når buffernivået er høyere enn 1, vises histogrammet raskere. I dette tilfellet avledes histogrammet fra en representativ prøve av bildepunktene i bildet (basert på forstørrelse). Det opprinnelige bildet er buffernivå 1. På hvert nivå over nivå 1 måles gjennomsnittet for fire sammenhengende bildepunkter for å oppnå en enkelt bildepunktverdi. Det vil si at hvert nivå tilsvarer en halv dimensjon (1/4 av antallet bildepunkter) av nivået under. Når Photoshop gjør et raskt overslag, kan et av de øvre lagene brukes. Klikk Ubufret oppdatering for å tegne histogrammet på nytt med det faktiske billedlaget.

Vise histogrammet for et dokument med flere lag

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Utvidet visning på histogrampanelmenyen.
2. Velg en innstilling på Kilde-menyen. (Kilde-menyen er ikke tilgjengelig for dokumenter med ett lag.)

Hele bildet Viser et histogram av hele bildet, inkludert alle lagene.

Valgt lag Viser et histogram for laget som er valgt i lagpanelet.

Justering for sammensatt Viser et histogram for et justeringslag som er valgt i lagpanelet, inkludert alle lagene under justeringslaget.

Forhåndsvisning av histogramjusteringer

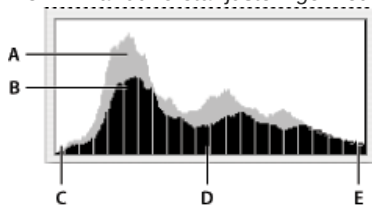
[Til toppen av siden](#)

Du kan forhåndsvisne virkningen som farge- og tonejusteringer har på et histogram.

❖ Merk av for forhåndsvisning i dialogboksen for en kommando for farge- eller tonejustering.

Når det er merket av for Forhåndsvisning, viser histogrampanelet hvordan justeringen påvirker histogrammet.

Merk: Når du foretar justeringer ved hjelp av justeringspanelet, gjenspeiles endringene automatisk i histogrampanelet.



Forhåndsvisning av histogramjustering i histogrampanelet

A. Opprinnelig histogram B. Justert histogram C. Skygger D. Mellomtoner E. Høylys

Oppdatere histogramvisningen

[Til toppen av siden](#)

Når et histogram leses fra en buffer i stedet for å lese dokumentets gjeldende tilstand, vises advarselsikonet for bufrede data ⚠ i histogrampanelet. Histogrammer basert på bildebufferen vises raskere og bygger på en representativ prøve av bildepunktene i bildet. Du kan angi det maksimale buffernivået (fra 2 til 8) i ytelsesinnstillingene.

Merk: Høye buffernivåer gir raskere gjentegning av store filer med flere lag, men bruker mer av systemets RAM. Hvis du har begrenset med RAM eller hovedsakelig arbeider med mindre bilder, bør du bruke et lavere buffernivå

❖ Gjør ett av følgende for å oppdatere histogrammet, slik at det viser alle bildepunktene i det opprinnelige bildet i gjeldende tilstand:

- Dobbeltklikk i histogrammet.

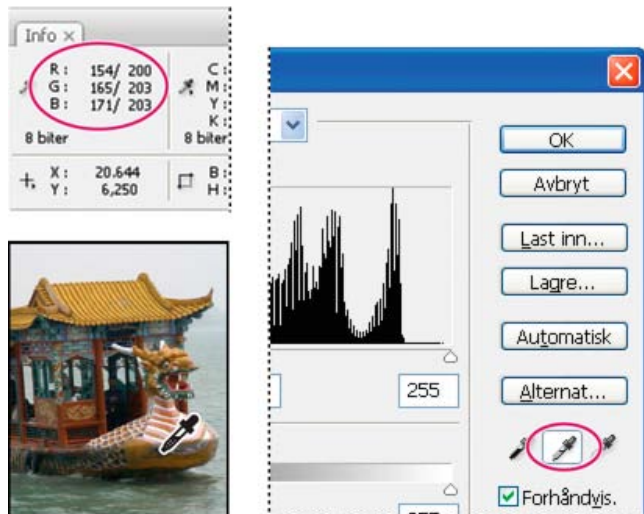
- Klikk advarselsikonet for bufrede data ⚠.
- Klikk Ubufret oppdatering ↻.
- Velg Ubufret oppdatering på histogrampanelmenyen.

Hvis du vil ha mer informasjon om buffernivåer, kan du se Oversikt over histogrampanelet.

Vise fargeverdier i et bilde

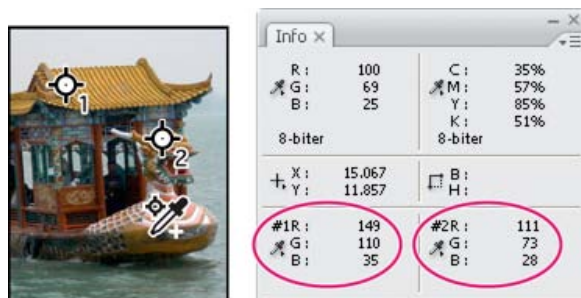
[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke infopanelet til å se fargeverdien til bildepunkter når du korrigerer fargene. Når du arbeider med justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6), viser infopanelet to sett med fargeverdier for bildepunktene under pekeren. Verdien i venstre kolonne er den opprinnelige fargeverdien. Verdien i høyre kolonne er fargeverdien etter justeringen.



Bruke nivå- og infopanelet til å nøytralisere bildetoner

Du kan bruke pipetteverktøyet til å vise fargen på et bestemt sted. Du kan også bruke opptil fire fargeprøver til å vise fargeinformasjon for ett eller flere steder i bildet. Disse fargeprøvene lagres i bildet, slik at du kan gå tilbake til dem mens du arbeider, selv om du lukker og åpner bildet på nytt.



Fargeprøver og infopanel

1. Velg Vindu > Info for å åpne infopanelet.
2. Velg (og Shift-klikk deretter) pipetteverktøyet eller fargeprøveverktøyet , og velg om nødvendig en prøvestørrelse på alternativlinjen. Med Enkelt punkt leses verdien for et enkelt bildepunkt. Med andre alternativer leses gjennomsnittet for et bildepunktområde.
3. Hvis du valgte fargeprøveverktøyet , plasserer du opptil fire fargeprøver på bildet. Klikk der du vil plassere prøven.

Vise fargeinformasjon under fargejustering

[Til toppen av siden](#)

Du kan vise fargeinformasjon for bestemte bildepunkter i bildet mens du justerer fargen i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).

1. Legg til en justering ved hjelp av justeringspanelet.
2. Gjør justeringer med justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6). Mens du foretar justeringene kan du se fargeverdiene før og etter endringen i infopanelet. Flytt pekeren over bildet for vise fargeverdiene under pekeren.
Merk: Hvis du bruker en kommando fra Bilde > Justeringsmeny, aktiveres pipetteverktøyet (og andre verktøy deaktiveres midlertidig) når du flytter pekeren over bildet. Du kan fortsatt bruke hurtigtastene til å få tilgang til rullekontrollene og hånd- og zoomverktøyet .
3. Hvis du har plassert fargeprøver i bildet, vises fargeverdiene under fargeprøvene i den nederste delen av infopanelet. Hvis du vil legge til nye fargeprøver, velger du fargeprøveverktøyet og klikker i bildet, eller du velger pipetteverktøyet og Shift-klikker i bildet.

Justere fargeprøver

Når du har lagt til en fargeprøve, kan du flytte eller slette den, skjule den eller endre hvilken fargeprøveinformasjon som vises i infopanelet.

Flytte eller slette en fargeprøve

1. Velg fargeprøveverktøyet .
2. Gjør ett av følgende:
 - Dra fargeprøven til den nye plasseringen for å flytte den.
 - Dra fargeprøven ut av dokumentvinduet for å slette den. Du kan også holde nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) til pekeren endres til en saks, og deretter klikke prøven.
 - Klikk Fjern på alternativlinjen for å slette alle fargeprøvene.
 - Hvis du vil slette en fargeprøve mens justeringsdialogboksen er åpen, holder du nede ALT + SKIFT (Windows) eller TILVALG + SKIFT (Mac OS) og klikker fargeprøven.

Skjule eller vise fargeprøver i et bilde

❖ Velg Vis > Tillegg. En hake angir at fargeprøvene er synlige.

Endre visningen av fargeprøveinformasjon i infopanelet

- Hvis du vil vise eller skjule fargeprøveinformasjon i infopanelet, velger du Fargeprøver på panelmenyen. En hake angir at fargeprøveinformasjonen er synlig.
- Hvis du vil endre fargeområdet der fargeprøveverdier vises, flytter du pekeren til fargeprøveikonet  i infopanelet. Deretter holder du nede museknappen og velger et annet fargeområde på menyen.



Tilpasse, erstatte og blande farger

Tilpasse farger
Erstatte farger
Selektiv fargeblanding

Tilpasse farger

[Til toppen av siden](#)

Tilpasse farger i ulike bilder

Kommandoen Tilpass farge tilpasser farger mellom flere bilder, lag eller markeringer. Du kan også bruke den til å justere farger i et bilde ved å endre lystettheten og fargeområdet samt nøytralisere fargeskjær. Kommandoen fungerer bare i RGB-modus.

 Når du bruker kommandoen Tilpass farge, endres pekeren til et pipetteverktøy. Bruk pipetteverktøyet mens du justerer bildet, for å vise verdiene for fargebildepunkter i infopanelet. På den måten får du tilbakemelding om endringer i fargeverdiene når du bruker kommandoen Tilpass farge. Se Vise fargeverdier i et bilde.

Kommandoen Tilpass farge tilpasser fargene i ett bilde (kildebildet) til fargene i et annet (målbildet). Dette kan være nyttig når du prøver å få fargene i ulike bilder til å se konsekvente ut, eller når enkelte farger (for eksempel hudtoner) i ett bilde må passe med fargene i et annet bilde.

I tillegg til å tilpasse fargen mellom to bilder, kan kommandoen Tilpass farge tilpasse fargen mellom forskjellige lag i samme bilde.

Tilpasse farger mellom to bilder

1. (Valgfritt) Foreta en markering i kilde- og målbildet.

Hvis du ikke lager en markering, tilpasser kommandoen Tilpass farge all bildestatistikk mellom bilder.

2. Gjør bildet du vil endre, aktivt, og velg deretter Bilde > Justeringer > Tilpass farge.

Hvis du bruker kommandoen Tilpass farge på et bestemt lag i målbildet, må du kontrollere at laget er aktivt når du velger kommandoen Tilpass farge.

3. På Kilde-menyen under Bildestatistikk i dialogboksen Tilpass farge velger du kildebildet med fargene du skal tilpasse i målbildet. Velg Ingen når du ikke vil referere til et annet bilde for å beregne fargejusteringen. Når du har valgt Ingen, er målbildet og fargebildet det samme.

Om nødvendig bruker du Lag-menyen til å velge kildebildelaget med fargene du vil tilpasse. Du kan også velge Slått sammen på Lag-menyen for å tilpasse fargene fra alle lagene i kildebildet.

4. Hvis du laget en markering i bildet, gjør du ett eller flere av følgende:

- Under Målbilde merker du av for Ignorer markering når du bruker Justering hvis du bruker justeringen på hele målbildet. Dette alternativet ignorerer markeringen i målbildet og bruker justeringen på hele målbildet.
- Under Bildestatistikk merker du av for Bruk merket område i kilde til å beregne farger hvis du laget en markering i kildebildet og vil bruke fargene i markeringen til å beregne justeringen. Fjern merket for dette alternativet for å ignorere markeringen i kildebildet og bruke fargene fra hele kildebildet til å beregne justeringen.
- Under Bildestatistikk merker du av for Bruk merket område i mål til å beregne justering hvis du laget en markering i målbildet og vil bruke fargene i markeringen til å beregne justeringen. Fjern merket for dette alternativet for å ignorere markeringen i målbildet og beregne justeringen ved hjelp av fargene i hele målbildet.

5. Merk av for Nøytraliser for å fjerne et fargeskjær i målbildet automatisk. Kontroller at det er merket av for Forhåndsvisning, slik at bildet oppdateres etter hvert som du gjør justeringer.
6. Flytt skyvekontrollen for lystetthet for å øke eller redusere lysstyrken i målbildet. Alternativt kan du skrive inn en verdi Lystetthet-boksen. Maksimumsverdien er 200, minimum er 1, og standarden er 100.
7. Juster skyvekontrollen for Fargeintensitet for å justere fargemetningen i målbildet. Alternativt kan du skrive inn en verdi i Fargeintensitet-boksen. Maksimumsverdien er 200, minimum er 1 (gir et gråtonebilde), og standarden er 100.
8. Flytt skyvekontrollen for Uttoning for å kontrollere mengden justering som brukes på bildet. Hvis du flytter glidebryteren til høyre, reduseres justeringen.
9. Klikk OK.

Tilpasse farger på to lag i samme bilde

1. (Valgfritt) Lag en markering i laget du vil tilpasse. Dette er nyttig når du tilpasser et fargeområde (for eksempel ansiktstoner) på ett lag med et område i et annet.

Hvis du ikke lager en markering, tilpasser kommandoen Tilpass farge fargene i hele kildelaget.

2. Kontroller at laget der du vil bruke fargejusteringen, er aktivt, og velg deretter Bilde > Justeringer > Tilpass farge.
3. Kontroller at bildet på Kilde-menyen under Bildestatistikk i dialogboksen Tilpass farge er det samme som målbildet.
4. Bruk Lag-menyen til å velge laget som har fargene du vil tilpasse. Du kan også velge Sammenslått på Lag-menyen for å tilpasse fargene på alle lagene.
5. Hvis du laget en markering i bildet, gjør du ett eller flere av følgende:
 - Under Målbilde merker du av for Ignorer markering når du bruker Justering hvis du bruker justeringen på hele mållaget. Dette alternativet ignorerer markeringen i mållaget og bruker justeringen på hele mållaget.
 - Under Bildestatistikk merker du av for Bruk merket område i kilde til å beregne farger hvis du laget en markering i kildebildet og vil bruke fargen i markeringen til å beregne justeringen. Fjern merket for dette alternativet for å ignorere markeringen i kildelaget og bruke fargene fra hele kildelaget til å beregne justeringen.
 - Under Bildestatistikk merker du av for Bruk merket område i mål til å beregne justering hvis du hvis du vil bruke bare fargene i markeringen i mållaget til å beregne justeringen. Fjern merket for dette alternativet for å ignorere markeringen og bruke fargene fra hele mållaget til å beregne justeringen.
6. Merk av for Nøytraliser for å fjerne et fargeskjær i mållaget automatisk. Kontroller at det er merket av for Forhåndsvisning, slik at bildet oppdateres etter hvert som du gjør justeringer.
7. Flytt skyvekontrollen for lystetthet for å øke eller redusere lysstyrken i mållaget. Alternativt kan du skrive inn en verdi Lystetthet-boksen. Maksimumsverdien er 200, minimum er 1, og standarden er 100.
8. Juster skyvekontrollen for Fargeintensitet for å justere området med fargebildepunktverdier i målbildet. Alternativt kan du skrive inn en verdi i Fargeintensitet-boksen. Maksimumsverdien er 200, minimum er 1 (gir et gråtonebilde), og standarden er 100.
9. Juster skyvekontrollen for Uttoning for å kontrollere mengden justering som brukes på bildet. Hvis du flytter skyvekontrollen til høyre, reduseres mengden justering.
10. Klikk OK.

Lagre og bruke innstillinger i kommandoen Tilpass farge

- Under Bildestatistikk i dialogboksen Tilpass farge klikker du Lagre statistikk. Navngi og lagre innstillingene.
- Under Bildestatistikk i dialogboksen Tilpass farge klikker du Last inn statistikk. Finn og last inn den lagrede innstillingsfilen.

Erstatte farger

[Til toppen av siden](#)

Erstatte fargen på objekter i et bilde

Photoshop inneholder flere teknikker du kan bruke til å bytte ut farger på objekter. Du får optimal fleksibilitet og gode resultater ved å bruke en justering av kulør/fargemetning på et utvalg objekter. Dialogboksen Erstatt farge gir mindre fleksibilitet, men en hendig gruppering av alternativene. Prøv fargeerstatningsverktøyet dersom du er mer opptatt av hastighet enn presisjon.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Videoleksjon: Sammenlikne fargeerstatningsteknikker

Dave Cross

Se to fremgangsmåter for overbevisende fargeendringer.



Videoleksjon: Velge og erstatte farger presist

Deke McClelland

Fokuser på og finjuster et bestemt fargeområde.

Bruk en justering av kulør/fargemetning på merkede objekter

I de fleste tilfeller vil denne fleksible teknikken erstatte fargene på best måte. Siden masker og justeringslag er ikke-destruktive, kan du uten problemer finjustere resultatet på en senere tidspunkt. Det unike Fargelegg-alternativet utfører absolutte, heller enn relative, fargeendringer (dette unngår fargetoning fra de opprinnelige fargene).

1. Merk objektet som skal endres. Hurtigvalgverktøyet  gir ofte gode resultater. Se Merke et fargeområde og Finjuster markeringskanter for flere teknikker.
2. Klikk Kulør/metning-ikonet i justeringspanelet.

Markeringen blir omgjort til en maske på justeringslaget.

3. I justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) endrer du innstillingene for kulør og metning som skal erstatte objektfargen. Dersom originalfargene påvirker den nye fargen, velger du Fargelegg og justerer innstillingene på nytt. (Se Justere kulør og metning.)

 *La Lyshet-innstillingen stå på null, slik at kontrasten opprettholdes. Hvis du vil beholde både kontrast og metning, velger du*

overgangsmodusen *Kulør for justeringslaget*.

4. Hvis nødvendig forstørrer eller forminsker du det aktuelle området ved å male på masken med hvitt eller svart. (Se Redigere en lagmaske.)

Se Oversikt over justeringspanelet for mer informasjon.

Bruke dialogboksen Erstatt farge

Dialogboksen Erstatt farge inneholder verktøy for valg av fargeområder. Den har også HSL-glidebrytere du bruker til å erstatte den aktuelle fargen. Du kan også velge erstatningsfarge i fargevelgeren.

Erstatt farge inneholder ikke alternativet Fargelegg fra justeringen av kulør/metning. Dette alternativet kan bli nødvendig for fullstendig fargeendring. Det kan også hende du vil synes at metoden med justeringslag er enklere når du skal endre på bestemte objekter. Erstatt farge-kommandoen er imidlertid nyttig ved globale fargeendringer, særlig når du vil endre ikke-trykbare farger før utskrift.

Adobe anbefaler

 Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?



Bokutdrag: Bruke kommandoen Erstatt farge

Elaine Weinmann og Peter Lourekas
Lær gjennom eksempler fra Photoshop
Visual QuickStart Guide.

1. Velg Bilde > Justeringer > Erstatt farge.
 2. (Valgfritt) Hvis du skal velge lignende, sammenhengende farger i bildet, velger du Lokaliserte fargeklynger for å bygge en mer nøyaktig maske.
 3. Velg et forhåndsvisningsalternativ:
Markering Viser masken i forhåndsvisningsboksen. Maskerte områder er svarte, og umaskerte områder er hvite. Delvis maskerte områder (områder dekket av en delvis gjennomsiktig maske) vises med forskjellig nyanser av grått i henhold til tettheten.
Bilde Viser bildet i forhåndsvisningsboksen. Dette alternativet er nyttig når du arbeider med et forstørret bilde eller har begrenset plass på skjermen.
 4. Hvis du vil velge fargene som skal erstattes, bruker du pipetteverktøyet  til å klikke i bildet eller i forhåndsvisningsboksen for å velge områdene som eksponeres av masken.
 5. Gjør ett av følgende for å begrense valget:
 - Skift-klikk eller bruk verktøyet for å legge til i prøvepipette  for å legge til områder.
 - Alt-klikk (Windows), Tilvalg-klikk (Mac OS) eller bruk prøvepipetteverktøyet for å trekke fra  for å fjerne områder.
 - Klikk på fargekartet for markeringsfarge for å åpne fargevelgeren. Bruk fargevelgeren til å finne fargen du vil erstatte. Når du velger en farge i fargevelgeren, oppdateres masken i forhåndsvisningsboksen.
 6. Dra glidebryteren for toleranse eller angi en toleranseverdi for å kontrollere i hvilken grad relaterte farger skal inkluderes i markeringen.
 7. Angi en erstatningsfarge ved å gjøre ett av følgende:
 - Dra glidebryteren for kulør, metning og lyshet (eller angi verdier i tekstboksene).
 - Klikk resultatfargeruten og bruk fargevelgeren til å velge erstatningsfargen.**Viktig:** Du kan ikke erstatte rent grått, svart eller hvitt med en farge. Du kan imidlertid endre lyshetsinnstillingen. (Innstillingene for kulør og metning jobber i forhold til eksisterende farger, så de vil ikke fungere.)
 8. (Valgfritt) Klikk Lagre for å lagre innstillingene du vil laste inn senere for andre bilder.
-  Hvis du vil se en video om hvordan du lysner og mørkner med kommandoen Erstatt farge, kan du gå til www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_no. (Erstatt farge tas opp etter rundt 5 minutter og 30 sekunder.)

Bruke fargeerstatningsverktøyet

Fargeerstatningsverktøyet maler over en bestemt farge med en erstatningsfarge. Verktøyet er hendig for små endringer, men det er ofte utilstrekkelig, særlig når det brukes på mørke farger og på svart. Dersom du ikke får gode resultater etter å ha eksperimentert med verktøyalternativene, kan du se Bruk en justering av kulør/fargemetning på merkede objekter.

Fargeerstatningsverktøyet fungerer ikke i fargemodiene Punktgrafikk, Begrenset og Multikanal.

Adobe anbefaler

 Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?



1. Velg fargeerstatningsverktøyet . (Hvis dette verktøyet ikke er synlig, finner du det ved å klikke på penselverktøyet og holde museknappen nede.)
 2. Velg en penseltupp på alternativlinjen. Du bør vanligvis ha overgangsmodusen satt til Farge.
 3. Velg ett av følgende for alternativet Prøve:
Kontinuerlig  Tar fargeprøver kontinuerlig mens du drar.
En gang  Erstatte målfargen bare i områder som inneholder fargen du klikker først
Bakgrunnsfarge  Erstatte bare områder som inneholder gjeldende bakgrunnsfarge.
 4. Fra menyen Grenser velger du ett av følgende:
Ikke-sammenhengende Erstatte fargeprøven uansett hvor den forekommer under pekeren.
Sammenhengende Erstatte farger som er sammenhengende med fargen rett under pekeren
Finn kanter Erstatte sammenkoblede områder som inneholder fargeprøven, samtidig som skarpheten i formkanter bevares bedre.
 5. Toleranse: Velg en lav prosent for å erstatte farger som er svært like bildepunktet du klikker, eller øk prosenten for å erstatte et bredere fargeområde.
 6. Hvis du vil ha en jevn kant i de korrigerende områdene, velger du Utjevnet.
 7. Velg en forgrunnsfarge som erstatte den uønskede fargen. (Se Velge farger i verktøykassen.)
 8. Klikk fargen du vil erstatte i bildet.
 9. Dra i bildet for å erstatte målfargen.
-  Dersom området med erstattede farger er for lite, øker du toleranseinnstillingen på alternativlinjen.

[Til toppen av siden](#)

Selektiv fargeblanding

Foreta selektive fargejusteringer

Selektiv fargekorrigering er en teknikk som brukes av avanserte skannere og separasjonsprogrammer for å endre mengden prosessfarger i hver av primærfargekomponentene i et bilde. Du kan endre mengden prosessfarge i en primærfarge selektivt, uten å påvirke de andre primærfargene. Du kan for eksempel bruke selektiv fargekorrigering til å dramatisk redusere cyan i den grønne komponenten i et bilde, mens du beholder cyan i den blå komponenten uendret.

Selv om Selektiv fargekorrigering bruker CMYK-farger til å korrigere et bilde, kan du bruke den på RGB-bilder.

1. Kontroller at den sammensatte kanalen er valgt i kanalpanelet. Selektiv fargekorrigering er bare tilgjengelig når du viser den sammensatte kanalen.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk Selektiv farge-ikonet  i justeringspanelet.
 - Velg Lag > Nytt justeringslag > Selektiv fargekorrigering. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.
 - (CS5) Klikk en forhåndsinnstilling for Selektiv fargekorrigering i justeringspanelet.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Selektiv fargekorrigering. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

3. Gjør ett av følgende:
 - I CS6: Velg fargen du vil justere, på Farger-menyen i egenskapspanelet. Du kan også velge en forhåndsinnstilling som du har lagret.
 - I CS5: Velg fargen du vil justere, på Farger-menyen i justeringspanelet.
 - (CS6) Velg en Selektiv fargekorrigering på forhåndsinnstillingsmenyen i egenskapspanelet.
4. Velg en metode på egenskapspanelet (CS6) eller på justeringspanelmenyen (CS5):
Relativ Endrer den eksisterende mengden cyan, magenta, gult eller svart med prosenten av det totale. Hvis du for eksempel starter med et bildepunkt som er 50 % magenta, og legger til 10 %, legges det til 5 % magenta (10 % av 50 % = 5 %), og du får totalt 55 % magenta. (Dette alternativet kan ikke justere ren, spektrisk hvit, som ikke inneholder fargekomponenter.)
Absolutt Justerer fargen i absolutte verdier. Hvis du for eksempel begynner med et bildepunkt som er 50 % magenta, og legger til 10 %, blir magentatrykkfargen totalt 60 %.
Merk: Justeringen baseres på hvor nært en farge er ett av alternativene på Farger-menyen. 50 % magenta er for eksempel midt mellom hvitt og ren magenta og får en forholdsmessig blanding av korrigeringer som er definert for de to fargene.

5. Dra skyvekontrollene for å øke eller redusere komponentene i den merkede fargen.

Du kan også lagre innstillingene for den selektive fargejusteringen og bruke dem på andre bilder.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

High Dynamic Range-bilder

HDR-bilder (High Dynamic Range)

[Ta fotografier til HDR-bilder](#)

[Funksjoner som støtter HDR-bilder med 32 bpc](#)

[Slå sammen bilder til HDR](#)

[Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder](#)

[HDR-fargevelgeren](#)

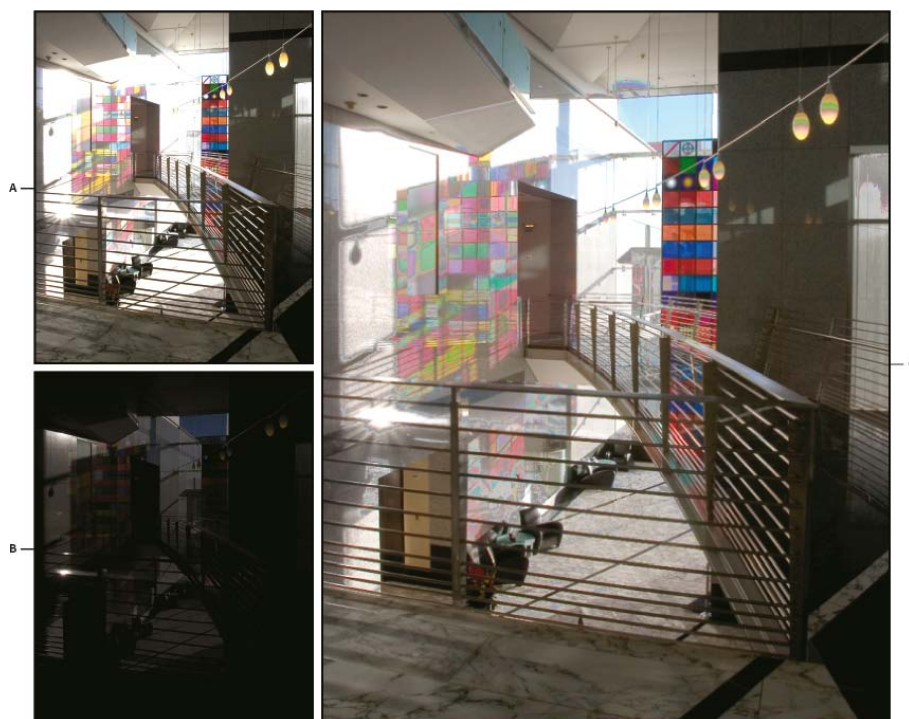
[Male på HDR-bilder](#)

HDR-bilder (High Dynamic Range)

[Til toppen av siden](#)

Det dynamiske spekteret (forholdet mellom mørke og lyse områder) i den synlige verden er langt større enn spekteret for det menneskelige øye og for bilder som vises på en skjerm eller skrives ut. Men mens det menneskelige øye kan tilpasses til svært forskjellige lysstyrkenivåer, kan de fleste kameraer og dataskjermer bare gjengi et fast dynamisk spekter. Fotografer, filmskapere og andre som arbeider med digitale bilder, må velge hva som viktig i et bilde, fordi de arbeider med et begrenset dynamisk spekter.

High Dynamic Range-bilder (HDR) åpner en hel verden av muligheter fordi de kan gjengi hele det dynamiske spekteret i den synlige verden. Ettersom alle lystetthetsverdiene i et motiv fra den virkelige verden representeres proporsjonalt og lagres i et HDR-bilde, er en justering av eksponeringen for et HDR-bilde det samme som å justere eksponeringen under fotografering av et motiv i den virkelige verden.



Fletting av bilder med forskjellige eksponeringer for å opprette HDR-bilde

A. Bilde med skyggedetaljer og maskert høylys **B.** Bilde med høylysdetaljer og maskert skygge **C.** HDR-bilde som inneholder det dynamiske spekteret i motivet

I Photoshop lagres lystetthetsverdiene for et HDR-bilde ved hjelp av en numerisk flytpunktrepresentasjon som er 32 biter lang (32 biter per kanal). Lystetthetsverdiene for et HDR-bilde er direkte knyttet til lysmengden i et motiv. Bildefiler med 16 eller 8 bpc uten flytpunkt lagrer imidlertid lystetthetsverdier kun fra svart til papirhvitt, noe som reflekterer en meget liten del av det dynamiske spekteret i den virkelige verden.

I Photoshop kan du bruke kommandoen Slå sammen til HDR Pro til å lage HDR-bilder. Flere bilder med ulike eksponeringer blir da satt sammen til ett bilde. HDR-bilder inneholder lysstyrkenivåer som overgår det vanlige, 24-biters skjermer kan håndtere. I Photoshop kan du derfor justere forhåndsvisningen av HDR-bilder. Hvis du vil skrive ut eller bruke verktøy som ikke fungerer med HDR-bilder, kan du konvertere dem til bilder med 16 eller 8 biter per kanal.

Ta fotografier til HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Ha følgende tips i tankene når du tar bilder som skal settes sammen med kommandoen Slå sammen til HDR Pro:

- Monter kameraet på et stativ.
- Ta så mange bilder at hele det dynamiske spekteret i motivet dekkes. Du kan prøve å ta minst 5-7 bilder, men det kan hende at du må bruke flere eksponeringer avhengig av det dynamiske spekteret for motivet. Du bør ta minst tre bilder.
- Varier lukkerhastigheten for å få forskjellige eksponeringer. Når du endrer blenderåpningen, endres dybdeskarpheten for hver eksponering, noe som kan gi lavere kvalitet. Endring av ISO eller blenderåpning kan også resultere i støy eller vignettering i bildet.
- Som en hovedregel bør du ikke bruke kameraets automatiske eksponeringsfunksjon, fordi eksponeringsendringene i denne funksjonen vanligvis er for små.
- Eksponeringsforskjellene mellom bilder bør være ett eller to EV-trinn (eksponeringsverdi) (tilsvarer omtrent ett eller to f-stopp).
- Ikke varier belysningen. Hvis du for eksempel bruker blits i én eksponering, bør du også bruke blits i den neste.
- Kontroller at ingenting i motivet beveger seg. Eksponeringssammenslåing fungerer bare med ulikt eksponerte bilder av samme motiv.

Funksjoner som støtter HDR-bilder med 32 bpc

[Til toppen av siden](#)

Bruk følgende verktøy, justeringer og filtre på HDR-bilder med 32 bpc. (Du kan konvertere et bilde med 32 bpc til et bilde med 16 eller 8 bpc for å arbeide med flere Photoshop-funksjoner. Hvis du vil beholde originalbildet, oppretter du en kopi med kommandoen Lagre som.)

Justeringer Nivåer, Eksponering, Kulør/metning, Kanalmikser, Fotofilter.

Merk: Selv om kommandoen Eksponering kan brukes på bilder med 8 eller 16 bpc, er den utformet for å justere eksponeringen for HDR-bilder med 32 bpc.

Overgangsmodi Normal, Dryss, Gjør mørkere, Multipliser, Gjør lysere, Mørkere farge, Lineær lysning (legg til) Lysere farge, Differens, Trekk fra, Del, Kulør, Metning, Farge og Lysstyrke.

Opprette nye dokumenter med 32 bpc I dialogboksen Ny er 32 biter et alternativ under Bitdybde, til høyre for Fargemodus.

Kommandoer på Rediger-menyen Alle kommandoer, inkludert Fyll, Strøk, Fri transformering og Transformering.

Filformater Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PFM), OpenEXR og TIFF.

Merk: Selv om Photoshop ikke kan lagre et HDR-bilde i filformatet LogLuv TIFF, kan bildet åpnes og leses som en LogLuv TIFF-fil i Photoshop.

Filtre Gjennomsnitt, Uskarp boks, Variabelt uskarpt, Bevegelsesuskarphet, Zoom/roter uskarpt, Uskarp form, Uskarp overflate, Legg til støy, Skyer, Dobbelteksponeerte skyer, Motlysslør, Smart skarphet, Uskarp maske, Preg, Fjern linjesprang, NTSC-farger, Høypass, Maksimum, Minimum og Forskyvning.

Bildekommandoer Bildestørrelse, Arbeidsområde, Bilderotering, Beskjær, Skjær til, Dupliser, Bruk bilde, Sammenkopiering og Variabler.

Visning Bildepunktproporsjoner (Egendefinerte bildepunktproporsjoner, Slett bildepunktproporsjoner, Tilbakestill bildepunktproporsjoner osv.)

Lag Nye lag, dupliserte lag, justeringslag (Nivåer, Glød, Kulør/metning, Kanalmikser, Fotofilter og Eksponering), fyllag, lagmasker, lagstiler, overgangsmodi som støttes, og smarte objekter.

Modi RGB-farger, Gråtone, konvertering til 8 biter/kanal eller 16 biter/kanal.

Bildepunktproporsjoner Støtte for firkantede og ikke-firkantede dokumenter.

Innstillinger Inverter, Tilpass markering > Ramme, Transformer markering, Lagre markering og Hent markering.

Verktøy Alle verktøy i verktøykassen, unntatt følgende: Magnetisk lasso, tryllestav, flekkreparasjonspensel, reparasjonspensel, røde øyne, fargeerstatning, kunsthistorikkpensel, magisk viskelær, bakgrunnsviskelær, malingsspann, lysne, mørkne og svamp. Enkelte verktøy fungerer bare med overgangsmodi som støttes.

Slå sammen bilder til HDR

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Slå sammen til HDR Pro kombinerer flere bilder med ulike eksponeringer av samme scene, slik at hele det dynamiske området vises i ett og samme HDR-bilde. Det sammenslåtte bildet kan lagres som en fil med 32, 16 eller 8 biter per kanal. Husk imidlertid på at det bare er filer med 32 biter per kanal som har lagringskapasitet nok for alle HDR-dataene.

HDR-sammenslåing fungerer best når fotografiene er optimalisert for denne prosessen. Se Ta fotografier til HDR-bilder for våre anbefalinger.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Videoleksjon: Den beste nye funksjonen i CS5: HDR Pro

Deke McClelland

Gjør livaktige fargetoner overnaturlige.



Bokutdrag: Lage HDR-bilder av oppdelte eksponeringer

Conrad Chavez

Gå gjennom HDR-prosessen, fra kamera til datamaskin.



Bokutdrag: Fjerne "ghosting" fra HDR-bilder

Scott Kelby



Videoleksjon: Se nærmere på forbedringene av HDR Pro

Jan Kabili

1. Gjør ett av følgende:

- (Photoshop) Velg Fil > Automatiser > Slå sammen til HDR Pro.
- (Bridge) Velg bildene du vil bruke, og velg Verktøy > Photoshop > Slå sammen til HDR Pro. Gå til trinn 5.

2. I dialogboksen Slå sammen til HDR Pro klikker du på Bla gjennom for å velge bestemte bilder, klikk på Legg til åpne filer eller velg Bruk > Mappe. (Du fjerner et bestemt element ved å markere det i fillisten og klikke på Fjern.)

3. (Valgfritt) Velg Prøv å justere kildebilder automatisk hvis du holdt kameraet med hendene da du tok bildene.

4. Klikk OK.

Merk: Hvis et bilde mangler eksponeringsmetadata, kan du angi verdier i dialogboksen Angi EV manuelt.

En ny dialogboks kalt Slå sammen til HDR Pro viser miniatyrene av kildebildene samt en forhåndsvisning av det sammenslåtte resultatet.

5. Øverst til høyre for forhåndsvisningen kan du velge bitdybde for det sammenslåtte bildet.

 Velg 32 biter hvis du vil at det sammenslåtte bildet skal inneholde hele det dynamiske området til HDR-bildet. Bildefiler med 8 og 16 biter (uten flytpunkt) kan ikke lagre hele spekteret av lystetthetsverdier i et HDR-bilde.

6. Hvis du vil justere toneområdet, kan du se Alternativer for 32-bitersbilder eller Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder.

7. (Valgfritt) Du kan lagre toninginnstillingene til fremtidig bruk. Dette gjør du ved å gå til Forhåndsinnstilling > Lagre forhåndsinnstilling. (Når du vil bruke innstillingene på nytt, velger du Last inn forhåndsinnstilling.)

Alternativer for 32-bitersbilder

Flytt glidebryteren nedenfor histogrammet for å justere forhåndsvisningen av hvitpunkt for det sammenslåtte bildet. Du kan bare bruke glidebryteren til å justere forhåndsvisningen. All HDR-data forblir i den sammenslåtte filen.

De forhåndsviste justeringene lagres i HDR-filen, og brukes når du åpner filen i Photoshop. Hvis du vil justere forhåndsvisningen av hvitpunkt, kan du når som helst gå til Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning.

Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder

HDR-bilder inneholder lystetthetsnivåer som overgår det dynamiske området som 16- og 8-bitersbilder kan lagre. Du må justere eksponeringen og kontrasten når du konverterer fra 32 biter til lavere bitdybder, for å få et bilde med ønsket dynamisk område.

Du kan velge blant følgende metoder for tonetilordning:

Lokal tilpasning Justerer HDR-fargetonen ved å endre de lokale lysstyrkeområdene på hele bildet.

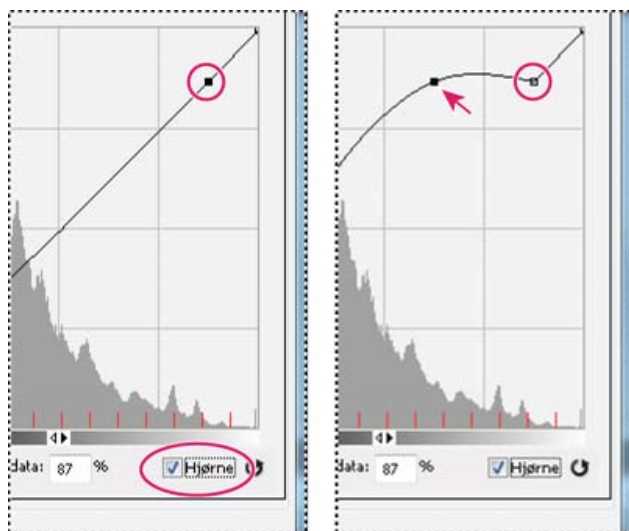
Kantglød Radius angir størrelsen på de lokale lysstyrkeområdene. Styrke angir hvor stor avstanden mellom to bildepunkters toneverdi må være før de ikke lenger er del av samme lysstyrkeområde.

Tone og detalj Det dynamiske området maksimaliseres når gammainnstillingen er 1.0. Ved lavere verdier uthesves mellomtoner, og høyere verdier uthesves lyse områder og skygger. Eksponeringsverdier gjengir blenderåpningen. Dra glidebryteren Detalj for å justere skarphet, og bruk glidebryterne Skygge og Lyse områder til å gjøre disse områdene lysere eller mørkere.

Farge Med Glød kan du justere styrken på svake farger, uten å maskere sterkt mettede farger. Med Metning kan du justere styrken på alle fargene, fra -100 (monokrom) til +100 (dobbel metning).

Tonekurve Viser en justerbar kurve over et histogram som viser lystetthetsverdier for det opprinnelige 32-biters HDR-bildet. De røde inndelingsmerkene langs den horisontale aksene indikerer en økning på én EV (omtrent ett blendertall).

Merk: Som standard begrenser og fordeler tonekurven og histogrammet endringene dine fra punkt til punkt. Du kan fjerne begrensningen og utføre mer ekstreme justeringer. Dette gjør du ved å velge alternativet Hjørne etter at du har satt inn et punkt på kurven. Når du setter inn og flytter et nytt punkt, blir kurven vinkelformet.



A B
Justering av tonekurve og histogram ved hjelp av alternativet Hjørne

A. Sette inn et punkt og velge alternativet Hjørne. B. Når du setter inn et nytt punkt, blir kurven kantet i punktet der alternativet Hjørne brukes.

Tonerfordelingshistogram Komprimerer det dynamiske spekteret for HDR-bildet, og prøver å beholde noe kontrast. Ytterligere justeringer er ikke nødvendig. Denne metoden er automatisk.

Eksponering og gamma Lar deg justere lysstyrken og kontrasten i HDR-bildet manuelt. Du flytter på glidebryteren Eksponering for å justere forsterkning og glidebryteren Gamma for å justere kontrast.

Høylyskomprimering Komprimerer høylysverdiene i HDR-bildet slik at de faller innenfor lystetthetsområdet til bildefilen med 8 eller 16 bpc. Ytterligere justeringer er ikke nødvendig. Denne metoden er automatisk.

Kompensere for objekter i bevegelse

Hvis bildene har ulikt innhold fordi de inneholder objekter i bevegelse, som biler, mennesker eller løv, kan du velge Fjern fantomer i dialogboksen Slå sammen til HDR Pro.

Photoshop viser et grønt omriss rundt miniatyren som har den beste tonebalansen. Dette regnes som basisbildet. Objekter i bevegelse som blir oppdaget på andre bilder, fjernes. (Hvis det har oppstått bevegelse i svært lyse eller svært mørke områder, kan det gi bedre resultater å klikke på en annen miniatyr der objektene i bevegelse er bedre eksponert.)

💡 Hvis du vil se en veiledning om alternativet Fjern fantomer, [kan du se denne videoen](#). (Fjern fantomer tas opp etter 3 minutter.)

Lagre eller laste inn responskurver for kamera

Responskurver indikerer hvordan kamerasensorene tolker ulike nivåer av innkommende lys. Som standard kalkulerer dialogboksen Slå sammen til HDR Pro automatisk en responskurve for kameraet basert på toneområdet på bildene du slår sammen. Du kan lagre den gjeldende responskurven og bruke den senere på en annen gruppe med sammenslåtte bilder.

❖ I øvre høyre hjørne av dialogboksen Slå sammen til HDR Pro klikker du på responskurvemenyen  og velger Lagre responskurve. (Hvis du vil bruke kurven på et senere tidspunkt, velger du Last inn responskurve.)

Konvertere 32 biter til 16 eller 8 bpc

Hvis du opprinnelig opprettet et 32-biters bilde i løpet av Slå sammen til HDR Pro-prosessen, kan du konvertere det til et 16- eller 8-biters bilde på et senere tidspunkt.

1. Åpne et bilde med 32 bpc i Photoshop, og velg Bilde > Modus > 16 biter/kanal eller 8 biter/kanal.
2. Juster eksponering og kontrast slik at du får et bilde med ønsket dynamisk område. (Se Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder.)
3. Klikk OK for å konvertere 32-bitersbildet.

Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Det dynamiske spekteret for HDR-bilder overskrider visningsmulighetene til standard dataskjermer. Når du åpner et HDR-bilde i Photoshop, kan det se svært mørkt eller utvasket ut. Du kan justere forhåndsvisningen i Photoshop slik at skjermen viser et HDR-bilde der høylys og skygger er justert slik at de ikke ser utvaskede eller for mørke ut. Forhåndsvisningsinnstillingene lagres i HDR-bildefilen (bare PSD, PSB og TIFF) og brukes når filen åpnes i Photoshop. Justeringer i forhåndsvisningen fører ikke til redigering av HDR-bildefilen. All HDR-bildeinformasjon forblir intakt. Bruk Eksponeringsjustering (Bilde > Justeringer > Eksponering) til å endre eksponeringen for HDR-bildet med 32 bpc.

💡 Hvis du vil vise 32-biters avlesninger i infopanelet, klikker du pipetteikonet i infopanelet og velger 32 biter på hurtigmenyen.

1. Åpne et HDR-bilde med 32 bpc i Photoshop, og velg Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning.

2. I dialogboksen Alternativer for 32-biters forhåndsvisning velger du et alternativ på Metode-menyen:

Eksponering og gamma Justerer lysstyrken og kontrasten.

Høylyskomprimering Komprimerer høylysverdiene i HDR-bildet slik at de faller innenfor lystetthetsområdet til bildefilen med 8 eller 16 bpc.

3. Hvis du har valgt Eksponering og gamma, flytter du skyvekontrollen for eksponering og gamma for å justere lysstyrken og kontrasten for forhåndsvisningsbildet.

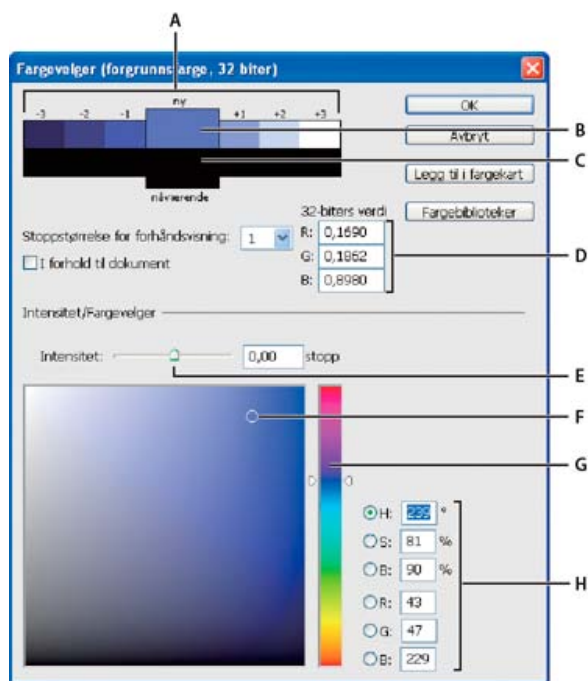
4. Klikk OK.

 Du kan også justere forhåndsvisningen for et åpent HDR-bilde i Photoshop ved å klikke trekanten på statuslinjen i dokumentvinduet og velge 32 biters eksponering på hurtigmenyen. Flytt skyvekontrollen for å angi hvitpunkt for visning av HDR-bildet. Dobbelklikk skyvekontroll for å gå tilbake til standardinnstillingen for eksponering. Ettersom justeringen gjøres per visning, kan du ha det samme HDR-bildet åpent i flere vinduer, hvert med forskjellig forhåndsvisningsjustering. Forhåndsvisningsjusteringer som gjøres med denne metoden, lagres ikke i HDR-bildefilen.

HDR-fargevelgeren

[Til toppen av siden](#)

Med HDR-fargevelgeren kan du nøyaktig vise og velge farger til bruk i HDR-bilder med 32 biter. På samme måte som i den vanlige fargevelgeren for Adobe velger du en farge ved å klikke et fargefelt og justere skyvekontrollen for farge. Med skyvekontrollen for intensitet kan du justere lysstyrken for en farge til å stemme overens med intensiteten i fargene i HDR-bildet du arbeider med. I forhåndsvisningsområdet kan du vise fargekart for en valgt farge for å se hvordan den vil se ut med ulike eksponeringer og intensiteter.



HDR-fargevelger

A. Forhåndsvisningsområde B. Justert farge C. Opprinnelig farge D. 32-biters flytpunktverdier E. Skyvekontroll for intensitet F. Valgt farge G. Skyvekontroll for farge H. Fargeverdier

Vise HDR-fargevelgeren

❖ Med et bilde med 32 bpc åpent gjør du ett av følgende:

- Klikk valgboksen for forgrunns- eller bakgrunnsfarge i verktøykassen.
- Klikk valgboksen Angi forgrunnsfarge eller Angi bakgrunnsfarge i fargepanelet.

Fargevelgeren er også tilgjengelig når funksjoner gir deg mulighet til å velge en farge. Dette gjelder for eksempel når du klikker i fargekartet i alternativlinjen for enkelte verktøy, eller pipetteverktøyene i enkelte dialogbokser for fargejustering.

Velge farger for HDR-bilder

Den nedre delen av HDR-fargevelgeren fungerer som den vanlige fargevelgeren med 8- eller 16-biters bilder. Klikk i fargefeltet for å velge en farge, og flytt fargeskyvekontrollen for å endre kulør, eller bruk HSB- eller RGB-feltene til å angi numeriske verdier for en bestemt farge. I fargefeltet øker lysstyrken når du flytter oppover, og metningen øker når du flytter mot høyre.

Bruk skyvekontrollen for intensitet til å justere lysstyrken på fargen. Fargeverdien pluss intensitetsverdien konverteres til 32-biters flytpunktverdier i HDR-dokument.

1. Velg en farge ved å klikke i fargefeltet og flytte fargeskyvekontrollen, eller ved å skrive inn numeriske HSB- eller RGB-verdier, slik som i Adobes fargevelger.
2. Juster skyvekontrollen for intensitet for å øke eller redusere lysstyrken for fargen. Det nye fargekartet i forhåndsvisningsskaleringen øverst i fargevelgeren viser virkningen av å øke eller redusere stopp for den valgte fargen.

Intensitetsstoppene tilsvarer det motsatte av stoppene for eksponeringsinnstilling. Hvis du øker eksponeringsinnstillingen for HDR-bildet med to stopp, må du redusere intensitetsstoppene med to for å beholde det samme fargeutseendet som hvis eksponeringen og fargeintensiteten for HDR-bildet begge var angitt til 0.

Hvis du kjenner de nøyaktige 32-biters RGB-verdiene for fargen du vil bruke, kan du skrive dem inn direkte i feltene for 32-biters RGB.

3. (Valgfritt) Juster innstillingene for forhåndsvisningsområdet.

Stoppstørrelse for forhåndsvisning Angir stoppintervaller for hver forhåndsvisningsrute. Innstillingen 3, for eksempel, gir fargeruter på -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med disse fargerutene kan du forhåndsvisse utseendet til den valgte fargen ved ulike innstillinger for eksponering.

I forhold til dokument Velg dette for å justere forhåndsvisningsrutene til å gjenspeile gjeldende innstilling eksponering i bildet. Hvis du for eksempel øker dokumenteksponeringen, vil den nye forhåndsvisningsruten være lysere enn fargen som er valgt i fargefeltet i fargevelgeren, for å vise virkningen av den økte eksponeringen for valgt farge. Hvis gjeldende eksponering er angitt til 0 (standard), endres ikke fargeruten selv om du merker av eller fjerner merket for dette alternativet.

4. (Valgfritt) Klikk Legg til i fargekart for å legge til den valgte fargen i fargekartpanelet.
5. Klikk OK.

Male på HDR-bilder

[Til toppen av siden](#)

Du kan redigere og legge til effekter i HDR-bilder med 32-bpc med følgende Photoshop-verktøy: Pensel, Blyant, Penn, Form, Klonestempel, Mønsterstempel, Viskelær, Gradering, Gjør uskarpt, Gjør skarpere, Finger og Historikkpensel. Du kan også bruke tekstverktøyet til å legge til tekstlag med 32 bpc i et HDR-bilde.

Når du redigerer eller maler på HDR-bilder, kan du forhåndsvisse arbeidet med ulike innstillinger for eksponering med skyvekontrollen for 32-biters eksponering i området for dokumentinformasjon eller i dialogboksen Alternativer for 32-biters forhåndsvisning (Vis > Alternativer for 32-biters forhåndsvisning). Med HDR-fargevelgeren kan du også forhåndsvisse den valgte forgrunnsfargen med ulike innstillinger for intensitet for å få samsvar med ulike innstillinger for eksponering i et HDR-bilde.

1. Åpne et HDR-bilde.
2. (Valgfritt) Angi eksponering for bildet. Se Justere synlig dynamisk område for 32-biters HDR-bilder.
3. For pensel- og blyantverktøyet klikker du forgrunnsfargen for å åpne HDR-fargevelgeren og velger en farge. For tekstverktøyet klikker du fargebrikken på alternativlinjen for å angi tekstfarge.

Forhåndsvisningsområdet for HDR-fargevelgeren hjelper deg å velge og justere en forgrunnsfarge i forhold til ulike innstillinger for eksponering i HDR-bildet. Se HDR-fargevelgeren.

 Hvis du vil vise virkningen av maling ved ulike HDR-eksponeringer, bruker du kommandoen *Vindu > Ordne > Nytt vindu til å åpne samtidige visninger av samme HDR-bilde, og deretter angir du ulik eksponering for hvert vindu med skyvekontrollen for eksponering i statuslinjeområdet for dokumentet.*

Flere hjelpeemner

[Justere HDR-eksponering og toner](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Bruke spesielle fargeeffekter på bilder

Redusere metning i farger

Invertere farger

Opprette et svart-hvitt-bilde med to verdier

Redusere toner i et bilde

Bruke en graderingsfordeling i et bilde

Redusere metning i farger

[Til toppen av siden](#)

Med kommandoen Mindre metning konverteres et fargebilde til et gråtoneverdi, men bildet forblir i samme fargemodus. For eksempel tildeles like verdier for rødt, grønt og blått til hvert bildepunkt i et RGB-bilde. Lyshetsverdien for hvert bildepunkt endres ikke.

Husk imidlertid at kommandoen Mindre metning endrer den originale bildeinformasjonen permanent i bakgrunnslaget. Denne kommandoen har samme virkning som å sette Metning til -100 i Kulør/metning-justeringen. Bruk et justeringslag for kulør/metning for ikke-destruktiv redigering.

Merk: Hvis du arbeider med et bilde med flere lag, konverteres bare det valgte laget med Mindre metning.

❖ Velg Bilde > Justeringer > Mindre metning.

Invertere farger

[Til toppen av siden](#)

Inverter-justeringen inverterer fargene i et bilde. Du kan bruke Inverter som en del av prosessen med å opprette en kantmaske som skal brukes til skarpgjengjøring og andre justeringer i merkede områder av et bilde.

Merk: Ettersom fargefilm for utskrift inneholder en oransje maske som grunnlag, kan du ikke lage nøyaktige positive bilder fra skannede fargenegativer med Inverter-justeringen. Sørg for å bruke riktige innstillinger for fargenegativer når du skanner film.

Når du inverterer et bilde, konverteres lysstyrkeverdien for hvert bildepunkt i kanalene til den motsatte verdien på den 256-trinns fargeverdiskalaen. Et bildepunkt i et positivt bilde med en verdi på 255 endres til 0, og et bildepunkt med en verdi på 5 endres til 250.

Gjør ett av følgende:

- Klikk Inverter-ikonet  (CS5) eller  (CS6) i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Inverter. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Inverter. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

Opprette et svart-hvitt-bilde med to verdier

[Til toppen av siden](#)

Med Terskelverdi-justeringen kan du konvertere gråtone- eller fargebilder til kontrastrike svart-hvitt-bilder. Du kan angi et bestemt nivå som terskelverdi. Alle bildepunkter som er lysere enn terskelverdien, konverteres til hvitt, og alle mørkere bildepunkter konverteres til svart.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Terskelverdi-ikonet  i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Terskelverdi. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

Justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) viser et histogram over lystetthetsnivået til bildepunktene i gjeldende markering.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Terskelverdi. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. Dra skyvekontrollen under histogrammet i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) til ønsket terskelverdi vises. Mens du drar, endres bildet for å gjenspeile den nye terskelinnstillingen.

Redusere toner i et bilde

[Til toppen av siden](#)

Med Reduser toner-justeringen kan du angi antall tonenivåer (eller lysstyrkeverdier) for hver kanal i et bilde og deretter tilordne bildepunkter til nærmeste samsvarende nivå. Hvis du for eksempel velger to tonenivåer i et RGB-bilde, får du seks farger: to for rødt, to for grønt og to for blå.

Denne justeringen er nyttig når du vil lage spesialeffekter, for eksempel store flate områder i et fotografi. Effektene er mest synlige når du reduserer antall grå nivåer i et gråtonebilde, men du får også interessante effekter i fargebilder.

💡 Hvis du vil ha et bestemt antall farger i bildet, konverterer du bildet til gråtoner og angir det ønskede antall nivåer. Deretter konverterer du bildet

tilbake til forrige fargemodus og erstatter de forskjellige gråtonene med de ønskede fargene.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Reduser toner-ikonet  i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Reduser toner.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Reduser toner. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. Flytt skyvekontrollen eller skriv inn ønsket antall tonenivåer i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).

Bruke en graderingsfordeling i et bilde

[Til toppen av siden](#)

Med justeringen Graderingsfordeling kan du tilordne gråtoneområdet i et bilde til fargene i et angitt graderingsfyll. Hvis du for eksempel angir et tofarget graderingsfyll, tilordnes skyggene i bilde til en av endefargene i graderingsfyllet, høylys tilordnes til den andre endefargen, og mellomtonene tilordnes graderingene mellom.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk ikonet for Graderingsfordeling  i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Graderingsfordeling. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Graderingsfordeling. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. Velg ønsket graderingsfyll i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6):

- Hvis du vil velge fra en liste over graderingsfyll, klikker du trekanten til høyre for graderingsfyllet. Klikk for å velge graderingsfyll, og klikk deretter i et tomt område i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) for å skjule listen. Hvis du vil ha informasjon om hvordan du tilpasser listen over graderingsfyll, kan du se Arbeide med forhåndsinnstillingsbehandling.
- Hvis du vil redigere graderingsfyllet som vises for øyeblikket, klikker du på det. Deretter endrer du det eksisterende graderingsfyllet eller oppretter et graderingsfyll ved hjelp av Rediger gradering. (Se Lage en jevn gradering.)

Som standard tilordnes skyggene, mellomtonene og høylyset i bildet til henholdsvis begynnelsesfargen (til venstre), midtpunktet og slutfargen (til høyre) i graderingsfyllet.

3. Velg ett av, ingen av eller begge graderingsalternativene:

Spre Legger til tilfeldig støy for å jevne ut graderingsfyllet og reduserer bånddannelser.

Omvendt Snur retningen på graderingsfyllet og graderingsfordelingen.

Flere hjelpeemner

[Justere kulør og metning](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Bruke Fargebalanse-justeringen

Bruke Fargebalanse-justeringen
Endre fargebalansen ved hjelp av kommandoen Fotofiler

Bruke Fargebalanse-justeringen

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Fargebalanse endrer den generelle blandingen av farger i et bilde for integrert fargekorrigering.

1. Kontroller at den sammensatte kanalen er valgt i kanalpanelet. Denne kommandoen er bare tilgjengelig når du viser den sammensatte kanalen.
2. Gjør ett av følgende:

- Klikk Fargebalanse-ikonet  i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Fargebalanse. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Fargebalanse. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

3. Velg Skygger, Mellomtoner eller Høylys i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) for å angi toneområdet der du vil fokusere endringene.
4. (Valgfritt) Merk av for Bevar lysstyrke for å unngå å endre lysstyrkeverdiene i bildet når du endrer fargen. Dette alternativet bevarer tonebalansen i bildet.
5. Dra en skyvekontroll mot en farge du vil øke i bildet. Dra en skyvekontroll bort fra en farge du vil redusere i bildet.

Verdiene over fargefeltene viser fargeendringene for de røde, grønne og blå kanalene. For Lab-bilder er verdiene for A- og B-kanalene.) Verdiene kan være fra -100 til +100.

Endre fargebalansen ved hjelp av kommandoen Fotofiler

[Til toppen av siden](#)

Fotofilter-justeringen imiterer teknikken med å plassere et fargefilter foran kameralinsen for å justere fargebalansen og fargetemperaturen for lyset som overføres gjennom linsen og treffer filmen. Med Fotofiler kan du også velge en fargeforhåndsinnstilling for å bruke en kulørjustering på et bilde. Hvis du vil bruke en egendefinert fargejustering, kan du bruke Fotofilter-justeringen til å angi en farge ved hjelp av Adobes fargevelger.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Fotofilter-ikonet  (CS5) eller  (CS6) i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Fotofiler. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Fotofiler. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. Velg filterfargen, enten et egendefinert filter eller en forhåndsinnstilling, i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6). Hvis du bruker et egendefinert filter, velger du Farge, klikker fargeruten og bruker fargevelgeren til å angi en farge for et egendefinert fargefilter. For et forhåndsdefinert filter, velger du Filter og en av følgende forhåndsinnstillinger på Filter-menyen:

Varmefilter (85 og LBA) og kjølefilter (80 og LBB) Fargekonverteringsfiltre som justerer hvitbalansen i et bilde. Hvis et bilde ble tatt med en lav fargetemperatur for lys (gulaktig), gjør Kjølefilter (80) bildefargene blåere for å kompensere for den lave kjøletemperaturen i lyset fra omgivelsene. Varmefilter (85) gjør bildefargene varmere for å kompensere for høyere fargetemperatur i lyset fra omgivelsene, hvis bildet ble tatt med en høyere fargetemperatur for lys (blåaktig).

Varmefilter (81) og kjølefilter (82) Bruker lysbalanseringsfiltre for mindre justeringer i fargekvaliteten til et bilde. Varmefilter (81) gjør bildet varmere (gulere), og Kjølefilter (82) gjør bildet kjøligere (blåere).

Individuelle farger Bruk en kulørjustering på bildet avhengig av den forhåndsinnstilte fargen du velger. Fargevalget avhenger av hvordan du bruker Fotofilter-justeringen. Hvis bildet har et fargeskjær, kan du velge en komplementeringsfarge for å nøytralisere fargeskjæret. Du kan også bruke farger for spesielle fargeeffekter eller -forbedringer. Under vann-fargen simulerer for eksempel det grønneblå fargeskjæret i undervannsbilder.

Kontroller at Forhåndsvisning er valgt for å vise resultatene av å bruke fargefilter. Hvis du ikke vil at bildet skal bli mørkere ved å legge til fargefiltret, kontrollerer du at Bevar lysstyrke er valgt.

3. Hvis du vil justere mengden farge som brukes på bildet, bruker du skyvekontrollen for tetthet eller angir en prosent i Tetthet-boksen. En høyere tetthet gir en sterkere fargejustering.



Bruke en lysstyrke-/kontrastjustering

Bruke Lysstyrke/kontrast-justeringen

[Til toppen av siden](#)

Bruke Lysstyrke/kontrast-justeringen

Med Lysstyrke/kontrast-justeringen kan du gjøre enkle justeringer i toneområdet til et bilde. Når du flytter skyvekontrollen for lysstyrke mot høyre, økes toneverdiene, og høylys utvides i bildet. Når du flytter den mot venstre, reduseres verdiene, og skygger utvides. Skyvekontrollen for kontrast utvider eller forminsker det totale området for toneverdier i bildet.

I normal modus bruker Lysstyrke/kontrast proporsjonale (ikke-lineære) justeringer på bildelaget, på samme måte som Nivåer- og Kurver-justeringen. Når Bruk utdatert er valgt, vil bruk av Lysstyrke/kontrast ganske enkelt gjøre alle bildepunktverdiene høyere eller lavere når lysstyrken justeres. Ettersom dette kan føre til klipping eller tap av bildedetaljer i høylys- eller skyggeområder, anbefales det ikke å bruke Lysstyrke/kontrast i Utdatert-modus for fotografier (men kan være nyttig for redigering av masker eller vitenskapelige bilder).

Merk: Bruk eldre velges automatisk ved redigering av justeringslag for Lysstyrke/kontrast som er laget med tidligere versjoner av Photoshop.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Lysstyrke/kontrast-ikonet  i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Lysstyrke/kontrast. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Lysstyrke/kontrast. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. Dra skyvekontrollene i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) for å justere lysstyrken og kontrasten.

Når du drar til venstre, reduseres nivået, og når du drar til høyre, økes det. Tallet til høyre for hver skyvekontrollverdi viser verdien for lysstyrke eller kontrast. Verdiene kan variere fra -150 til +150 for lysstyrke, og fra -50 til +100 for kontrast.

Flere hjelpeemner

[Justere bildefarge og -tone i CS6](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Justeringslag og fylslag

Justeringslag og fylslag

Opprette og begrense justerings- og fylslag

Redigere eller slå sammen justeringslag og fylslag

[Til toppen av siden](#)

Justeringslag og fylslag

Et justeringslag bruker farge- og tonejusteringer på et bilde uten å endre bildepunktene permanent. I stedet for å endre for eksempel nivåer eller kurver direkte i bildet kan du opprette et nivåjusterings- eller kurvejusteringslag. Justeringer av farge og tone lagres i justeringslaget, og gjelder for alle lag under dette laget. Du kan dermed korrigere flere lag på én gang ved å gjøre én enkelt endring, i stedet for å måtte justere hvert lag hver for seg. Du kan når som helst forkaste endringene og gjenopprette det opprinnelige bildet.

Med fylslag kan du fylle et lag med en heldekkende farge, en gradering eller et mønster. I motsetning til justeringslag påvirker ikke fylslag lagene under seg.

Justeringslag har følgende fordeler:

- Redigeringer ødelegger ikke noe. Du kan prøve forskjellige innstillinger og redigere justeringslaget på nytt når som helst. Du kan også minske effekten av justeringen ved å redusere tettheten for laget.
- Selektiv redigering. Mal på justeringslagets bildemaske for å bruke en justering på en del av et bilde. Senere kan du redigere lagmasken på nytt for å justere bestemte deler av bildet. Du kan variere justeringen ved å male på masken med ulike gråtoner.
- Mulighet til å bruke justeringer på flere bilder. Kopier og lim inn justeringslag mellom bilder for å bruke de samme farge- og tonejusteringene.

Justeringslag har mange av de samme kjennetegnene som andre lag. Du kan justere lagenes tetthet og overgangsmodus, og du kan gruppere lagene slik at justeringen brukes på bestemte lag. Du kan på samme måte vise eller skjule lagene for å bruke eller forhåndsvisse effekten.



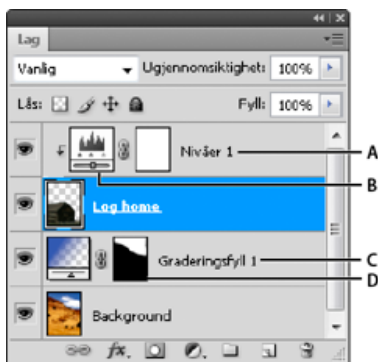
Original (venstre), justeringslag brukt bare på låven (midten), noe som får frem detaljene i låven, og justeringslag brukt på hele bildet (høyre), noe som gjør hele bildet lysere og fjerner kontrasten i skyene

💡 Justeringslag inneholder justeringsdata, ikke bildepunkter, og øker dermed filstørrelsen i mye mindre grad enn standard bildepunktlag. Hvis du jobber med en ekstra stor fil, kan det imidlertid være lurt å minske filstørrelsen ved å slå sammen flere justeringslag til bildepunktlag.

[Til toppen av siden](#)

Opprette og begrense justerings- og fylslag

Justeringslag og fylslag har samme alternativer for tetthet og overgangsmodi som bildelag. Du kan omorganisere, slette, skjule og duplisere dem på samme måte som med bildelag.



Justeringslag og fylslag

A. Justeringslag som er begrenset til laget Tømmerhus B. Lagminiatyr C. Fylslag D. Lagmaske

Opprette et justeringslag

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk knappen Nytt justeringslag  nederst i lagpanelet, og velg en type justeringslag.
- Velg Lag > Nytt justeringslag, og velg et alternativ. Gi laget et navn, angi lagalternativer, og klikk OK.
- (Photoshop CS5) Klikk et justeringsikon, eller velg en forhåndsinnstilt justering i justeringspanelet.

 Du kan begrense effektene på et justeringslag til bestemte bildeag. Dette gjør du ved å velge bildeagene, og deretter gå til Lag > Ny > Gruppe fra lag og endre Modus fra Gjennomgang til en annen overgangsmodus. Deretter plasserer du justeringslaget øverst i laggruppen.

Opprette et fyllag

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg Lag > Nytt fyllag, og velg et alternativ. Gi laget et navn, angi lagalternativer, og klikk OK.
- Klikk knappen Nytt justeringslag  nederst i lagpanelet, og velg en type fyllag.

Heldekkende farge Fyller justeringslaget med gjeldende forgrunnsfarge. Bruk fargevelgeren til å velge en annen fyllfarge.

Gradering Klikk graderingen for å åpne dialogboksen Rediger gradering, eller klikk den omvendte pilen og velg en gradering fra hurtigpanelet. Angi flere alternativer om ønskelig. Stil angir formen på graderingen. Vinkel angir vinkelen for graderingen. Skala endrer størrelsen på graderingen. Omvendt vender retningen for graderingen. Spre reduserer båndeffekten ved å bruke spredning på graderingen. Juster etter lag bruker markeringsrammen for laget til å beregne graderingsfyllet. Du kan dra i bildevinduet for å flytte midten av graderingen.

Mønster Klikk mønsteret, og velg et mønster fra hurtigpanelet. Klikk Skala, og skriv inn en verdi eller dra skyvekontrollen. Klikk Fest til utgangspunkt for å gi mønsteret det samme utgangspunktet som dokumentet. Merk av for Koble med lag hvis du vil at mønsteret skal flyttes samtidig med laget. Når det er merket av for Koble med lag, kan du dra i bildet for å plassere mønsteret mens dialogboksen Mønsterfyll er åpen.

Begrense justerings- og fyllag til bestemte områder

Du bruker lagmasker til å begrense justeringslag og fyllag til bestemte områder. Som standard har justeringslag og fyllag lagmasker, som angitt av maskeikonet til høyre for lagminiatyren. (Hvis du vil opprette justeringslag uten masker, fjerner du merket for Legg til maske som standard på justeringspanelmenyen.)

Hvis du vil endre formen på en maske på et eksisterende lag, kan du se Redigere en lagmaske. Følg en av disse fremgangsmåtene for å opprette et nytt justerings- eller fyllag med en maske med en bestemt form.

Opprette en maske for justerings- eller fyllag ved hjelp av en markering eller bane

1. Velg det laget i lagpanelet som justerings- eller fyllaget skal brukes på.
2. Opprett en bildepunktmarkering på bildet, eller opprett og velg en lukket bane.

En markering begrenser det nye justerings- eller fyllaget med en lagmaske. En bane begrenser det nye justerings- eller fyllaget med en vektormaske.

3. Opprett et justerings- eller fyllag.

Opprette en justeringslagmaske ved hjelp av et fargeområde

Funksjonen Fargeområde er nyttig når du skal opprette et markeringsområde basert på valgte farger i et bilde, men den kan også brukes til å opprette en justeringslagmaske. Du finner mer informasjon i Merke et fargeområde.

1. Velg det laget i lagpanelet som justeringslaget skal brukes på.
2. Velg Lag > Nytt justeringslag, og velg en justeringstype.
3. I Masker-panelet (CS5) eller Masker-delen av Egenskaper-panelet (CS6) klikker du på Fargeområde.
4. I dialogboksen Fargeområde velger du Valgte fager på Markering-menyen.
5. Velg Lokaliserte fargeklynger for å opprette en maske basert på forskjellige fargeområder i bildet.
6. Sett visningsalternativet til Markering og Visning til Ingen.
7. Klikk et fargeområdet i bildet.

 Hvis du vil ta prøver fra flere områder, holder du nede Skift-tasten for å aktivere plusspipetten. Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) for å aktivere minuspipetten.

Når du klikker i bildeområdene, kan du forhåndsvisne masken i dialogboksen Fargeområde. Hvite områder er umaskerte bildepunkter, svarte områder er maskerte bildepunkter, og grå områder er delvis maskerte bildepunkter.

8. Bruk skyvekontrollen for toleranse til å øke eller redusere fargeområdet rundt fargeprøvene i det maskerte området. Bruk skyvekontrollen for område til å angi hvor langt eller nær en farge må være fra prøvepunktene for at den skal inkluderes i masken. Når du er ferdig med å

justere masken, klikker du OK for å lukke dialogboksen Fargeområde.

9. Endre justeringen etter behov i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).

Justeringen brukes bare på umaskerte (eller delvis maskerte) områder av bildet. Klikk om nødvendig Fargeområdet igjen for å justere lagmasken ytterligere.

Redigere eller slå sammen justeringslag og fyllog

[Til toppen av siden](#)

Redigere justeringslag og fyllog

Du kan redigere innstillingene for justeringslag og fyllog. Du kan også redigere masken for et justerings- eller fyllog for å kontrollere effekten laget har på bildet. Som standard er alle områder av et justerings- eller fyllog umaskerte, og dermed synlige. (Se Lag- og vektormasker.)

Endre alternativer for justerings- og fyllog

1. Gjør ett av følgende:
 - Dobbeltklikk miniatyren for justerings- eller fyllog i lagpanelet.
 - Velg Lag > Alternativer for laginnhold.
2. Utfør ønskede endringer i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).

Merk: *Inverterte justeringslag har ingen redigerbare innstillinger.*

Slå sammen justerings- eller fyllog

Du kan slå sammen et justerings- eller fyllog på flere måter: Med laget som ligger under, med lagene i dets eget grupperte lag, med andre markerte lag og med alle andre synlige lag. Du kan imidlertid ikke bruke et justeringslag eller fyllog som mållag for en sammenslåing. Når du slår sammen et justerings- eller fyllog med laget under, rastreres justeringene og brukes permanent på det sammenslåtte laget. Du kan også rastrere et fyllog uten å slå det sammen. (Se Rastrere lag.)

Justeringslag og fyllog som har masker med bare hvite verdier, gjør ikke filstørrelsen vesentlig større, og det er derfor ikke nødvendig å slå sammen disse justeringslagene for å spare filplass.

Flere hjelpeemner

 [Gjøre lokale justeringer i Camera Raw](#)

[Justere bildefarge og -tone](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Justere kulør og metning

Bruke en justering av kulør/fargemetning
Justere fargemetningen ved hjelp av Glød
Justere fargemetning i bildeområder

Med kommandoen Kulør/metning kan du justere kulør, metning og lyshet for et bestemt fargeområde i et bilde, eller du kan justere alle fargene i bildet samtidig. Denne justeringen er spesielt nyttig for finjustering av farger i et CMYK-bilde slik at de er innenfor fargeområdet til en utskriftsenhet.

Du kan lagre innstillinger for kulør og metning i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) og senere laste dem inn igjen for bruk i andre bilder. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se Lagre justeringsinnstillinger og Bruke justeringsinnstillinger på nytt.

Se [Justere bildefarge og -tone i CS6](#) for mer informasjon om bildejusteringer.

Bruk en justering av Kulør/fargemetning

[Til toppen](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Kulør/metning-ikonet  i justeringspanelet.
- (CS5) Klikk en forhåndsinnstilling for Kulør/metning i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Kulør/metning. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

De to fargefeltene i dialogboksen viser fargene i rekkefølgen de har i fargehjulet. Det øverste fargefeltet viser fargen før justeringen, og det nederste viser hvordan justeringen påvirker alle kulørene ved full metning.

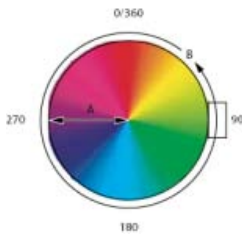
Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Kulør/metning. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forcaster bildeinformasjon.

2. Velg på menyen til høyre for justeringsverktøyet På bilde  i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6):

- Velg Master for å justere alle fargene samtidig.
- Velg en av de andre forhåndsinnstilte fargeområdene for fargen du vil justere. Hvis du vil endre fargeområdet, ser du Angi fargeområdet som justeres med Kulør/metning.
- (CS6) Velg en forhåndsinnstilling for kulør/metning på forhåndsinnstillingsmenyen.

3. For Kulør angir du en verdi eller drar skyvekontrollen til du er fornøyd med fargene.

Verdien som vises i tekstboksen, gjenspeiler antall grader rotasjon rundt hjulet fra den opprinnelige fargen til bildepunktet. En positiv verdi angir rotering med klokken, en negativ verdi angir rotering mot klokken. Verdiene kan være fra -180 til +180.



Fargehjul

A. Metning B. Kulør



Du kan også velge justeringsverktøyet På bilde i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) og deretter Ctrl-klikke (Windows) eller Kommando-klikke (Mac OS) en farge i bildet. Dra til venstre eller høyre i bildet for å endre kulørverdien.

4. For Metning angir du en verdi eller drar skyvekontrollen til høyre for å øke metningen, eller til venstre for å redusere den.

Fargen forandres bort fra eller mot midten av fargehjulet. Verdiene kan være fra -100 (avmetningsprosenten, mattere farger) til +100 (prosenten for metningsøkning).



Du kan også velge justeringsverktøyet På bilde i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) og en farge i bildet. Dra til venstre eller høyre i bildet for å redusere eller øke metningen for fargeområdet som omfatter bildepunktet du klikket.

5. For Lyshet angir du en verdi eller drar skyvekontrollen til høyre for å øke lysheten (legge til hvitt i en farge), eller til venstre for å redusere den (legge til svart i en farge). Verdiene kan være fra –100 (prosentandel svart) til +100 (prosentandel hvitt).

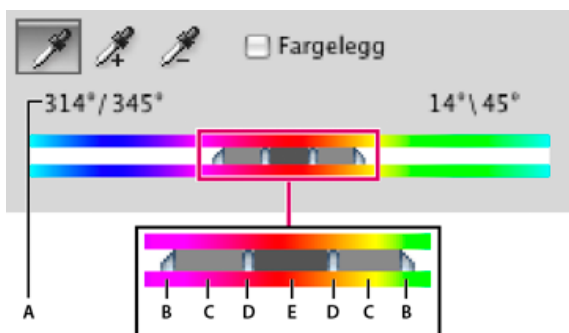
Merk: Klikk Tilbakestill-knappen  for å angre en Kulør/metning-innstilling i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).

Angi fargeområdet som justeres med Kulør/metning

1. Bruk en justering av Kulør/fargemetning.
2. Velg en farge på menyen til høyre for justeringsverktøyet På bilde  i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).

Fire fargehjulverdier (i grader) vises i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6). De tilsvarer justeringsskyvekontrollene som vises mellom fargefeltene. De to indre loddrette skyvekontrollene definerer fargeområdet. De to ytre trekantede skyvekontrollene viser hvor justeringene i et fargeområde "faller ut" (utfall er en uttoning eller overgang av justeringene i stedet for en skarp definert grense mellom justeringene).

3. Bruk pipetteverktøyene eller justeringsskyvekontrollene til å endre fargeområdene.
 - Klikk eller dra i bildet med pipetteverktøyet  for å velge et fargeområde. Du kan utvide fargeområdet ved å klikke eller dra i bildet med pipetteverktøyet Legg til i eksemplet . Du kan redusere fargeområdet ved å klikke eller dra i bildet med pipetteverktøyet Trekk fra i eksemplet . Mens et pipetteverktøy er valgt, kan du også trykke SKIFT for å legge til i området eller ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) for å trekke fra det.
 - Dra en av de hvite trekantede skyvekontrollene for å justere mengden fargeutfall (uttoning av justering) uten å påvirke området.
 - Dra området mellom trekanten og det loddrette feltet for å justere området uten å påvirke mengden utfall.
 - Dra senterområdet for å flytte hele justeringsskyvekontrollen (som inkluderer trekanten og loddrette felt) for å velge et annet fargeområde.
 - Dra et av de loddrette hvite feltene for å justere fargekomponentens område. Hvis du flytter et loddrett felt ut fra midten av justeringsskyvekontrollen og nærmere trekanten, økes fargeområdet og utfallet reduseres. Hvis du flytter et loddrett felt nærmere midten av justeringsskyvekontrollen og bort fra trekanten, reduseres fargeområdet og utfallet økes.
 - CTRL-dra (Windows) eller KOMMANDO-dra (Mac OS) fargefeltet slik at en annen farge er midt i feltet.



Justeringsskyvekontrollen Kulør/metning

A. Skyvekontrollverdier for kulør **B.** Justerer utfall uten å påvirke området **C.** Justerer området uten å påvirke utfallet **D.** Justerer fargeområdet og utfallet **E.** Flytter hele skyvekontrollen

Hvis du endrer justeringsskyvekontrollen slik at den havner i et annet fargeområde, endres navnet på Rediger-menyen for å gjenspeile dette. Hvis du for eksempel velger Gult og endrer området slik at det ligger i den røde delen av fargefeltet, endres navnet til Rød 2. Du kan konvertere opptil seks individuelle fargeområder til variasjoner av det samme fargeområdet (for eksempel Rød til Rød 6).

Som standard er det valgte fargeområdet når du velger en fargekomponent, 30° bredt med 30° utfall på begge sider. Hvis du setter utfallet for lavt, kan det oppstå bånddannelser i bildet.

Fargelegge et gråtonebilde eller lage en monoton effekt

1. (Valgfritt) Hvis du skal fargelegge et gråtonebilde, velger du Bilde > Modus > RGB-farger for å konvertere bildet til RGB.
2. Bruke en justering av kulør/fargemetning.
3. Merk av for fargelegg i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6). Hvis forgrunnsfargen er svart eller hvit, konverteres bildet til en rød kulør (0°). Hvis forgrunnsfargen ikke er svart eller hvit, konverteres bildet til kuløren for gjeldende forgrunnsfarge. Lyshetsverdien for hvert bildepunkt endres ikke.
4. (Valgfritt) Bruk skyvekontrollen Kulør for å velge en ny farge. Bruk skyvekontrollene Metning og Lyshet til å justere metningen og lysheten til

Justere fargemetningen ved hjelp av Glød

Glød justerer metningen slik at maskeringen reduseres til et minimum når farger nærmer seg full metning. Denne justeringen øker metningen for farger med lav metning mer enn for farger som allerede er mettet. Glød forhindrer også at hudtoner blir overmettet.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Glød-ikonet  i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Glød. I dialogboksen Nytt lag skriver du inn et navn på justeringslaget Glød og klikker OK.

Merk: Du kan også velge *Bilde > Justeringer > Glød*. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. I justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6): Dra skyvekontrollen for glød for å øke eller redusere fargemetningen uten å bruke maskering når fargene blir mer mettet. Gjør deretter ett av følgende:

- Hvis du vil justere farger med lav metning ytterligere og forhindre at farger maskeres når de nærmer seg full metning, flytter du skyvekontrollen for glød mot høyre.
- Hvis du vil bruke like mye metning på alle farger, uavhengig av gjeldende fargemetning, flytter du skyvekontrollen for metning. I enkelte tilfeller kan dette gi mindre bånddannelse enn med skyvekontrollen for metning i justeringspanelet for kulør/metning eller i dialogboksen Kulør/metning.
- Hvis du vil redusere metningen, flytter du skyvekontrollen for glød eller metning mot venstre.

Justere fargemetning i bildeområder

Svampverktøyet endrer forsiktig fargemetningen i et område. Når et bilde er i gråtonemodus, øker eller reduserer verktøyet kontrasten ved å flytte gråtoner bort fra eller i retning av mellomgrått.

1. Velg svampverktøyet .
2. Velg en penseltupp, og angi penselalternativer på alternativlinjen.
3. På Modus-menyen på alternativlinjen velger du hvordan du vil endre fargen:

Metning Gjør fargemetningen mer intens

Mindre metning Tynner ut fargemetningen

4. Angi flyten for svampverktøyet.
5. Velg Glød for å redusere klippingen for fullt mettede eller umettede farger til et minimum.
6. Dra over den delen av bildet du vil endre.

Hvis du vil vite mer

- [Bruke Fargebalanse-justeringen](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justere HDR-eksponering og toner

Merk: I Photoshop CS5 og Photoshop CS6, var 3D-funksjonalitet en del av Photoshop Extended. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud.

Justeringene av eksponering og HDR-toner er primært laget for 32-biters HDR-bilder, men du kan bruke dem på bilder med 16 og 8 biter også, for å skape HDR-liknende effekter.

💡 Hvis du vil se en video om hvordan du bruker HDR-effekter på 16- og 8-biters bilder, kan du gå til www.adobe.com/go/irvid5011_ps_no.

Justere HDR-eksponering

Eksponering utfører beregninger i et lineært fargeområde (gamma 1.0) i stedet for gjeldende fargeområde.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Eksponering-ikonet  eller en forhåndsinnstilt eksponering i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Eksponering.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Eksponering. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. Velg blant følgende alternativer i justeringspanelet:

Eksponering Justerer høylysenden av toneskalaen med minimal virkning i ekstreme skygger.

💡 Med 32-biters bilder kan du også bruke glidebryteren Eksponering nederst i bildevinudet.

Forskyvning Gjør skyggene og mellomtonene mørkere, med minimal innvirkning på høylys.

Gamma Justerer bildets gamma med en enkel styrkefunksjon. Negative verdier gjenspeiles rundt null (det vil si at de forblir negative, men justeres likevel som om de var positive).

Pipettene justerer lysstyrkeverdiene i bilder (i motsetning til pipettene for Nivåer, som påvirker alle fargekanalene).

- Pipetten Angi svart punkt angir forskyvningen og flytter bildepunktet du klikker, til null.
- Pipetten Angi hvitt punkt angir eksponeringen og forskyver punktet du klikker, til hvitt (1.0 for HDR-bilder).
- Pipetten Mellomtone angir eksponeringen og gjør verdien du klikker, mellomgrå.

Justere HDR-toner

Med kommandoen HDR-toner kan du ta i bruk hele registeret med HDR-kontrast og eksponeringsinnstillinger på enkeltbilder.

Merk: Lagene må være slått sammen for at du skal kunne bruk HDR-toner.

1. Åpne et bilde med 32, 16 eller 8 biter i RGB- eller Gråtone-modus.
2. Gå til Bilde > Justeringer > HDR-toner.

Hvis du vil ha detaljert informasjon om hver innstilling, se [Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder](#). (I dialogboksen HDR-toner gjelder disse alternativene for alle bilder uavhengig av bitdybde.)

Hvis du vil vite mer om HDR

- [HDR-bilder](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justere bildefarge og -tone

[Oversikt over justering av bildefarge og -tone](#)
[Justere bildefarge og -tone med justeringslag](#)
[Justere bildefarge og -tone i Camera Raw](#)

Oversikt over justering av bildefarge og -tone

[Til toppen](#)

To av metodene du kan benytte for å justere bildetone og -farge, er å bruke *justeringslag* eller redigere i *Adobe Camera Raw*. Begge metodene gir et bredt spekter av kontroll og fleksibilitet, foretar ikke permanente endringer og ødelegger ikke den originale bildeinformasjonen. Originalbildenes integritet blir bevart. Denne ikke-ødeleggende redigeringen gjør det mulig å foreta videre endringer, begynne på nytt med en annen tilnærming eller angre justering selv etter at du har lagret redigeringene.

Med *justeringslag* kan du bruke redigeringer på et separat lag i bildefilen, slik at det originale bildet (bakgrunnslaget) forblir intakt. Den enkleste måten å få tilgang til verktøyene for justeringslag, er ved å klikke på et ikon i justeringspanelet. Du kan legge til flere enn ett justeringslag for mer komplisert bilderedigering. Du kan også bruke en maske for å bruke justeringen på et bestemt område i bildet. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se Maskelag.

Adobe Camera Raw er en plugin-modul for Photoshop for å foreta farge- og tonejusteringer. I redigeringsvinduet er det en stor forhåndsvisning av bildet og du finner justeringsverktøyene i den vanlige rekkefølgen. *Adobe Camera Raw* kan, navnet til tross, også brukes til å redigere JPG- og TIFF-filer i tillegg til Camera Raw-filer. Hvis du vil bruke de samme justeringene på flere bilder, kan du lagre innstillingene som en forhåndsinnstilling og bruke den ved behov.

Merk: Med mindre en bestemt justering ikke er tilgjengelig som et justeringslag eller i Camera Raw, anbefales det ikke å bruke kommandoene under *Bilde > Justeringsmeny*. Justeringene under bildemenyen forandrer eller sletter bildepunktinformasjon i bildet permanent.

Justere bildefarge og -tone med justeringslag

[Til toppen](#)

1. Klikk verktøyikonet for justeringen du vil foreta i justeringspanelet:
 - Klikk *Nivåer* eller *Kurver* for tonalitet og farger.
 - Klikk [Fargebalanse](#) eller [Kulør/metning](#) for fargejustering.
 - Klikk [Svart-hvitt](#) for å konvertere et fargebilde til svart-hvitt.
2. Du justerer verktøynnstillingene for justeringslag i egenskapspanelet.

Mer informasjon om justeringslag

- [Justeringslag og fylslag](#)

Justere bildefarge og -tone i Camera Raw

[Til toppen](#)

1. Velg *Fil > Åpne*.
2. I vinduet *Åpne* velger du én eller flere camera raw-, TIFF- eller JPEG-filer, og deretter *Camera Raw* fra formatmenyen.
3. Klikk *Åpne*.
4. Bruk kontrollene i *Adobe Camera Raw* til å justere innstillingene. Du kan bruke justeringspenselen til å bruke redigeringer på bestemte områder i bildet. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Endre farger og toner i Camera Raw](#).

Merk: Du kan angi i innstillingene at JPEG- og TIFF-filer alltid skal åpnes i Camera Raw.

Tips: [Derfor burde du angi at Photoshop skal åpne JPG-filer i Adobe Camera RAW](#) – videoveiledning av Terry White (8:07)

Aktivere redigering av JPEG- og TIFF-filer i Camera Raw

1. Velg (Windows) *Rediger > Innstillinger > Camera Raw* eller (Mac OS) *Photoshop > Innstillinger > Camera Raw*.
2. Gjør ett av følgende i delen JPEG- og TIFF-håndtering i dialogboksen *Innstillinger for Camera Raw*:

- På JPEG-menyen velger du Åpne alle støttede JPEG-filer automatisk.
- På TIFF-menyen velger du Åpne alle støttede TIFF-filer automatisk.

Hvis du vil vite mer om Adobe Camera Raw

- [Adobe Camera Raw-emner](#)
- [Photoshop-veiledning: Åpne en JPEG-fil i Camera Raw](#), av Brodie Butler
- [De fantastiske underverkene i Adobe Camera Raw 7.0 i Photoshop CS6](#), av Russell Preston Brown

 Du kan, i tillegg til de ovenfornevnte arbeidsflytene, også bruke smarte objekter for ikke-ødeleggende redigering av lag. Se videoen [Introduksjon til bruk av smarte objekter](#) av ekspertene Colin Smith i serien *Ingen dumme spørsmål*.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justere kurver

Oversikt over kurver

Fra en ekspert: Jobbe med kurver

Justere bildefarge og -tone med Kurver

Legge til kontrast i mellomtonene i et bilde med Kurver

Hurtigtaster: Kurver

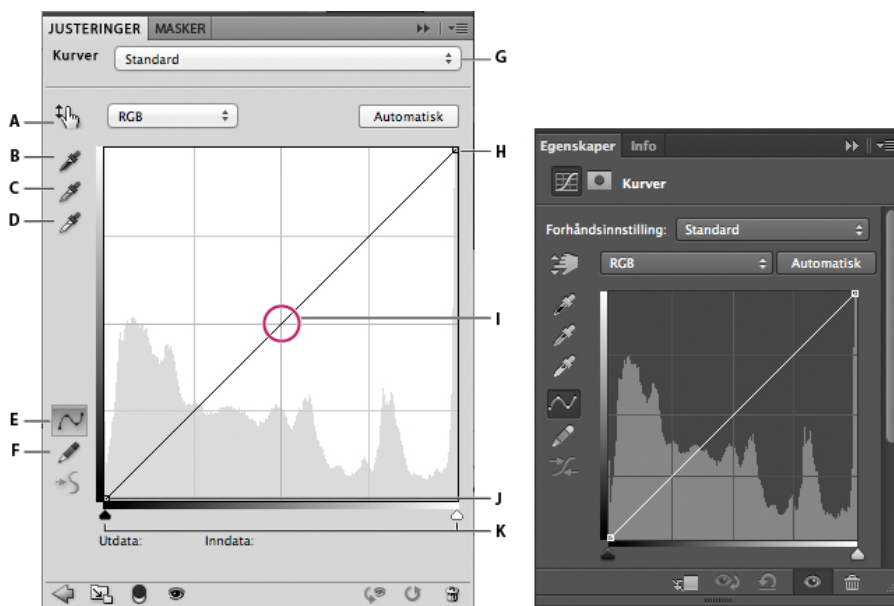
[Til toppen](#)

Oversikt over kurver

I Kurver-justeringen kan du justere punkter i hele toneområdet i bildet. Bildets toneområde er først representert som en rett diagonal linje på en graf. Når du justerer RGB-bilder, representerer området øverst til høyre av diagrammet høylys, og området nede til venstre representerer skygger. Den vannrette aksen for grafen representerer inndatanivåene (originale bildeverdier), og den lodrette aksen representerer utdatanivåene (nye justerte verdier). Når du legger til kontrollpunkter på linjen, og flytter dem, endres formen på kurven for å gjenspeile justeringene. De brattere delene av kurven representerer områder med høyere kontrast, og flatere deler representerer områder med lavere kontrast.

Innstillinger i Kurver-justeringen kan lagres som forhåndsinnstillinger. Se Lagre justeringsinnstillinger og Bruke justeringsinnstillinger på nytt.

Merk: Kurver-justeringen kan også brukes på CMYK-, LAB- og gråtonebilder. Grafen viser prosent av trykkfarge/pigment for CMYK-bilder. Grafen viser lysverdier for LAB- og gråtonebilder.



Alternativer for Kurver i justeringspanelet (CS5) og Egenskaper-panelet (CC, CS6)

A. Justeringsverktøyet På bilde B. Ta prøve i bildet for å angi svartpunkt. C. Ta prøve i bildet for å angi gråpunkt. D. Ta prøve i bildet for å angi hvitpunkt. E. Rediger punkter for å endre kurven. F. Tegn for å endre kurven. G. Meny for forhåndsinnstilte Kurver H. Angi svartpunkt. I. Angi gråpunkt. J. Angi hvitpunkt. K. Vis maske.

[Til toppen](#)

Justere bildefarge og -tone med Kurver

Hvis du flytter et punkt i den øverste delen av kurven, justeres høylyset. Hvis du flytter et punkt i midten av kurven, justeres mellomtonene, og hvis du flytter et punkt i den nederste delen av kurven, justeres skyggene. Hvis du vil gjøre høylyset mørkere, flytter du et punkt nær toppen av kurven lenger ned. Hvis du flytter et punkt ned eller til høyre, kobles inndataverdien til en lavere utdataverdi, og bildet blir mørkere. Hvis du vil gjøre skyggene lysere, flytter du et punkt nær bunnen av kurven lenger opp. Hvis du flytter et punkt enten opp eller til venstre, tilordnes en lavere inndataverdi til en høyere utdataverdi, og bildet blir lysere.

1. Gjør ett av følgende for å bruke en kurvejustering:

- Klikk Kurver-ikonet  i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Kurver. Klikk OK i dialogboksen Nytt lag.

- (CS5) Velg en forhåndsinnstilt kurve i justeringspanelet.

Merk: Kommandoen *Bilde > Justeringer > Kurver* brukes til å foreta direkte justeringer i bildelaget og forkaste bildeinformasjon.

- (Valgfritt) Hvis du vil justere fargebalansen, velger du kanalen du vil justere på Kanal-menyen til venstre for Auto-knappen i egenskapspanelet (CC, CS6), eller justeringspanelet.
- Gjør ett av følgende i egenskapspanelet (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5):
 - Klikk direkte på kurvelinjen og dra kontrollpunktet for å justere toneområdet.
 - Velg justeringsverktøyet *På bilde* og dra deretter i bildeområdet du vil justere.
 - Velg justeringsverktøyet *På bilde*, og klikk deretter toneområdet i bildet du vil justere. Dette plasserer kontrollpunkt langs kurvelinjen.
 - (CC, CS6) Velg en forhåndsinnstilling på forhåndsinnstillingsmenyen.

Dra kontrollpunktet opp eller ned for å gjøre toneområdet du justerer i bildet, lysere eller mørkere. Dra kontrollpunktet til venstre eller høyre for å øke eller redusere kontrasten. Du kan legge til opptil 14 kontrollpunkter på kurven. Hvis du vil fjerne et kontrollpunkt, drar du det ut av grafen. Når du justerer tonaliteten vil grafen fortsatt vise den opprinnelige diagonale grunnlinjen og bildehistogrammet som referanser. Hvis du vil slå av disse alternativene, kan du se *Angi visningsalternativer for kurve*.

- (Valgfritt) Gjør ett av følgende for å endre justeringen:
 - Legg til flere punkter direkte på kurven for å justere forskjellige toneområder.
 - Klikk justeringsverktøyet *På bilde* i andre områder på bildet, og dra opp eller ned.
 - Flytt skyvekontrollene *Angi svart-* og *hvitpunkt* eller bruk pipetteverktøyene for å angi den mørkeste og lyseste verdien i bildet.
 - Klikk et punkt på kurven, og angi verdier i tekstboksene *Inndata* og *Utdata*.
 - Velg blyant-ikonet og tegn en ny kurve over en eksisterende. Når du er ferdig, eller for å jevne ut kurven du tegnet, klikker du på ikonet *Jevn ut kurveverdiene*. Hvis du klikker flere ganger, vil kurven jevnes ut ytterligere.

Punktene på kurven forblir forankret til du flytter dem. Du kan foreta en justering i ett toneområde uten at det påvirker andre områder.



Hvis du klikker justeringsverktøyet *På bilde* i bildet, vil det legges til kontrollpunkter på kurven. Tonaliteten i bildet justeres når du flytter på kontrollpunktene.

Fjerne kontrollpunkt fra en kurve

Gjør ett av følgende for å fjerne et kontrollpunkt:

- Dra kontrollpunktet bort fra grafen.
- Velg et kontrollpunkt, og trykk *Delete*.
- Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) kontrollpunktet.

Angi visningsalternativer for kurve

Du kan kontrollere visningen av rutenettet for kurve ved hjelp av visningsalternativene for kurve.

- Bruk en kurvejustering.
- Velg *Visningsalternativer for kurve* på panelmenyen i egenskapspanelet (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5).

Merk: Hvis du valgte *Bilde > Justeringer > Kurver*, utvider du *Visningsalternativer for kurve* i dialogboksen *Kurver*.

- Velg blant følgende i dialogboksen *Visningsalternativer for kurve*:

Lys (0–255) Viser intensitetsverdiene for RGB-bilder i området fra 0 til 255, med svart (0) nederst til venstre.

Pigment/trykkfarge % Viser prosentene for CMYK-bilder i området fra 0 til 100, med høylys (0 %) nederst til venstre.

Enkelt rutenett Viser rutenett i trinn på 25 %.

Detaljert rutenett Viser rutenett i trinn på 10 %.

Vis kanaloverlapping Viser fargekanalkurver oppå den sammensatte kurven.

Histogram Viser et histogram bak grafen av de originale toneverdiene for bildet.

Grunnlinje Viser bildets originale farge og tonalitet i en 45 graders vinkel linje som referanse.

Vis skjæringslinje Viser vannrette og loddrette linjer for å hjelpe deg å justere kontrollpunkter når du drar i forhold til histogrammet eller rutenettet.

💡 *Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) rutenettet for å endre trinnene i rutenettet.*

Bruke en automatisk korrigering i Kurver

- Klikk på Automatisk i egenskapspanelet (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5).

Automatisk bruker automatisk fargekorrigering ved hjelp av gjeldende standardinnstilling. Du kan endre standardinnstillingen ved å velge Automatiske alternativer fra egenskapspanelet (CC, CS6) eller justeringspanelet (CS5), og angi alternativene i dialogboksen Alternativer for automatisk fargekorrigering. Du kan korrigere et bilde med Automatisk farge, Automatisk kontrast eller Automatisk tone. Hvis du vil ha mer informasjon om disse valgene, se [Angi alternativer for automatisk justering](#).

Angi svart- og hvitpunkter ved bruk av skyvekontrollen for svart- og hvitpunkt

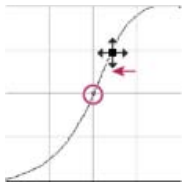
Bruk skyvekontrollene Svart og Hvit når du foretar kurvejusteringer for raskt å angi svart- og hvitpunkter (verdier for ren svart og ren hvit) i bildet.

1. Dra skyvekontrollene for svart- og hvitpunkt til et hvilket som helst punkt langs den vannrette aksen. Legg merke til at inndataverdien endres når du drar.
2. Gjør ett av følgende for å forhåndsviser maskeringen mens du justerer svart- og hvitpunkt:
 - Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS).
 - Velg Vis klipping for svart-hvitt-punkt på panelmenyen.

Legge til kontrast i mellomtonene i et bilde med Kurver

[Til toppen](#)

Hvis bildet bruker hele toneområdet, men trenger mellomtonekontrast, klikker du Kurver-ikonet  i justeringspanelet. Dra kurven til en S-form.



Hvis du øker hellingen i midten av kurven, øker kontrasten i mellomtonene.

Hurtigtaster: Kurver

[Til toppen](#)

Du kan bruke følgende hurtigtaster når du jobber med kurver:

- Hvis du vil angi et punkt på kurven for valgt farge i hver fargekomponentkanal (men ikke i den sammensatte kanalen), Skift+Ctrl-klikker (Windows) eller Skift+Kommando-klikker (Mac OS) du i bildet.
- Hvis du vil velge flere punkter, Skift-klikker du punkter på kurven. De merkede punktene fylles med svart.
- Hvis du vil fjerne merkingen av alle punkter på kurven, klikker du i rutenettet eller trykker Ctrl+D (Windows) eller Kommando+D (Mac OS).
- Du markerer neste punkt opp på kurven ved å trykke på pluss-tasten (+), eller neste punkt ned på kurven ved å trykke på minus-tasten (-).
- Hvis du vil flytte valgte punkter på kurven, trykker du piltastene.
- (Dialogboksen Kurver) Du angir et punkt på kurven for den gjeldende kanalen ved å bruke kommandoen Ctrl+klikk (Windows) eller Kommando+klikk (Mac OS) i bildet.

💡 *Hvis du holder på med kurvejustering, kan du klikke i bildet med verktøyet for justeringer rett i bildet.*

Hvis du vil vite mer

- [Justere bildefarge og -tone](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Konvertere et fargebilde til svart-hvitt

Med Svart-hvitt-justeringen kan du konvertere et fargebilde til gråtoner og samtidig beholde full kontroll over hvordan individuelle farger konverteres. Du kan også legge til en fargetone i gråtonene ved å legge til en fargetone i bildet, og for eksempel lage en sepiaeffekt.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Svart-hvit-ikonet  (CS5) eller  (CS6) i justeringspanelet.
- (CS5) Klikk en forhåndsinnstilling for svart-hvit i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Svart-hvitt. I dialogboksen Nytt lag skriver du inn et navn på justeringslaget og klikker OK.

Photoshop bruker en standardisert gråtonekonvertering.

Merk: Du kan også velge *Bilde > Justeringer > Svart-hvitt*. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. (Valgfritt) Velg forhåndsinnstilling for svart-hvit på forhåndsinnstillingsmenyen i egenskapspanelet i CS6.

3. I justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6) kan du justere konverteringen manuelt ved hjelp av skyvekontrollene for farge, bruke automatisk konvertering eller velge en egendefinert blanding du har lagret tidligere.

Forhåndsinnstillingsmeny Velg en forhåndsdefinert gråtoneblanding eller en blanding du har lagret tidligere. Du lagrer en blanding ved å velge Lagre forhåndsinnstilling for svart-hvitt på panelmenyen.

Automatisk Bruker en gråtoneblanding basert på bildenes fargeverdier og maksimerer fordelingen av gråverdier. Den automatiske blandingen gir ofte glimrende resultater, men den kan også brukes som utgangspunkt for justering av gråverdier ved hjelp av skyvekontrollene for farge.

Skyvekontroller for farge Juster gråtonene for bestemte farger i et bilde. Dra en skyvekontroll mot venstre for å gjøre gråtonene i originalfargene i et bilde mørkere, og mot høyre for å gjøre dem lysere.

- Hvis du vil justere en bestemt fargekomponent, velger du justeringsverktøyet  på bildet og klikker i bildet. Dra til venstre eller høyre for å endre fargeskyvekontrollen for den dominerende fargen på det stedet, slik at det blir mørkere eller lysere i bildet.
- Klikk Tilbakestill-knappen  for å tilbakestille alle fargeskyvekontroller til standard gråtonekonvertering.

Forhåndsvisning Fjern markeringen for å vise bildet i sin opprinnelige fargemodus.

4. Du tar i bruk en fargetone ved å velge Fargetone. Hvis du vil finjustere fargetonen, klikker du fargekartet for å åpne fargevelgeren.

Hvis du vil vite mer

- [Justere bildefarge og -tone i CS6](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justere lys- og skyggedetaljer

[Til toppen](#)

Forbedre høylys- og skyggedetaljer

Kommandoen Skygge/høylys er en metode for å korrigere fotografier med silhuettbilder på grunn av sterkt baklys, eller objekter som er litt utvasket fordi de var for nær blitsen. Justeringen kan også brukes til å gjøre skyggeområder lysere på ellers godt belyste bilder. Kommandoen gjør bilder lysere eller mørkere basert på de omliggende bildepunktene (nære omgivelser) i skyggene eller høylysene. Derfor er det atskilte kontroller for skygger og høylys. Standardinnstillingene er satt til å korrigere bilder med baklysproblemer.

Kommandoen Skygge/høylys har også en skyvekontroll for mellomtonekontrast, et alternativ for svart og et alternativ for hvitt for å justere den generelle kontrasten i bildet, og en skyvekontroll for fargekorrigering for å justere metningen.

Merk: Husk at kommandoen Skygge/høylys foretar justeringer direkte i bildelaget og forkaster bildeinformasjon. Det er anbefalt å bruke justeringslag eller redigere i Adobe Camera Raw for ikke-ødeleggende redigering. Se [Justeringslag og fyllag](#) og [Innføring i Camera Raw](#).



Opprinnelig bilde og bilde med skygge-/høylyskorrigerings i bruk

Justere høylys og skygger i bildet

1. Velg Bilde > Justeringer > Skygge/høylys.

Kontroller at det er merket av for Forhåndsvisning i dialogboksen hvis du vil at bildet skal oppdateres når du gjør justeringer.

2. Juster graden av lyskorrigering ved å flytte skyvekontrollen for mengde eller angi en prosentverdi i Skygger- eller Høylys-boksen. Høyere verdier gir mer lys i skyggene eller mer mørke i høylyset. Du kan justere både skyggene og høylysene i et bilde.
3. Hvis du vil ha finere kontroll, velger du Vis flere alternativer for å gjøre flere justeringer.

Merk: Hvis du vil øke skyggedetaljene i et ellers veksponert bilde, kan du prøve en verdi mellom 0 og 25 % for skyggemengde og tonebredde for skygge.

4. (Valgfritt) Klikk Lagre som standarder for å lagre gjeldende innstillinger og gjøre dem til standardinnstillinger for kommandoen Skygge/høylys. Du kan gjenopprette de opprinnelige standardinnstillingene ved å holde nede Skift-tasten mens du klikker Lagre som standarder.

Merk: Du kan bruke innstillinger for Skygge/høylys på nytt ved å klikke Lagre for å lagre gjeldende innstillinger i en fil og senere bruke Last inn til å laste dem inn på nytt. Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du lagrer og laster inn innstillinger, kan du se Lagre justeringsinnstillinger.

5. Klikk OK.

Alternativer for kommandoen Skygge/høylys

Mengde Angir (separat for høylys- og skyggeverdier i bildet) hvor mye som skal korrigeres.

Merk: Ekstreme Mengde-verdier kan forårsake overganger der det som startet som høylys, blir mørkere enn det som startet som skygge. Det gjør at bildet ser unaturlig ut.

Tonebredde Kontrollerer toneområdet i skyggene eller høylyset som er redigert. Lave verdier begrenser justeringene til de mørke delene av skyggekorrigeringen og til de lysere delene av høylyskorrigeringen. Høye verdier øker toneområdet som justeres lenger inn i mellomtonene. Ved 100 % påvirker skyvekontrollen for skyggetonebredden skyggene mest, mellomtonene påvirkes delvis, mens de lyseste høylysene ikke påvirkes. Tonebredden varierer fra bilde til bilde. En for høy verdi kan gi glorie rundt mørke eller lyse kanter. Standardinnstillingene prøver å redusere disse artefaktene. Glorie kan forekomme når Mengde-verdien for skygge eller høylys er for høy.

 **Tonebredde** er som standard satt til 50 %. Hvis du skal gjøre et mørkt objekt lysere, men mellomtonene eller de lyse områdene endres for mye, kan du prøve å redusere tonebredden for skygge nærmere null slik at bare de mørkeste områdene gjøres lysere. Hvis du imidlertid vil gjøre både mellomtonene og skyggene lysere, øker du tonebredden for skygge nærmere 100 %

Radius Kontrollerer størrelsen på de nære områdene rundt hvert bildepunkt. Nærliggende bildepunkter brukes til å avgjøre om et bildepunkt er i

skyggen eller høylyset. Hvis du flytter skyvekontrollen til venstre, angir du et mindre område, og hvis du flytter den til høyre, angir du et større område. Den optimale størrelsen avhenger av bildet. Det er best å eksperimentere med justeringen. Hvis radiusen er for stor, gjør justeringen hele bildet lysere (eller mørkere) i stedet for å bare å gjøre objektet lysere. Det er best å sette radiusen til å være omtrent størrelsen på objektene det fokuseres på i bildet. Eksperimenter med ulike radiusinnstillinger for å oppnå den beste balansen mellom objektets kontrast og differensielle lysgjøring (eller mørkgjøring) sammenlignet med bakgrunnen.

Lysstyrke Justerer lysstyrken i gråtonebilder. Denne justeringen er bare tilgjengelig for gråtonebilder. Hvis du flytter skyvekontrollen for Lysstyrke til venstre, blir gråtonebilder mørkere, og hvis du flytter den til høyre, blir de lysere.

Mellomtonekontrast Justerer kontrasten i mellomtonene. Flytt skyvekontrollen til venstre for å redusere kontrasten og til høyre for å øke den. Du kan også angi en verdi i boksen Mellomtonekontrast. En negativ verdi reduserer kontrasten, og en positiv verdi øker den. En økning i mellomtonekontrasten gir en større kontrast i mellomtonene, mens skyggene blir mørkere og høylyset lysere.

Svart og Hvit Angir hvor mye av skyggene og høylyset som maskeres til den nye fargen for ekstrem skygge (nivå 0) og ekstremt høylys (nivå 255) i bildet. Høye verdier gir et bilde med større kontrast. Du bør ikke sette maskeringsverdiene for høyt, fordi dette fører til at detaljene i skyggene og høylyset reduseres (intensitetsverdiene maskeres og gjengis som ren svart eller hvit).

Hvis du vil vite mer

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justere farge og tone med pipetter for Nivåer og Kurver

Angi svart- og hvitpunkt med pipetteverktøyene Fargekorrigering ved hjelp av pipetteverktøyene

[Til toppen](#)

Angi svart- og hvitpunkt med pipetteverktøyene

Husk at hvis du bruker pipettene, gjøres justeringer du har gjort tidligere i Nivåer eller Kurver, om. Hvis du skal bruke pipettene, er det best å bruke dem først og deretter finjustere med nivåskyvekontrollene eller kurvepunktene.

1. Gjør en justering i Nivåer eller Kurver.
2. Gjør ett av følgende i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6):
 - Dobbeltklikk pipetteverktøyet Angi svartpunkt hvis du vil angi svartpunktet.
 - Dobbeltklikk pipetteverktøyet Angi hvitpunkt hvis du vil angi hvitpunktet.
3. I Adobes fargevelger angir du verdiene du vil ha for de mørkeste og lyseste tonene i bildet:
 - Hvis du vil sette svartpunktverdien til ren svart, velger du 0 for R, G og B.
 - Hvis du vil sette hvitpunktverdien til ren hvit, velger du 255 for R, G og B.
 - Hvis du vil angi en gråtone for enten sort- eller hvitpunktet, velger du like verdier (mellom 0 og 255) for R, G og B. Jo lavere verdier, desto mørkere blir gråfargen. Jo høyere verdier, desto lysere blir gråfargen.
4. Gjør ett av følgende for å justere toneområdene til svart- eller hvitpunktene du bestemte i trinn 2:
 - Klikk med pipetteverktøyet Angi svartpunkt i et bildeområde som representerer svartpunktet (området med de laveste toneverdiene).
 - Klikk med pipetteverktøyet Angi hvitpunkt i et bildeområde som representerer hvitpunktet (området med de høyeste toneverdiene).

Fargekorrigering ved hjelp av pipetteverktøyene

[Til toppen](#)

Du kan bruke pipetteverktøyene i Nivåer- eller Kurver-justeringen til å korrigere fargeskjær, for eksempel en uønsket fargetone som skyldes at det er for mye av en farge (rød, grønn, blå eller cyan, magenta, gul). Det er enklere å justere fargebalansen i et bilde ved først å identifisere et område som skal være nøytralt, og deretter fjerne fargeskjæret fra det området. Du kan bruke én av eller alle tre pipettene, avhengig av bildet. Pipetteverktøyet Angi grått punkt fungerer best på bilder som ikke krever store justeringer og hvor det er enkelt å identifisere nøytrale områder.

Husk at hvis du bruker pipettene, gjøres justeringer du har gjort tidligere i Nivåer eller Kurver, om. Hvis du skal bruke pipettene, er det best å bruke dem først og deretter finjustere med nivåskyvekontrollene eller kurvepunktene.

Merk: Pipetteverktøyet som angir gråpunkt , brukes hovedsakelig til fargekorrigering, og er utilgjengelig når du arbeider med gråtonebilder.

1. Før du bruker en justering, må du finne et bildeområde som du vil skal være nøytralt grått, for eksempel en brolagt vei.
 *Bruk en fargeprøve til å merke et nøytralt område, slik at du kan klikke i det med en pipette senere.*
2. Klikk Nivåer- eller Kurver-ikonet i justeringspanelet.
3. Dobbeltklikk verktøyet Angi gråpunkt  i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).
4. I Adobes fargevelger kontrollerer du at den valgte fargen har identisk R-, G- og B-verdi for å få en nøytral gråfarge (for eksempel 128,128,128). Angi, om nødvendig, identiske verdier for R, G og B. Photoshop vil spørre om du vil lagre den nye målfargen som standard.
5. Klikk med pipetteverktøyet Angi grått punkt i det nøytrale området du identifiserte i trinn 1. Dette bør tilbakestille mellomtoner og fjerne fargeskjær fra bildet.
6. (Valgfritt) Gjør endelige Nivåer- eller Kurver-justeringer i justeringspanelet (CS5) eller egenskapspanelet (CS6).

Hvis du vil vite mer

- [Justere bildefarge og -tone i CS6](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Gjøre bildeområder lysere eller mørkere

Lysne- og mørkneverktøyene brukes til å gjøre bildeområder lysere eller mørkere. Disse verktøyene er basert på en tradisjonell mørkeromsteknikk for regulering av eksponering på bestemte områder i et trykk. Fotografer holder tilbake lys for å gjøre et område på et trykk lysere (*lysne*), eller øker eksponeringen for å gjøre områdene på et trykk mørkere (*mørkne*). Jo mer du maler over et område med lysne- eller mørkneverktøyet, jo lysere eller mørkere blir det.

Merk: Hvis du bruker lysne- eller mørkneverktøyene på bakgrunnslaget, vil bildeinformasjonen endres permanent. Arbeid på et duplisert lag for ikke-ødeleggende redigering. Se [Grunnleggende om lag](#) for mer informasjon om duplisering av lag.

1. Velg lysneverktøyet  eller mørkneverktøyet .
2. Velg en penseltupp, og angi penselalternativer på alternativlinjen.
3. Velg ett av følgende på Område-menyen på alternativlinjen:

Mellomtoner Endrer de mellomgrå tonene

Skygger Endrer de mørke områdene

Høylys Endrer de lyse områdene

4. Angi eksponering for lysneverktøyet eller mørkneverktøyet.
5. Klikk Spraymaling-knappen  for å bruke penselen som spraymaling. Du kan også velge Spraymaling i penselpanelet.
6. Velg Beskytt toner for å redusere klippingen i skyggene og høylyset til et minimum. Dette alternativet prøver også å forhindre at farger skifter kulør.
7. Dra over den delen av bildet du vil lysne eller mørkne.

Hvis du vil vite mer

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Camera Raw

Plugin-modulen Camera Raw 7

Kelby (7. mai 2012)

video-opplæring

Benytt deg av de nyeste kontrollene for støy, farge og dynamisk område.

Forbedre Raw-bilder

video2brain (7. mai 2012)

video-opplæring

Utnytt alle bildedataene.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

What's new in ACR 8.x

ACR 8.3

ACR 8.1 and 8.2



New feature



Enhanced feature

[To the top](#)

ACR 8.3

Adobe Camera Raw now offers the following enhancements:



Automatic straightening of an image through one of the following three interactions:

- Double-click the Straighten tool () in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.



Whites and Blacks now support Auto Levels-like functionality when you double-click the sliders while keeping the Shift key pressed (Shift-double-click).



Auto Temperature and Auto Tint functionality. Shift-double-click within the image preview to invoke this functionality.



Option to choose a background color for the work area and toggle the visibility of the hairline frame around the image. Right-click outside the image in the work area and select an option from the popup menu.



Option-click shortcut support for the Synchronize, New Preset, Save Settings, and Copy/Paste (Bridge) dialog boxes. When you option-click a checkbox, it is selected exclusively. You can option-click again to toggle to the previous checkbox state.

[To the top](#)

ACR 8.1 and 8.2

Note: For detailed information about the enhancements in this section, see [this Help article](#).



Soft proofing from within the ACR dialog. You can now choose an ICC color profile and simulate additional factors like rendering intent and the paper and ink. These options can now be applied to the photograph through the ACR dialog, even before you open it in Photoshop.



ICC-based color spaces support from within the ACR dialog. The ACR dialog now allows you to preview your photographs with arbitrary ICC-based output color spaces. Available color spaces include grayscale, RGB, Lab, and CMYK color spaces.



Image sizing is now more flexible, with the ACR dialog providing multiple options to resize a photograph. These options are placed within the Image Sizing section, immediately beneath the Color Space section.



Presets. Store commonly used settings as a preset. Save frequently-applied settings from the Workflow Options or Save Options dialog as a preset, and then apply the preset on multiple photos with ease.



Cropping follows a modified workflow with the introduction of the new Image Sizing workflow. Use the Image Sizing option in the Workflow Options and Save Options dialogs to specify a desired absolute image size.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Introduction to Camera Raw

[About camera raw files](#)

[About Camera Raw](#)

[About the Digital Negative \(DNG\) format](#)

[Processing images with Camera Raw](#)

[Camera Raw dialog box overview](#)

[Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge](#)

[Work with Camera Raw and Lightroom](#)

[To the top](#)

About camera raw files

A *camera raw* file contains unprocessed, uncompressed grayscale picture data from a digital camera's image sensor, along with information about how the image was captured (metadata). Photoshop® Camera Raw software interprets the camera raw file, using information about the camera and the image's metadata to construct and process a color image.

Think of a camera raw file as your photo negative. You can reprocess the file at any time, achieving the results that you want by making adjustments for white balance, tonal range, contrast, color saturation, and sharpening. When you adjust a camera raw image, the original camera raw data is preserved. Adjustments are stored as metadata in an accompanying sidecar file, in a database, or in the file itself (in the case of DNG format).

When you shoot JPEG files with your camera, the camera automatically processes the JPEG file to enhance and compress the image. You generally have little control over how this processing occurs. Shooting camera raw images with your camera gives you greater control than shooting JPEG images, because camera raw does not lock you into processing done by your camera. You can still edit JPEG and TIFF images in Camera Raw, but you will be editing pixels that were already processed by the camera. Camera raw files always contain the original, unprocessed pixels from the camera.

To shoot camera raw images, you must set your camera to save files in its own camera raw file format.

Note: The Photoshop Raw format (.raw) is a file format for transferring images between applications and computer platforms. Don't confuse Photoshop raw with camera raw file formats. File extensions for camera raw files vary depending on the camera manufacturer.

Digital cameras capture and store camera raw data with a linear tone response curve (gamma 1.0). Both film and the human eye have a nonlinear, logarithmic response to light (gamma greater than 2). An unprocessed camera raw image viewed as a grayscale image would seem very dark, because what appears twice as bright to the photosensor and computer seems less than twice as bright to the human eye.

For a list of supported cameras and for more information about Camera Raw, see [Digital camera raw file support](#).

To see a list of cameras and which version of Camera Raw each camera requires, see [Camera Raw plug-in | Supported cameras](#).

[To the top](#)

About Camera Raw

Camera Raw software is included as a plug-in with Adobe After Effects® and Adobe Photoshop, and also adds functionality to Adobe Bridge. Camera Raw gives each of these applications the ability to import and work with camera raw files. You can also use Camera Raw to work with JPEG and TIFF files.

Note: Camera Raw supports images up to 65,000 pixels long or wide and up to 512 megapixels. Camera Raw converts CMYK images to RGB upon opening. For a list of supported cameras, see [Digital camera raw file support](#).

You must have Photoshop or After Effects installed to open files in the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge. However, if Photoshop or After Effects is not installed, you can still preview the images and see their metadata in Adobe Bridge. If another application is associated with the image file type, it's possible to open the file in that application from Adobe Bridge.

Using Adobe Bridge, you can apply, copy, and clear image settings, and you can see previews and metadata for camera raw files without opening them in the Camera Raw dialog box. The preview in Adobe Bridge is a JPEG image generated using the current image settings; the preview is not the raw camera data itself, which would appear as a very dark grayscale image.

note: A caution icon  appears in the thumbnails and preview image in the Camera Raw dialog box while the preview is generated from the camera raw image.

You can modify the default settings that Camera Raw uses for a particular model of camera. For each camera model, you can also modify the defaults for a particular ISO setting or a particular camera (by serial number). You can modify and save image settings as presets for use with other images.

When you use Camera Raw to make adjustments (including straightening and cropping) to a camera raw image, the image's original camera raw data is preserved. The adjustments are stored in either the Camera Raw database, as metadata embedded in the image file, or in a *sidecar* XMP file (a metadata file that accompanies a camera raw file). For more information, see [Specify where Camera Raw settings are stored](#).

After you process and edit a camera raw file using the Camera Raw plug-in, an icon  appears in the image thumbnail in Adobe Bridge.

If you open a camera raw file in Photoshop, you can save the image in other image formats, such as PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG, or PBM. From the Camera Raw dialog box in Photoshop, you can save the processed files in Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF, or Photoshop (PSD) formats. Although Photoshop Camera Raw software can open and edit a camera raw image file, it cannot save an image in a camera raw format.

As new versions of Camera Raw become available, you can update this software by installing a new version of the plug-in. You can check for updates to Adobe software by choosing Help > Updates.

Different camera models save camera raw images in many different formats, and the data must be interpreted differently for these formats. Camera Raw includes support for many camera models, and it can interpret many camera raw formats.

 If you have trouble opening Camera Raw files, see [Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?](#)

[To the top](#)

About the Digital Negative (DNG) format

The Digital Negative (DNG) format is a non-proprietary, publicly documented, and widely supported format for storing raw camera data. Hardware and software developers use DNG because it results in a flexible workflow for processing and archiving camera raw data. You may also use DNG as an intermediate format for storing images that were originally captured using a proprietary camera raw format.

Because DNG metadata is publicly documented, software readers such as Camera Raw do not need camera-specific knowledge to decode and process files created by a camera that supports DNG. If support for a proprietary format is discontinued, users may not be able to access images stored in that format, and the images may be lost forever. Because DNG is publicly documented, it is far more likely that raw images stored as DNG files will be readable by software in the distant future, making DNG a safer choice for archival storage.

Metadata for adjustments made to images stored as DNG files can be embedded in the DNG file itself instead of in a sidecar XMP file or in the Camera Raw database.

You can convert camera raw files to the DNG format by using the Adobe DNG Converter or the Camera Raw dialog box. For more information on the DNG format and DNG Converter, see the [Digital Negative \(DNG\)](#) product page. To download the latest DNG Converter, go to the [Adobe downloads](#) page.

[To the top](#)

Processing images with Camera Raw

Copy camera raw files to your hard disk, organize them, and (optionally) convert them to DNG.

Before you do any work on the images that your camera raw files represent, transfer them from the camera's memory card, organize them, give them useful names, and otherwise prepare them for use. Use the Get Photos From Camera command in Adobe Bridge to accomplish these tasks automatically.

Open the image files in Camera Raw.

You can open camera raw files in Camera Raw from Adobe Bridge, After Effects, or Photoshop. You can also open JPEG and TIFF files in Camera Raw from Adobe Bridge. (See [Open images](#).)

For a video tutorial on importing raw images from a digital camera into Adobe Bridge CS4 or CS5 using Adobe Photo Downloader, watch [Download photos from a camera into Adobe Bridge](#) by Lynda.com.

Adjust color.

Color adjustments include white balance, tone, and saturation. You can make most adjustments on the Basic tab, and then use controls on the other tabs to fine-tune the results. If you want Camera Raw to analyze your image and apply approximate tonal adjustments, click Auto on the Basic tab.

To apply the settings used for the previous image, or to apply the default settings for the camera model, camera, or ISO settings, choose the appropriate command from the Camera Raw Settings menu . (See Apply saved Camera Raw settings.)

For a video tutorial on making nondestructive color adjustments to photos in Camera Raw, watch [Recovering detail in raw images](#) by Richard Harrington or [Adobe Camera Raw workflow](#) by Russell Brown.

Make other adjustments and image corrections.

Use other tools and controls in the Camera Raw dialog box to perform such tasks as sharpening the image, reducing noise, correcting for lens defects, and retouching.

(Optional) Save image settings as a preset or as default image settings.

To apply the same adjustments to other images later, save the settings as a preset. To save the adjustments as the defaults to be applied to all images from a specific camera model, a specific camera, or a specific ISO setting, save the image settings as the new Camera Raw defaults. (See Save, reset, and load Camera Raw settings.)

Set workflow options for Photoshop.

Set options to specify how images are saved from Camera Raw and how Photoshop should open them. You can access the Workflow Options settings by clicking the link beneath the image preview in the Camera Raw dialog box.

Save the image, or open it in Photoshop or After Effects.

When you finish adjusting the image in Camera Raw, you can apply the adjustments to the camera raw file, open the adjusted image in Photoshop or After Effects, save the adjusted image to another format, or cancel and discard adjustments. If you open the Camera Raw dialog box from After Effects, the Save Image and Done buttons are unavailable.

Save Image Applies the Camera Raw settings to the images and saves copies of them in JPEG, PSD, TIFF, or DNG format. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to suppress the Camera Raw Save Options dialog box and save the files using the last set of save options. (See Save a camera raw image in another format.)

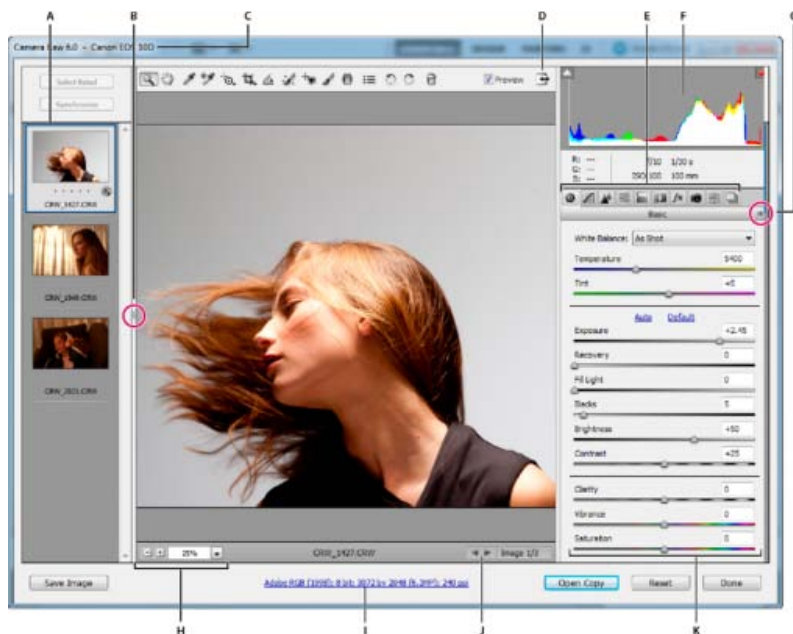
Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clicking Open Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Done Closes the Camera Raw dialog box and stores file settings either in the camera raw database file, in the sidecar XMP file, or in the DNG file.

Cancel Cancels the adjustments specified in the Camera Raw dialog box.

[To the top](#)

Camera Raw dialog box overview



Camera Raw dialog box

A. Filmstrip **B.** Toggle Filmstrip **C.** Camera name or file format **D.** Toggle full-screen mode **E.** Image adjustment tabs **F.** Histogram **G.** Camera Raw Settings menu **H.** Zoom levels **I.** Workflow options **J.** Navigation arrows **K.** Adjustment sliders

Note: Some controls, such as the Workflow Options link, that are available when you open the Camera Raw dialog box from Adobe Bridge or Photoshop are not available when you open the Camera Raw dialog box from After Effects.

You can invoke the Auto Temperature and Auto Tint functionality by Shift-double-clicking within the image preview.

- To open the Camera Raw Settings menu, click the button in the upper-right corner of any of the image adjustment tabs. Several of the commands in this menu are also available from the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge.
- The Camera Raw zoom controls are:

Zoom tool

Sets the preview zoom to the next higher preset value when you click the preview image. Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) to use the next lower zoom value. Drag the Zoom tool in the preview image to zoom in on a selected area. To return to 100%, double-click the Zoom tool.

Hand tool

Moves the image in the preview window if the preview image is set at a zoom level higher than 100%. Hold down the spacebar to temporarily activate the Hand tool while using another tool. Double-click the Hand tool to fit the preview image to the window.

Select Zoom Level

Choose a magnification setting from the menu or click the Select Zoom Level buttons.

Preview

Displays a preview of the image adjustments made in the current tab, combined with the settings in the other tabs. Deselect to show the image with the original settings of the current tab combined with the settings in the other tabs.

RGB

Shows the red, green, and blue values of the pixel under the pointer in the preview image.

Shadows and Highlights

Displays shadow and highlight clipping using the buttons at the top of the Histogram. Clipped shadows appear in blue, and clipped highlights appear in red. Highlight clipping is shown if any one of the three RGB channels is clipped (fully saturated with no detail). Shadow clipping is shown if all three RGB channels are clipped (black with no detail).

- The Camera Raw image adjustment tabs are:

Basic

Adjust white balance, color saturation, and tonality.

Tone Curve

Fine-tune tonality using a Parametric curve and a Point curve.

Detail

Sharpen images or reduce noise.

HSL / Grayscale

Fine-tune colors using Hue, Saturation, and Luminance adjustments.

Split Toning

Color monochrome images or create special effects with color images.

Lens Corrections

Compensate for chromatic aberration, geometric distortions, and vignetting caused by the camera lens.

Effects

Simulate film grain or apply a postcrop vignette.

Camera Calibration

Apply camera profiles to raw images to correct color casts and adjust non-neutral colors to compensate for the behavior of a camera's image sensor.

Presets

Save and apply sets of image adjustments as presets.

Snapshots

Create versions of a photo that record its state at any point during the editing process.

[To the top](#)

Work with the Camera Raw cache in Adobe Bridge

When you view camera raw files in Adobe Bridge, the thumbnails and previews use either the default settings or your adjusted settings. The Adobe Bridge cache stores data for the file thumbnails, metadata, and file information. Caching this data shortens the loading time when you return to a previously viewed folder in Adobe Bridge. The Camera Raw cache speeds the opening of images in Camera Raw and rebuilds of previews in Adobe Bridge when image settings change in Camera Raw.

Because caches can become very large, you may want to purge the Camera Raw cache or limit its size. You can also purge and regenerate the cache if you suspect that it is corrupted or old.

Note: The Camera Raw cache holds data for about 200 images for each gigabyte of disk storage allocated to it. By default, the Camera Raw cache is set to a maximum size of 1 GB. You can increase its limit in the Camera Raw preferences.

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .
2. Do any of the following:
 - To change the cache size, enter a Maximum Size value.
 - To purge the camera raw cache, click the Purge Cache button.
 - To change the location of the camera raw cache, click Select Location.

[To the top](#)

Work with Camera Raw and Lightroom

Camera Raw and Lightroom share the same image-processing technology to ensure consistent and compatible results across applications. For Camera Raw to view image adjustments made in the Develop module of Lightroom, metadata changes must be saved to XMP in Lightroom.

Adjustments made in Camera Raw are also displayed in the Adobe Bridge Content and Preview panels.

To view Lightroom changes in Camera Raw, and to ensure that Camera Raw adjustments can be viewed in Lightroom and Adobe Bridge, do the following:

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, with the Camera Raw dialog box open, click the Open Preferences Dialog button .
2. Choose Save Image Settings In > Sidecar “.XMP” Files, and deselect Ignore Sidecar “.XMP” Files.
3. After applying adjustments to a photo in Camera Raw, save them by clicking Done or Open Image.

Note: Camera Raw reads only the current settings for the primary image in the Lightroom catalog. Adjustments made to virtual copies are not displayed or available in Camera Raw.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Automatisk perspektivkorrigering i Camera Raw | Photoshop CC

Rett opp geometriske former som ser forskjøvet ut på grunn av objektivforvrengning

Bruk av feil objektiv eller kameraristing kan føre til at perspektivet i bilder har feil vinkel eller er forskjøvet. Perspektivet kan være forvrengt, og dette er tydeligere i bilder med kontinuerlige vertikale linjer eller geometriske former.

Adobe Camera Raw har Upright-modi – fire innstillinger som kan brukes til å korrigere perspektivet automatisk. Muligheten til å utføre manuelle korrigeringer er fortsatt tilgjengelig. Etter at du har brukt en Upright-modus, kan du justere bildet ytterligere ved manuelt å endre de tilgjengelige glidebryterbaserte innstillingene.

Merk: Det anbefales at du bruker objektivkorrigeringsprofilene som er tilgjengelige for kamera- og objektivkombinasjonen, før du bruker en av de fire forhåndsinnstillingene. Hvis du bruker objektivkorrigeringsprofilen, kan bildet analyseres på en bedre måte for korrigering av forvrengning.

Korrigerer objektivforvrengning ved hjelp av forhåndsinnstillinger for Upright manuelt

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Åpne en Camera Raw-fil, eller
- Ha et bilde åpent i Photoshop, og klikk Filter > Camera Raw-filer.

2. Gå til fanen Objektivkorrigeringer i vinduet Camera Raw.

3. (Valgfritt) Merk av for Aktiver korrigering av objektivprofil i fanen Objektivkorrigeringer > Profil.

 Det anbefales på det sterkeste at du merker av for Korrigering av objektprofil basert på kamera- og objektivkombinasjonen. Dette må du gjøre før du behandler bildet med forhåndsinnstillingene for Upright.

4. Det finnes fire Upright-modi i fanen Objektivkorrigeringer > Manuell. Klikk en modus for å bruke korrigeringen på bildet.

Automatisk Bruker et balansert sett med perspektivkorrigeringer.

Plan Bruker perspektivkorrigering for å sikre at bildet er i plan.

Loddrett Bruker perspektivkorrigeringer for plan og loddrett.

Full Bruker perspektivkorrigeringer for plan, loddrett og vannrett på bildet.

Forsiktig! Når du prøver ut de fire Upright-modiene: Hvis du merker av eller fjerner avmerkingen for Aktiver korrigering av objektivprofil (Objektivkorrigering > Profil), klikker du Analyser på nytt nedenfor forhåndsinnstillingene for Upright.



Velg en Upright-modus, og gjør videre justeringer med glidebryterne

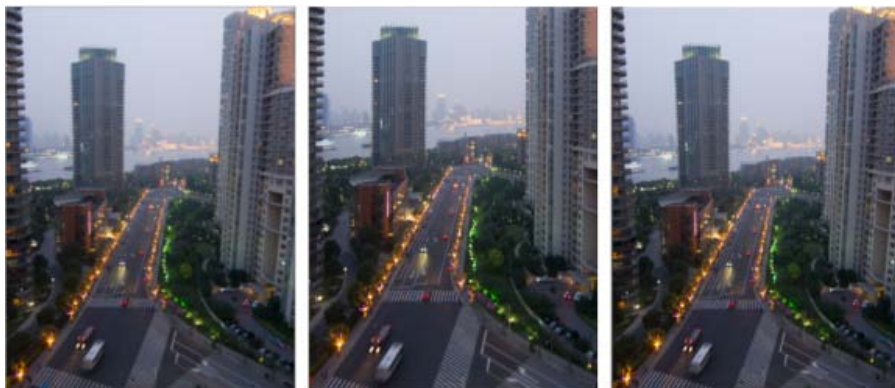
5. Bla gjennom Upright-modiene til du finner den ønskede innstillingen.

 De fire Upright-modiene korrigerer og fjerner forvrengning og perspektivfeil. Ingen innstilling anbefales eller er foretrukket. Den beste innstillingen varierer fra ett bilde til et annet. Eksperimenter med de fire Upright-modiene før du bestemmer deg for hvilken Upright-modus som er den beste for ditt bilde.

6. Bruk Transformer-glidebrytere til å gjøre ytterligere endringer hvis dette er nødvendig. En ny glidebryter (Aspekt) har blitt lagt til i Camera Raw.
 - Flytt glidebryteren Aspekt til *venstre* for å justere det vannrette bildeperspektivet.
 - Flytt glidebryteren Aspekt til *høyre* for å justere det lodrette bildeperspektivet.

Eksempelbilder

[Til toppen av siden](#)



Bilde uten korrigering (venstre), bilde med automatisk korrigering (midten), og bilde med korrigering for plan (høyre).



Bilde uten korrigering (venstre), bilde med loddrett korrigering (midten), og bilde med full korrigering (høyre).

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

[Download Center](#) [Learn](#)



[Learn](#) / [Photoshop CC](#) / Get started

How to make non-destructive edits using Camera Raw



What do I need?

The latest Photoshop CC

Don't have it yet?

[Download](#)

Installation problems? [Get help](#).

The tutorial files

No starter files are needed, but you can download sample files.

[Download](#)

...And how about a cheat sheet?

Work Photoshop key commands like a pro. [Download it now](#).

Watch the videos to see how to create this project. Download the sample files on your Mac or PC to do it yourself.

Who is this for?

This tutorial is perfect for first time Photoshop users.

How long is the tutorial?

Total video time: 16 minutes. Budget extra time if you plan to follow along.



Presenter: [Howard Pinsky](#)

Raw image files give your photos so much more. Here's why.

Does your digital camera shoot raw? Have you been wondering if you should be shooting raw?

If you are unfamiliar with Camera Raw, raw files contain unprocessed data from the camera's image sensor and are sometimes referred to as digital negatives, since in many ways they are similar to negatives in film photography.

Don't be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let's go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you've always been afraid to ask. If you need help or have questions while doing this tutorial, please use [our tutorial forum](#) to get the help and answers you need.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Compare JPEG and raw (2:03)
- Non-destructive editing (2:22)

Edit details with precision.

The Adobe Flash Player or an HTML5 supported browser is required for video playback.

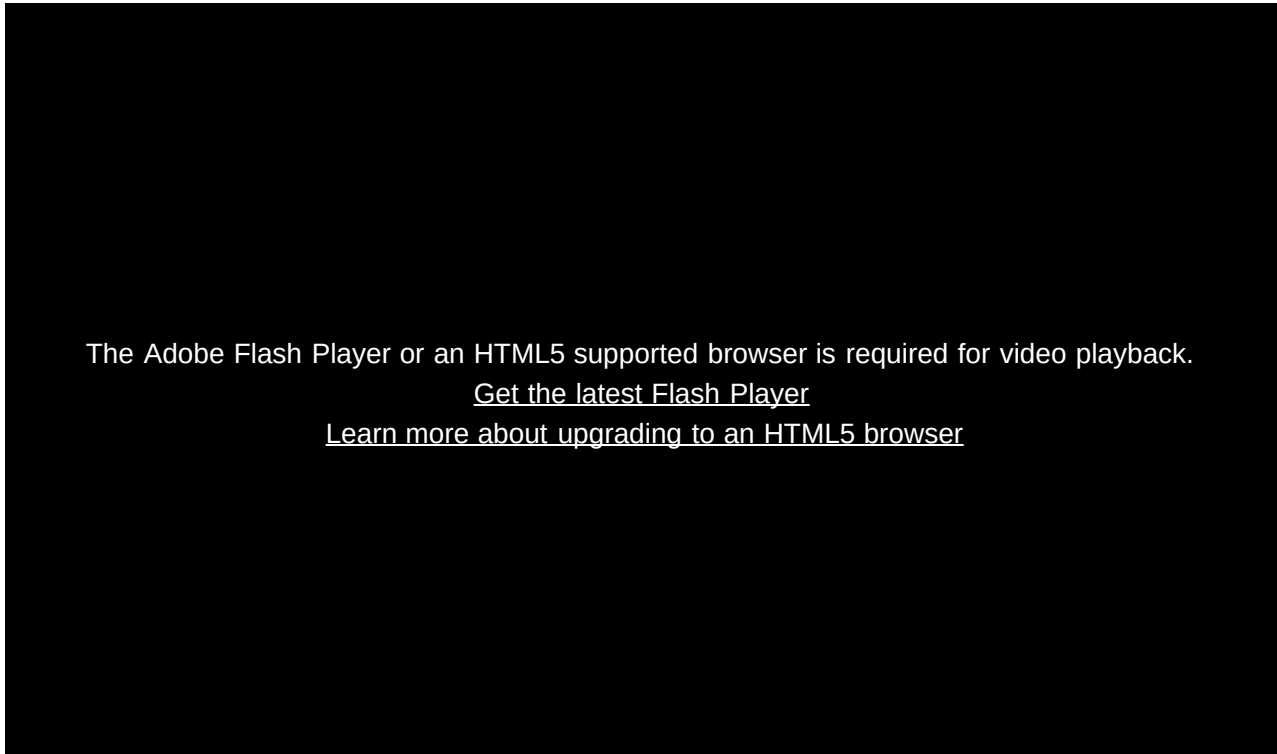
[Get the latest Flash Player](#)

[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Work with colors (3:25)
- Healing (4:22)
- Adjustment brush (5:00)

The Adobe Camera Raw utility provides fast and easy access to the raw image formats produced by many leading professional and midrange digital cameras. It lets you adjust pretty much every aspect of your image. And because raw files offer over 68 billion colors per pixel, you can uncover details that were originally hidden in the shadows or blown-out areas of your photos.

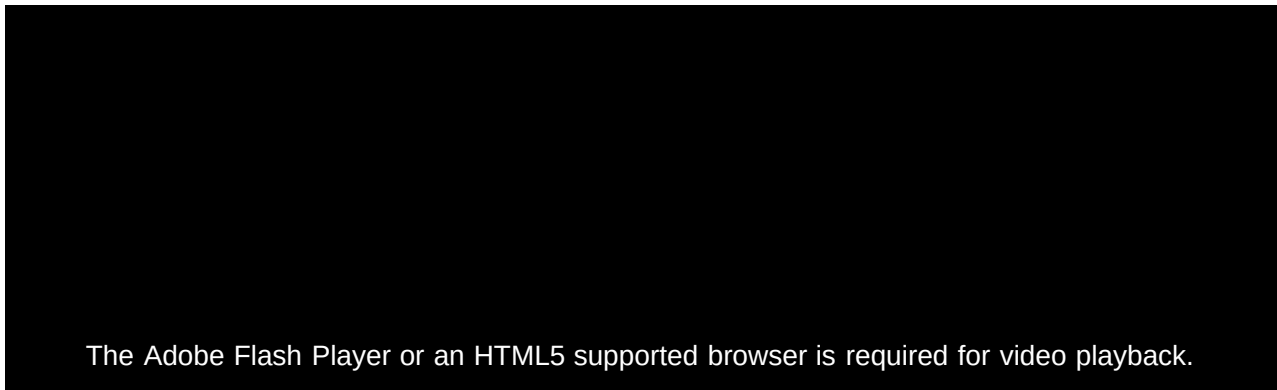
Correct image perspective and lens distortion.



- Lens profiles (0:30)
- Fix level and perspective (0:50)
- Save options (2:05)

Adobe Camera Raw lets you correct many image perspective and lens flaws by synching the raw file with your specific camera and lens profile. It also offers additional ways to correct lens distortion.

Use Camera Raw edit for all your photos!



[Get the latest Flash Player](#)
[Learn more about upgrading to an HTML5 browser](#)

- Replace adjustment layers (0:53)
- Sharpen midtones (1:35)
- Finish the edit (3:00)

Use Adobe Camera Raw as a filter to make non-destructive edits to all your images and layers.

Let us know what you think.

Congratulations, you're done! We hope you're ready to learn more and create something great using Photoshop. Please tell us what you think about the tutorial in [our survey](#).

[Share this on Facebook](#)
[Share this on Twitter](#)

What's next?

Learn more about Photoshop



How to sharpen photos with Photoshop

Almost all photos can benefit from a bit of sharpening. Add this essential technique to your toolbox.



[LevelUp for Photoshop](#)

A game of missions, points, and rewards that helps you learn basic Photoshop skills.

Get help and support



Were you able to complete the project successfully?

If not, get help in our dedicated [Getting Started forum](#).



Get started with Creative Cloud apps

Create a website with Adobe Muse, or maybe a brochure with InDesign. Get started now!

© 2014 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved

- [Help](#)
- [Terms of Use](#)
- [Privacy Policy and Cookies](#)

Sirkulært filter i Camera Raw | Photoshop CC

Fremhev deler av et bilde, eller forbedre bestemte områder med lokale korrigeringer

Bruke et sirkulært filter til å forbedre et bilde

Hurtigtaster og endringstaster for verktøyet Sirkulært filter

Hvis du vil kontrollere hvilken del av et bilde en person fokuserer på når han/hun ser på det, kan du utheve motivet i bildet. Noen filtre som skaper en vignetteringseffekt, hjelper deg med å oppnå dette. Slike filtre krever imidlertid at hovedmotivet er plassert midt i bildet.

Ved hjelp av sirkulære filtre i Adobe Camera Raw 8.0 kan du få personen som ser på bildet, til å fokusere på bestemte deler av bildet. Du kan for eksempel bruke det sirkulære filteret til å tegne en elliptisk form rundt et motiv, og øke eksponeringen og klarheten til området innenfor for å bringe mer oppmerksomhet til motivet. Motivet kan være plassert hvor som helst på bildet.

Hovedprosedyren for å redigere et bilde ved hjelp av sirkulære filtre, beskrives nedenfor:

1. Åpne et bilde i plugin-modulen for Adobe Camera Raw.
2. Finn ett eller flere motiv som personen som ser på bildet, skal fokusere på
3. Sett opp:
 - (Valgfritt) Et sirkulært filter for å redusere fokuset på bakgrunnen
 - Et sirkulært filter for å utheve motivet
 - Flere sirkulære filtre hvis mer enn ett motiv skal utheves



Motivet i bildet kan ikke ses klart på det opprinnelige bildet (venstre), men er uthevet ved hjelp av et sirkulært filter (høyre)

Bruke et sirkulært filter til å forbedre et bilde

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:
 - Åpne en Camera Raw-fil, eller
 - Ha et bilde åpent i Photoshop, og klikk Filter > Camera Raw-filer.
2. Velg verktøyet Sirkulært filter på verktøylinjen.
 Trykk J for å veksle i verktøyet Sirkulært filter.
3. Bruk alternativknappene Ny og Rediger til å velge om du vil opprette et filter eller redigere et eksisterende filter.
4. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil opprette et sirkulært filter, klikker og drar du musen over området og tegner en sirkel eller ellipse. Denne figuren definerer området som påvirkes av eller utelukkes fra endringene du skal utføre.
 - Hvis du vil redigere et sirkulært filter, klikker du ett av de grå håndtakene på bildet. Når håndtaket er merket, blir det rødt.
5. Hvis du vil definere hvilket område av bildet som er endret, velger du et effektvalg (finnes under glidebryterne).
 - **Utenfor.** Alle endringer brukes utenfor det merkede området.
 - **Innenfor.** Alle endringer brukes innenfor det merkede området.
6. Juster størrelsen (bredde og høyde) og retningen på det sirkulære filtret som ble lagt til. Velg et filter, og:

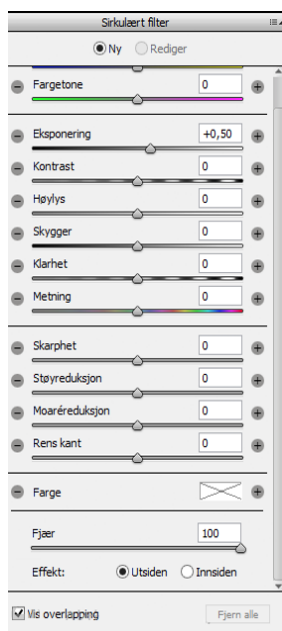
Klikk og dra midten av filtret for å flytte og omplassere det.

- Hold pekeren over ett av de fire filterhåndtakene, og når pekerikonet endres, klikker og drar du for å endre størrelsen på filtret.
- Hold pekeren nær kanten av filtret, og når pekerikonet endres, klikker og drar du kanten av filtret for å endre retningen.



Det sirkulære filteret representeres av en elliptisk markering

7. Bruk glidebryterne til å endre det merkede området for det sirkulære filtret. Fjær-glidebryteren justerer reduksjonen av den brukte effeten.



Ved hjelp av alternativene for Sirkulært filter-verktøyet kan du bruke effekter på en elliptisk maske.

8. Følg trinn 3 til og med 6 for å fortsette med å legge til og redigere sirkulære filtre.
9. Fjern merket for Vis overlapping for å vise hvordan sluttbildet ser ut. Hvis du vil slette alle de sirkulære filtrene og starte på nytt, klikker du Fjern alle (du kan ikke angre denne handlingen).

Hurtigtaster og endringstaster for verktøyet Sirkulært filter

[Til toppen av siden](#)

Nye justeringer

- Trykk og hold nede Skift + dra for å skape en justering som er begrenset til en sirkel

- Trykk og hold nede mellomromstasten når du drar, for å flytte ellipsen. Slipp mellomromstasten for å gjenoppta defineringen av figuren for den nye justeringen.

Redigere justeringer

- Trykk og hold nede Skift-tasten når du drar i en justering for å flytte den, for å begrense flyttingen vannrett eller loddrett
- Trykk og hold nede Skift-tasten når du drar ett av de fire håndtakene for å endre størrelsen på en justering, for å beholde størrelsesforholdet i justeringen av figuren.
- Trykk og hold nede Skift-tasten når du drar en justeringsgrense for å rotere justeringen, for å definere 15-graders roteringsintervaller.
- Trykk X-tasten når en justering er merket, for å endre effektretningen (for eksempel fra utsiden til innsiden)

Slette justeringer

- Trykk Delete-tasten når en justering er merket, for å slette justeringen
- Trykk Tilvalg-tasten/Alt + klikk en eksisterende justering for å slette den.

Justeringer med maksimal dekning

- Trykk Kommando/Kontroll og dobbeltklikk *i et tomt område* for å lage en justering som er midtstilt og dekker det beskårede bildeområdet
- Trykk Kommando/Kontroll og dobbeltklikk *i en eksisterende justering* for å utvide den justeringen slik at den dekker det beskårede bildeområdet



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Forbedret flekkfjerningsverktøy i Camera Raw | Photoshop CC

Fjern uønskede aspekter i et bilde ved å utføre noen enkle trinn, flekkfjerningsverktøyet fungerer nå slik som

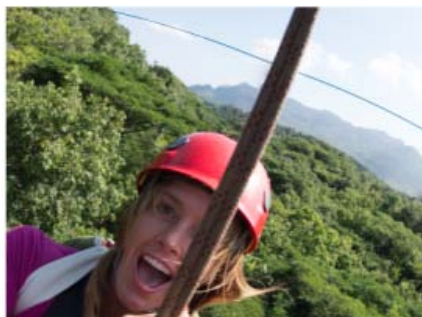
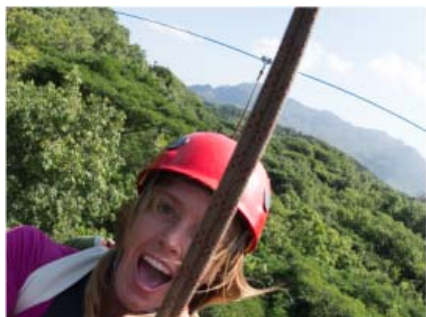
flekkreparasjonspenselen

Bruke flekkfjerningsverktøyet

Rense et bilde ved hjelp av funksjonen Visualiser flekker

Du kan bruke flekkfjerningsverktøyet i Camera Raw til å reparere et merket område på et bilde ved å bruke effekter fra et annet område på det samme bildet. Verktøyet fungerer på samme måte som reparasjonspenselen i Photoshop. Standardvirkemåten for flekkfjerningsverktøyet er å merke områder som skal redigeres, ved å dra penselen over bildet. Du kan for eksempel fjerne en del av kabelen (som fungerer som forbindelse mellom hjelmen og kabelen over) som forstyrrer utsikten til den blå himmelen.

Bruk av flekkfjerningsverktøyet på et råbilde betyr at du behandler råbilledata direkte. Når du arbeider med råbilledata, kan du lage renere versjoner av bildet for retusjering (reparere eller klon). Redigeringer og endringer i Camera Raw-bilder lagres i underfiler, og dermed reduserer ikke denne prosessen kvaliteten på bildene.



Den stiplede linjen som fører ledningen og hjelmen (bildet til venstre) sammen, har blitt fjernet (bildet til høyre)

Bruke flekkfjerningsverktøyet

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Åpne en Camera Raw-fil, eller
- Ha et bilde åpent i Photoshop, og klikk Filter > Camera Raw-filer.

2. Velg flekkfjerningsverktøyet  på verkøylinjen.

3. Velg ett av følgende på Type-menyen:

Reparer Bruker prøveområdets tekstur, lyssetting og skyggelegging på det merkede området.

Klon Bruker prøveområdet på bildet på det merkede området.

4. (Valgfritt) Dra glidebryteren Størrelse i valgene for flekkfjerningsverktøyet under Histogram for å angi størrelsen på området som flekkfjerningsverktøyet påvirker.

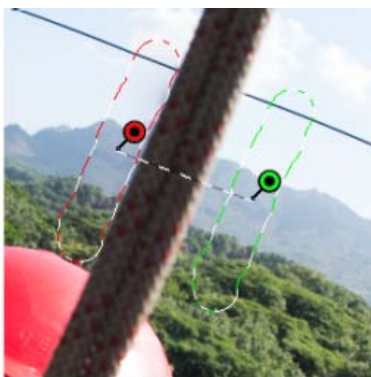
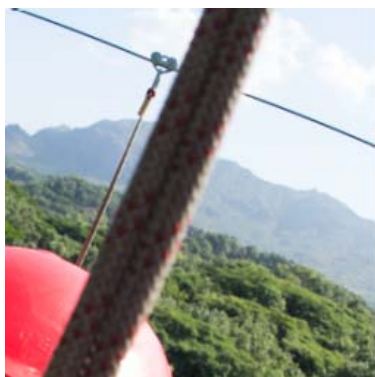


Bruk hakeparentestastene på tastaturet til å endre penselstørrelsen

- Venstre hakeparentes ([]) reduserer verktøyets radiusstørrelse
- Høyre hakeparentes (]) øker verktøyets radiusstørrelse.

5. Klikk og dra delen av bildet du vil retusjere.

- Et rødt og hvitt markeringsområde (rødt håndtak) angir det merkede området.
- Et grønt og hvitt markeringsområde (grønt håndtak) angir prøveområdet.



Identifiser delen av bildet som skal repareres, og bruk deretter flekkfjerningsverktøyet til å male over området. Bruk de grønne og røde håndtakene (bildet til høyre) til å omplassere det valgte området og prøveområdet

6. (Valgfritt) Hvis du vil endre prøveområdet som er valgt som standard, gjør du ett av følgende:

- **Automatisk.** Klikk håndtaket i et merket område, og trykk deretter skråstrektasten (/). Et nytt prøveområde vises. Trykk skråstrektasten til du finner prøveområdet som passer best.
- **Manuelt.** Bruk det grønne håndtaket til å omplassere prøveområdet.

💡 Når du merker større deler av et bilde ved hjelp av lengre strøk, finner du ikke det samsvarende prøveområdet med en gang. Hvis du vil eksperimentere med ulike valg, klikker du skråstrektasten (/), og dermed oppretter verktøyet flere prøveområder for deg automatisk.

7. Hvis du vil fjerne alle justeringene du har gjort ved hjelp av flekkfjerningsverktøyet, klikker du Fjern alle.

Hurtigtaster og endringstaster

Sirkelpunkt:

- Control/Kommando + klikk for å opprette et sirkelpunkt. Dra for å angi kilden til punktet.
- Control/Kommando + Tilvalg-tasten/Alt + klikk for å opprette et sirkelpunkt. Dra for å angi størrelsen på punktet.

Rektangulær markering:

- Klikk Tilvalg-tasten/Alt + dra for å definere en rektangulær markering. Alle punkter innenfor markeringen (uthevet i rødt) slettes når du slipper musen.

Utvid et merket område eller punkt:

- Skift + klikk for å utvide et eksisterende merket punkt ved å trekke en linje.

Slett et merket område eller punkt:

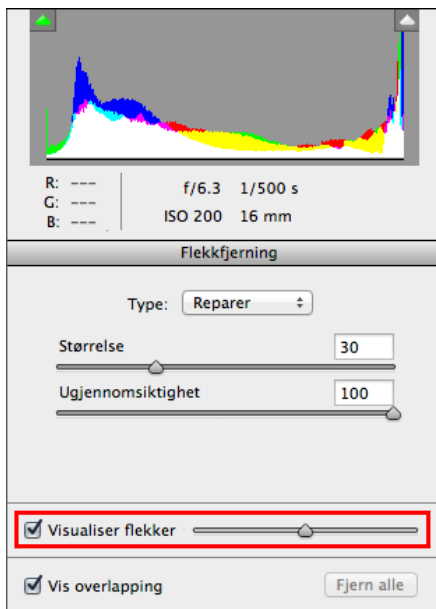
- Velg et rødt eller grønt håndtak, og trykk Slett for å slette en merket justering.
- Trykk Tilvalg-tasten/Alt, og klikk et håndtak for å slette det.

Rense et bilde ved hjelp av funksjonen Visualiser flekker

[Til toppen av siden](#)

Når du arbeider på en datamaskinskjerm, klarer du kanskje å finne og fjerne de fleste synlige flekker og skjønnhetsfeil. Når du skriver ut et bilde i full oppløsning, kan det hende utskriften inneholder mange skjønnhetsfeil som ikke var synlige på datamaskinskjermen. Disse skjønnhetsfeilene kan skyldes mange ting – støv på kameran sensoren, små hudblemmer på personen på et portrettbilde eller små skyer på en blå himmel. I full oppløsning er disse skjønnhetsfeilene visuelt forstyrrende.

Med den nye funksjonen Visualiser flekker kan du søke etter skjønnhetsfeil som ikke er umiddelbart synlige. Når du merker av i avmerkingsboksen Visualiser flekker (blant alternativene for flekkfjerningsverktøyet), blir bildet invertert. Deretter kan du bruke flekkfjerningsverktøyet i modusen Visualiser flekker til å rense bildet etter behov.

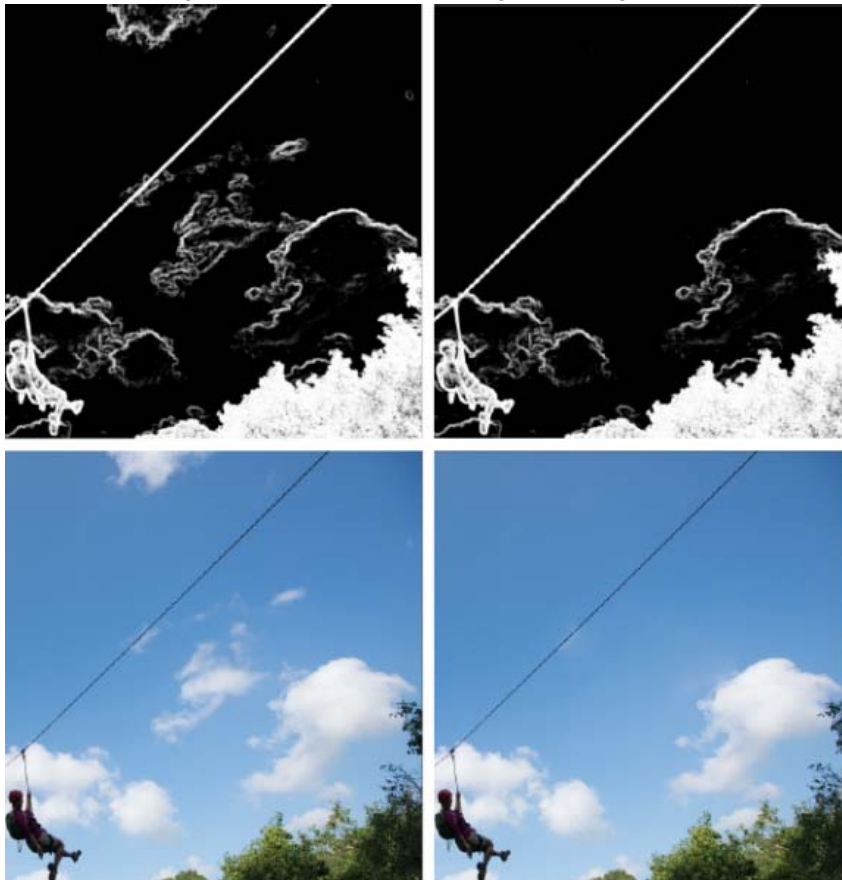


Avmerkingsboksen *Visualiser flekker* er et alternativ for flekkfjerningsverktøyet

1. Gjør ett av følgende:
 - Åpne en Camera Raw-fil, eller
 - Ha et bilde åpent i Photoshop CC, og klikk Filter > Camera Raw-filter.
2. Velg flekkfjerningsverktøyet på verktøylinjen, og merk deretter av for Visualiser flekker.

Bildet er invertert, og omrisset av elementene i bildet vises.

Nedenfor er visningen *Visualiser flekker* aktivert, og unødvendige elementer, for eksempel skydotter (venstre), har blitt fjernet (høyre)



Overfor er visningen *Visualiser flekker* deaktivert, og unødvendige elementer, for eksempel skydotter (venstre), har blitt fjernet (høyre)

3. Bruk glidebryteren Visualiser flekker til å variere kontrastterskelen for det inverterte bildet. Flytt glidebryteren til forskjellige kontrastnivåer for å vise skjønnhetsfeil, for eksempel sensorstøv, prikker eller andre uønskede elementer.



Når det er merket av for Flekkvisualisering, gjør du følgende for å endre visualiseringsterskelen:

- Øk: Trykk . (punktum)
- Øk (i større intervaller): Trykk Skift + .
- Reduser: Trykk , (komma)
- Reduser (i større intervaller): Trykk Skift + ,

4. Bruk flekkjerningsverktøyet til å kloner eller reparere bort uønskede elementer i bildet. Fjern avmerkingen for Visualiser flekker for å vise sluttbildet.

5. Gjenta trinn 2, 3 og 4.



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Gjøre farge- og tonejusteringer i Camera Raw

[Histogram og RGB-nivåer](#)

[Forhåndsvisning høylys- og skyggemaskering](#)

[Hvitbalansekontroller](#)

[Justere tone](#)

[Finjustere tonekurver](#)

[Kontrollene Klarhet, Glød og Metning](#)

[Kontroller i HSL / gråtoner](#)

[Justere farge eller tone med det målrettede justeringsverktøyet](#)

[Fargelegge et gråtonebilde](#)

[Redigere HDR-bilder i Camera Raw](#)

Histogram og RGB-nivåer

[Til toppen](#)

Et *histogram* er en representasjon av antallet bildepunkter ved hver lyshetsverdi i et bilde. Et histogram som har ikke-nullverdier for hver lyshetsverdi, angir at bildet bruker hele toneskalaen. Et histogram som ikke utnytter hele toneområdet, betegner et matt og kontrastløst bilde. Et histogram med en topp på venstre side angir skyggeklipping, og et histogram med en topp på høyre side angir høylysclipping.

💡 *Velg Skygger eller Høylys for å se hvilke bildepunkter som er maskert i forhåndsvisningsbildet. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Forhåndsvisning høylys- og skyggemaskering i Camera Raw](#).*

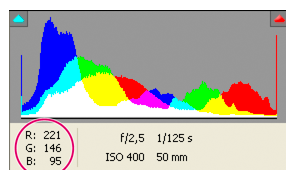
En vanlig bildejusteringsoppgave er å spre bildepunktverdiene jevnt fra venstre til høyre i histogrammet, i stedet for å la de være gruppert sammen i den ene enden.

Et histogram består av tre lag med farge som representerer den røde, grønne og blå fargekanalen. Hvitt vises når alle de tre kanalene overlapper hverandre. Gult, magenta og cyan vises når to av RGB-kanalene overlapper hverandre (gult er lik rød + grønn kanal, magenta er lik rød + blå kanal, og cyan er lik grønn + blå kanal).

Histogrammet oppdateres automatisk etter hvert som du justerer innstillingene i dialogboksen Camera Raw.

RGB-verdiene for bildepunktet under pekeren (i forhåndsvisningsbildet) vises under histogrammet.

Obs! Du kan også bruke Fargeprøve-verktøyet 🖋️ til å plassere opptil ni fargeprøver i forhåndsvisningsbildet. RGB-verdiene vises over forhåndsvisningsbildet. Hvis du vil fjerne en fargeprøve, Alt+klikker (Windows) eller Tilvalg+klikker du (Mac OS) den. Hvis du vil fjerne fargeprøvene, klikker du Fjern fargeprøver.



Dialogboksen Camera Raw viser RGB-verdiene for bildepunktet under pekeren.

Forhåndsvisning høylys- og skyggemaskering

[Til toppen](#)

Maskering forekommer når fargeverdiene for et bildepunkt er høyere enn den høyeste verdien eller lavere enn den laveste verdien som kan representeres i bildet. Altfor lyse verdier maskeres til hvitt, og altfor mørke verdier maskeres til svart. Resultatet er tap av bildedetaljer.

- Hvis du vil se hvilke bildepunkter som maskeres med resten av forhåndsvisningsbildet, velger du Skygger eller Høylys øverst i histogrammet. Du kan også trykke U for å se skyggemaskering, eller O for å se høylysmaskering.
- Hvis du bare vil se bildepunktene som maskeres, trykker du Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) mens du drar glidebryterne for Eksponering, Gjenoppretting eller Svart.

For glidebryterne for Eksponering og Gjenoppretting blir bildet svart, og maskerte områder vises som hvite. For glidebryteren for svart (Blacks) blir bildet hvitt, og maskerte områder vises som svarte. Fargede områder angir maskering i én fargekanal (rød, grønn, blå) eller i to fargekanaler (cyan, magenta, gul).

Obs! I noen tilfeller forekommer maskering fordi fargeområdet som brukes, er for lite. Hvis fargene maskeres, bør du vurdere å bruke et større fargeområde, for eksempel ProPhoto RGB.

Hvitbalansekontroller

Når du vil justere hvitbalanse, identifiserer du de objektene i bildet som du vil skal ha nøytral farge (hvit eller grå), og juster deretter fargene for å gjøre disse objektene nøytrale. Et hvitt eller grått objekt i et motiv tar til seg fargeskjæret fra omgivelseslyset eller blitsen når bildet tas. Når du bruker Hvitbalanse-verktøyet  til å angi et objekt som skal være hvitt eller grått, kan Camera Raw fastslå fargen på lyset motivet ble fotografert i, og deretter justere motivbelysningen automatisk.

Fargetemperatur (i kelvin) brukes som et mål for motivbelysning. Naturlige lyskilder og glødelyskilder avgir lys i en forutsigbar fordeling i tråd med temperaturen.

Et digitalt kamera registrerer hvitbalansen som en metadataoppføring på eksponeringstidspunktet. Plugin-modulen Camera Raw leser denne verdien og gjør den til standardinnstilling når du åpner filen i dialogboksen Camera Raw. Denne innstillingen viser vanligvis helt riktig, eller nesten helt riktig, fargetemperatur. Du kan justere hvitbalansen hvis den ikke er riktig.

Obs! Ikke alle fargeskjær skyldes feil hvitbalanse. Bruk DNG Profile Editor til å korrigere fargeskjær som blir igjen når hvitbalansen er justert. Se [Justere fargegjengivelse for kameraet i Camera Raw](#).

Kategorien Grunnleggende i dialogboksen Camera Raw har tre kontroller for korrigering av fargeskjær i et bilde:

Hvitbalanse Camera Raw bruker hvitbalanseinnstillingen og endrer temperatur- og fargetoneegenskapen i kategorien Grunnleggende tilsvarende. Bruk disse kontrollene til å finjustere fargebalansen.

Som knipset Bruker kameraets hvitbalanseinnstillinger, hvis disse er tilgjengelige.

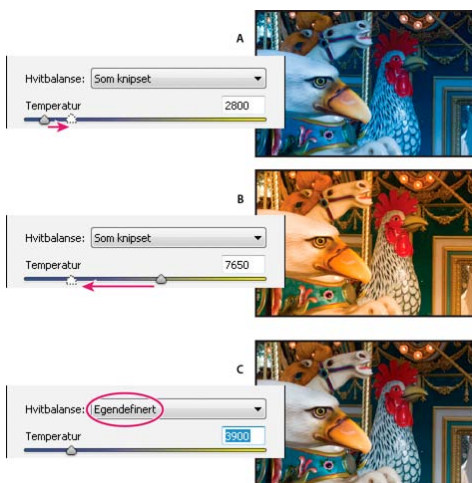
Auto Beregner hvitbalansen basert på bildedataene.

Camera Raw- og DNG-filer har også følgende hvitbalanseinnstillinger: Dagslys, Skyet, Skygge, Tungsten, Lysstoff og Blits.

Obs! Hvis Camera Raw ikke gjenkjenner innstillingen for hvitbalanse for et kamera, har Som knipset samme virkning som Auto.

Temperatur Setter hvitbalansen til en egendefinert fargetemperatur. Reduser temperaturen for å korrigere et bilde som er tatt med en lavere fargetemperatur for lys. Plugin-modulen Camera Raw gjør bildefargene blåere for å kompensere for den lavere fargetemperaturen (gulaktig) for omgivelseslyset. Øk temperaturen for å korrigere et bilde som er tatt med en høyere fargetemperatur for lys. Bildefargene blir varmere (gulaktige) for å kompensere for den høyere fargetemperaturen (blåaktig) for omgivelseslyset.

Obs! Området og enhetene for temperatur- og fargetonekontrollen er forskjellige når du justerer et TIFF- eller JPEG-bilde. Camera Raw har for eksempel en glidebryter for nøyaktig justering av temperaturen for RAW-filer fra 2 000 til 50 000 Kelvin. For JPEG- eller TIFF-filer prøver Camera Raw å beregne en annen, omtrentlig fargetemperatur eller hvitbalanse. Ettersom den opprinnelige verdien allerede er brukt til å endre bildepunktdataene i filen, har ikke Camera Raw en temperaturskala for nøyaktig Kelvin. I disse tilfellene brukes en omtrentlig skala fra -100 til 100 i stedet for temperaturskalaen.



Korriger hvitbalansen

A. Flytt glidebryteren for temperatur til høyre for å korrigere et bilde som er tatt med en høyere fargetemperatur for lys **B.** Flytt glidebryteren for temperatur til venstre for å korrigere et bilde som er tatt med lavere fargetemperatur for lys **C.** Bilde etter justering av fargetemperatur

Fargetone Justerer hvitbalansen for å kompensere for grønn eller magenta fargetone. Reduser fargetonen for å legge til grønt i bildet. Øk fargetonen for å legge til magenta.

 Du kan raskt justere hvitbalansen ved å velge Hvitbalanse-verktøyet og deretter klikke i et område i bildet som skal være nøytralt grått eller hvitt. Temperatur- og fargetoneegenskapen justeres for å gjøre den valgte fargen helt nøytral (om mulig). Hvis du klikker i hvite områder, bør du velge et høylysområde som inneholder betydelige hvite detaljer, i stedet for et spektrisk høylys. Du kan dobbeltklikke hvitbalanseverktøyet

Justere tone

Du justerer bildets toneskala ved hjelp av tonekontrollene i kategorien Grunnleggende.

Når du klikker Auto øverst i tonekontrolldelen i kategorien Grunnleggende, analyserer Camera Raw bildet og justerer tonekontrollene automatisk.

Du kan også bruke automatiske innstillinger separat for individuelle tonekontroller. Hvis du vil bruke automatisk justering på en individuell tonekontroll, for eksempel Eksponering eller Kontrast, holder du nede Skift og dobbeltklikker glidebryteren. Hvis du vil tilbakestille en individuell tonekontroll til den opprinnelige verdien, dobbeltklikker du glidebryteren.

Når du justerer tone automatisk, ignorerer Camera Raw justeringer du eventuelt har gjort i andre kategorier (for eksempel finjustering av tone i kategorien Tonekurver). Derfor bør du bruke automatisk tonejustering først (eller ikke bruke det i det hele tatt) for å få et godt utgangspunkt når du skal finne de beste innstillingene for bildet. Hvis du er nøye under opptak og tar bildene med forskjellig eksponering, trenger du antakelig ikke å bruke automatisk tonejustering til å finjustere dem. På den annen side kan du alltid prøve å klikke Auto og deretter angre justeringene hvis du ikke liker dem.

Forhåndsvisningene i Adobe® Bridge bruker standard bildeinnstillinger. Hvis du vil at standard bildeinnstillinger skal omfatte automatiske tonejusteringer, velger du Bruk automatiske tonejusteringer under Standard bildeinnstillinger i Camera Raw-innstillingene.

Obs! Hvis du sammenligner bilder basert på bildeforhåndsvisningene i Adobe Bridge, kan du la Bruk automatiske tonejusteringer være uavmerket. Dette er standardinnstillingen. Ellers sammenlignes bilder som allerede er justert.

Mens du gjør justeringer, bør du holde et øye med sluttpunktene i histogrammet eller forhåndsvisne skygge- og høylysmaskeringen.

 **Mens du flytter glidebryterne for tone, kan du holde nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) for å forhåndsvisne maskeringen av høylys eller skygger. Flytt glidebryteren til maskeringen starter, og reverser deretter justeringen litt. (Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Forhåndsvisne høylys- og skyggemaskering i Camera Raw](#).)**

- Hvis du vil justere en tonekontroll manuelt, drar du glidebryteren, skriver inn et tall i boksen eller velger verdien i boksen og trykker Pil opp eller Pil ned.
- Hvis du vil tilbakestille en verdi til standardverdi, dobbeltklikker du glidebryteren.

Obs! Hvilke tonekontroller som vises i panelet Grunnleggende, avhenger av om du arbeider i prosessversjon PV2012, PV2010 eller PV2003 som beskrevet.

Eksponering (Alle) Justerer den generelle lysstyrken i bildet. Juster glidebryteren til bildet ser bra ut og har ønsket lysstyrke.

Eksponeringsverdiene er i intervaller som tilsvarer verdiene for blenderåpning (f-stopp) på et kamera. En justering på +1,00 er det samme som å øke blenderåpningen 1 gang. Tilsvarende er en justering på -1,00 det samme som å redusere blenderåpningen 1 gang.

Kontrast (Alle) Øker eller reduserer bildekontrasten. Dette har størst virkning på mellomtonene. Når du øker kontrasten, blir de halvmørke til mørke bildeområdene mørkere, og de halvlyste til lyse bildeområdene blir lysere. Bildetonene påvirkes omvendt når du reduserer kontrasten.

Høylys (PV2012) Justerer lyse bildeområder. Dra til venstre for å mørkne høylys og gjenopprette "utblåste" høylysdetaljer. Dra til høyre for å lysne høylys mens du reduserer maskeringen.

Skygger (PV2012) Justerer mørke bildeområder. Dra til venstre for å mørkne skygger mens du reduserer maskeringen. Dra til høyre for å lysne skygger og gjenopprette skyggedetaljer.

Hvitt (PV2012) Justerer hvitmaskering. Dra til venstre for å redusere maskeringen i høylys. Dra til høyre for å øke høylysmaskering. (Økt maskering kan være bedre for spektrisk høylys, som for eksempel metalliske overflater.)

Svart (PV2012) Justerer svartmaskering. Dra til venstre for å øke svartmaskering (tilordne flere skygger til ren svart). Dra til høyre for å redusere skyggemaskeringen.

Svart (PV2010 og PV2003) Angir hvilke bildeverdier som tilordnes til svart. Når du flytter glidebryteren til høyre for å øke områdene som blir svarte, skapes noen ganger inntrykket av økt bildekontrast. Den største effekten skjer i skyggene, mens mellomtoner og høylys endres langt mindre.

Gjenoppretting (PV2010 og PV2003) Prøver å gjenopprette detaljer fra høylys. Camera Raw kan rekonstruere noen detaljer fra områder der én eller to fargekanaler er maskert til hvitt.

Fyllys (PV2010 og PV2003) Prøver å gjenopprette detaljer fra skygger, uten å gjøre svarte områder lysere. Camera Raw kan rekonstruere noen detaljer fra områder der én eller to fargekanaler er maskert til svart. Bruk av Fyllys er det samme som å bruke skygger i skygge-/høylysfilteret i Photoshop® eller skygge-/høylyseffekten i After Effects®.

Lysstyrke (PV2010 og PV2003) Justerer lysstyrken eller mørkheten i bildet, omtrent på samme måte som eksponeringsegenskapen. Men i stedet for å maskere bildet i høylyset og skyggene, komprimerer Brightness høylyset og utvider skyggene når du flytter glidebryteren til høyre. Den beste måten å bruke denne kontrollen på, er ofte å definere den generelle toneskalaen først ved å angi eksponering, gjenoppretting og svart, og deretter angi lysstyrke. Store lysstyrkejusteringer kan påvirke skygge- eller høylysmaskeringen, og derfor må du kanskje justere eksponeringen, gjenopprettingen eller svart på nytt etter at du har justert lysstyrken.

Finjustere tonekurver

Bruk kontrollene i kategorien Tonekurve til å finjustere bilder etter at du har justert toner i kategorien Grunnleggende. Tonekurvene representerer endringer som er gjort i et bildes toneskala. Den vannrette aksene representerer de opprinnelige toneverdiene i bildet (inndataverdier), med svart til venstre og deretter gradvis lysere verdier mot høyre. Den lodrette aksene representerer de endrede toneverdiene (utdataverdier), med svart nederst og deretter gradvis lysere mot hvitt øverst.

Hvis et punkt i kurven flyttes opp, får utdataene en lysere tone. Hvis punktet flyttes ned, får utdataene en mørkere tone. En rett 45-graders linje angir at det ikke er gjort noen endringer i toneresponskurven: De opprinnelige inndataverdiene er helt identiske med utdataverdiene.

Bruk tonekurven i den nestede kategorien Parametric til å justere verdiene i spesifikke toneområder i bilder. Hvilke områder i kurven som påvirkes av områdeegenskapene (Høylys, Lyse farger, Mørke farger eller Skygger), avhenger av hvor du plasserer delingskontrollene nederst i diagrammet. De midterste områdeegenskapene (mørke og lys) påvirker hovedsakelig det midterste området av kurven. Høylys- og skyggeegenskapen påvirker hovedsakelig endene av toneområdet.

- Slik justerer du tonekurver:
 - Dra glidebryteren for Høylys, Lyse farger, Mørke farger eller Skygger i den nestede kategorien Parametrisk. Du kan utvide eller trekke sammen kurveområdene som påvirkes av glidebryteren, ved å dra kontrollene for områdeskille langs den vannrette aksene i diagrammet.
 - Dra et punkt i kurven i den nestede kategorien Punkt. Når du drar punktet, vises toneverdiene for inn- og utdata under tonekurven.
 - Velg et alternativ på Kurve-menyen i den nestede kategorien Punkt. Innstillingen du velger, gjenspeiles i kategorien Punkt, men ikke i innstillingene i kategorien Parametrisk. Standardinnstillingen er Middels kontrast.
 - Velg det målrettede justeringsverktøyet Parametrisk kurve  på verktøylinjen, og dra i bildet. Det målrettede justeringsverktøyet Parametrisk kurve justerer kurveområdene Høylys, Lyse farger, Mørke farger eller Skygger basert på verdiene der du klikker i bildet.

Obs! Det målrettede justeringsverktøyet har ingen innvirkning på punktcurver.

Kontrollene Klarhet, Glød og Metning

Du kan endre fargemetningen for alle farger ved å justere kontrollene Klarhet, Glød og Metning i kategorien Grunnleggende. (Hvis du vil justere metningen for et bestemt fargeområde, bruker du kontrollene i kategorien HSL / gråtoner.)

Klarhet Legger til dybde i et bilde ved å øke den lokale kontrasten, med størst effekt på mellomtoner. Denne innstillingen ligner på en uskarp maske med stor radius. Når du bruker denne innstillingen, bør du zoom inn til 100 % eller mer. Du får maksimal effekt ved å øke innstillingen til det vises glorie i nærheten av kantdetaljene i bildet, og deretter reduserer du innstillingen litt.

Glød Justerer metningen slik at maskeringen reduseres til et minimum når farger nærmer seg full metning. Denne innstillingen endrer metningen for alle farger med lav metning, med minst effekt på farger med høy metning. Livfullhet hindrer også at hudtoner blir overmettede.

Metning Justerer metningen for alle bildefarger likt, fra -100 (monokrom) til +100 (dobbel metning).

Kontroller i HSL / gråtoner

Du kan bruke kontrollene i kategorien HSL / gråtoner til å justere individuelle fargeområder. Hvis for eksempel et rødt objekt ser for livaktig og forstyrrende ut, kan du redusere rødverdiene i den nestede kategorien Metning.

Følgende nestede kategorier inneholder kontroller for justering av en fargekomponent for et bestemt fargeområde:

Kulør Endrer fargen. Du kan for eksempel endre en blå himmel (og alle andre blå objekter) fra cyan til fiolett.

Metning Endrer fargens livaktighet eller renhet. Du kan for eksempel endre en blå himmel fra grå til høymettet blå.

Lystetthet Endrer lysstyrken til fargeområdet.

Hvis du velger Konverter til gråtoner, ser du bare én nestet kategori:

Blandede gråtoner Bruk kontrollene i denne kategorien til å angi hvor mye hver fargeområde skal bidra til gråtoneutgaven av bildet.

Justere farge eller tone med det målrettede justeringsverktøyet

Med det målrettede justeringsverktøyet kan du korrigere farger og toner ved å dra direkte på et bilde. Du kan for eksempel bruke det målrettede justeringsverktøyet til å dra nedover på en blå himmel for å gjøre fargene mindre mettede, eller oppover på en rød jakke for å gjøre rødfargen mer intens.

1. Hvis du vil justere farger med det målrettede justeringsverktøyet , klikker du verktøyet på verktøylinjen og velger hva du vil korrigere:

Fargeverdi, Metning, Lystetthet eller Gråtoneblanding. Deretter drar du i bildet.

Dra oppover eller til høyre for å øke verdier. Dra nedover eller til venstre for å redusere verdier. Glidebrytere for mer enn én farge kan påvirkes når du drar med det målrettede justeringsverktøyet. Velg justeringsverktøyet Gråtoneblanding for å konvertere bildet til gråtoner.

2. Hvis du vil justere tonekurven med det målrettede justeringsverktøyet , klikker du verktøyet på verktøylinjen og velger Parametrisk kurve. Deretter drar du i bildet.

Det målrettede justeringsverktøyet Parametrisk kurve justerer kurveområdene Høylys, Lyse farger, Mørke farger eller Skygger basert på verdiene der du klikker i bildet.

 Hurtigtasten **T** veksler mellom gjeldende og sist brukte målrettede justeringsverktøy.

Fargelegge et gråtonebilde

[Til toppen](#)

Bruk kontrollene i kategorien Del toner til å fargelegge et gråtonebilde. Du kan legge til én farge i hele toneområdet, for eksempel en sepiatone, eller du kan lage en delt tone der en annen farge brukes på skygger og høylys. Ekstreme skygger og høylys forblir svarte og hvite.

Du kan også bruke spesialbehandling på et fargebilde, for eksempel legge til en effekt som simulerer kryssprosessering.

1. Velg et gråtonebilde. (Dette kan være et bilde du har konvertert til gråtoner ved å velge Konverter til gråtoner i kategorien HSL / gråtoner.)
2. I kategorien Del toner justerer du kulør- og metningsegenskapene for høylys og skygger. Kulør angir tonefargen. Metning angir omfanget av resultatet.
3. Juster kontrollen Balanse for å balansere virkningen mellom kontrollene Høylys og Skygge. Positive verdier øker virkningen av kontrollene Skygge, mens negative verdier øker virkningen av kontrollene Høylys.

Redigere HDR-bilder i Camera Raw

[Til toppen](#)

I Camera Raw 7.1 eller senere kan du arbeide med 16-, 24- og 32-biters flytpunktbilder – ofte også kalt HDR-bilder (High Dynamic Range). Camera Raw åpner HDR-bilder i TIFF- og DNG-format. Kontroller at bildene har prosessversjon 2012. (Se Prosessversjoner.)

Du kan bruke kontrollene i kategorien Grunnleggende til å redigere HDR-bilder. Eksponering-kontrollen i kategorien Grunnleggende har et utvidet område (+10 til -10) når du arbeider med HDR-bilder.

Når du er ferdig med å redigere, klikker du Åpne bilde for å åpne bildet i Photoshop. Bildet åpnes som et 16- eller 8-biters bilde, avhengig av hvilke innstillinger du har valgt under Alternativer for arbeidsflyt.

Slik åpner du et HDR-bilde i Camera Raw:

- Velg bildet i Bridge, og velg deretter Fil > Åpne i Camera Raw. I Mini Bridge høyreklikker du bildet (Ctrl+klikk på Mac) og velger Åpne med > Camera Raw.

Hvis du vil ha mer informasjon om HDR-bilder, kan du se [High Dynamic Range-bilder](#) i hjelpen i Photoshop.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Manage Camera Raw settings

[Save image states as snapshots](#)
[Save, reset, and load Camera Raw settings](#)
[Specify where Camera Raw settings are stored](#)
[Copy and paste Camera Raw settings](#)
[Apply saved Camera Raw settings](#)
[Export Camera Raw settings and DNG previews](#)
[Specify Camera Raw workflow options](#)

[To the top](#)

Save image states as snapshots

You can record the state of an image at any time by creating a *snapshot*. Snapshots are stored renditions of an image that contain the complete set of edits made up until the time the snapshot is created. By creating snapshots of an image at various times during the editing process, you can easily compare the effects of the adjustments that you make. You can also return to an earlier state if you want to use it at another time. Another benefit of snapshots is that you can work from multiple versions of an image without having to duplicate the original.

Snapshots are created and managed using the Snapshots tab of the Camera Raw dialog box.

1. Click the New Snapshot button  at the bottom of the Snapshots tab to create a snapshot.
2. Type a name in the New Snapshot dialog box and click OK.

The snapshot appears in the Snapshots tab list.

When working with snapshots, you can do any of the following:

- To rename a snapshot, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) it and choose Rename.
- Click a snapshot to change the current image settings to those of the selected snapshot. The image preview updates accordingly.
- To update, or overwrite, an existing snapshot with the current image settings, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Update With Current Settings.
- To undo changes made to a snapshot, click Cancel.

Note: Use caution when clicking Cancel to undo snapshot changes. All image adjustments made during the current editing session are also lost.

- To delete a snapshot, select it and click the Trash button  at the bottom of the tab. Or, right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) the snapshot and choose Delete.

 Snapshots applied in Photoshop Lightroom appear and can be edited in the Camera Raw dialog box. Similarly, snapshots created in Camera Raw appear and can be edited in Lightroom.

[To the top](#)

Save, reset, and load Camera Raw settings

You can reuse the adjustments that you've made to an image. You can save all of the current Camera Raw image settings, or any subset of them, as a preset or as a new set of defaults. The default settings apply to a specific camera model, a specific camera serial number, or a specific ISO setting, depending on the settings in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences.

Presets appear by name in the Presets tab, in the Edit > Develop Settings menu in Adobe Bridge, in the context menu for camera raw images in Adobe Bridge, and in the Apply Presets submenu of the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box. Presets are not listed in

these locations if you don't save them to the Camera Raw settings folder. However, you can use the Load Settings command to browse for and apply settings saved elsewhere.

 You can save and delete presets using the buttons at the bottom of the Presets tab.

- Click the Camera Raw Settings menu button  and choose a command from the menu:

Save Settings Saves the current settings as a preset. Choose which settings to save in the preset, and then name and save the preset.

Save New Camera Raw Defaults Saves the current settings as the new default settings for other images taken with the same camera, with the same camera model, or with the same ISO setting. Select the appropriate options in the Default Image Settings section of the Camera Raw preferences to specify whether to associate the defaults with a specific camera's serial number or with an ISO setting.

Reset Camera Raw Defaults Restores the original default settings for the current camera, camera model, or ISO setting.

Load Settings Opens the Load Raw Conversion Settings dialog box, in which you browse to the settings file, select it, and then click Load.

[To the top](#)

Specify where Camera Raw settings are stored

Choose a preference to specify where the settings are stored. The XMP files are useful if you plan to move or store the image files and want to retain the camera raw settings. You can use the Export Settings command to copy the settings in the Camera Raw database to sidecar XMP files or embed the settings in Digital Negative (DNG) files.

When a camera raw image file is processed with Camera Raw, the image settings are stored in one of two places: the Camera Raw database file or a sidecar XMP file. When a DNG file is processed in Camera Raw, the settings are stored in the DNG file itself, but they can be stored in a sidecar XMP file instead. Settings for TIFF and JPEG files are always stored in the file itself.

Note: When you import a sequence of camera raw files in After Effects, the settings for the first file are applied to all files in the sequence that do not have their own XMP sidecar files. After Effects does not check the Camera Raw database.

You can set a preference to determine where settings are stored. When you reopen a camera raw image, all settings default to the values used when the file was last opened. Image attributes (target color space profile, bit depth, pixel size, and resolution) are not stored with the settings.

1. In Adobe Bridge, choose Edit > Camera Raw Preferences (Windows) or Bridge > Camera Raw Preferences (Mac OS). Or, in the Camera Raw dialog box, click the Open Preferences Dialog button . Or, in Photoshop, choose Edit > Preferences > Camera Raw (Windows) or Photoshop > Preferences > Camera Raw (Mac OS).
2. In the Camera Raw Preferences dialog box, choose one of the following from the Save Image Settings In menu:

Camera Raw Database Stores the settings in a Camera Raw database file in the folder Document and Settings/[user name]/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) or Users/[user name]/Library/Preferences (Mac OS). This database is indexed by file content, so the image retains camera raw settings even if the camera raw image file is moved or renamed.

Sidecar “.XMP” Files Stores the settings in a separate file, in the same folder as the camera raw file, with the same base name and an .xmp extension. This option is useful for long-term archiving of raw files with their associated settings, and for the exchange of camera raw files with associated settings in multiuser workflows. These same sidecar XMP files can store IPTC (International Press Telecommunications Council) data or other metadata associated with a camera raw image file. If you open files from a read-only volume such as a CD or DVD, be sure to copy the files to your hard disk before opening them. The Camera Raw plug-in cannot write an XMP file to a read-only volume and writes the settings to the Camera Raw database file instead. You can view XMP files in Adobe Bridge by choosing View > Show Hidden Files.

Note: If you are using a revision control system to manage your files and are storing settings in sidecar XMP files, keep in mind that you

must check your sidecar files in and out to change camera raw images; similarly, you must manage (e.g., rename, move, delete) XMP sidecar files together with their camera raw files. Adobe Bridge, Photoshop, After Effects, and Camera Raw take care of this file synchronization when you work with files locally.

 If you store the camera raw settings in the Camera Raw database and plan to move the files to a different location (CD, DVD, another computer, and so forth), you can use the *Export Settings To XMP* command to export the settings to sidecar XMP files.

3. If you want to store all adjustments to DNG files in the DNG files themselves, select Ignore Sidecar “.XMP” Files in the DNG File Handling section of the Camera Raw Preferences dialog box.

[To the top](#)

Copy and paste Camera Raw settings

In Adobe Bridge, you can copy and paste the Camera Raw settings from one image file to another.

1. In Adobe Bridge, select a file and choose Edit > Develop Settings > Copy Camera Raw Settings.
2. Select one or more files and choose Edit > Develop Settings > Paste Camera Raw Settings.

 You can also right-click (Windows) or Control-click (Mac OS) image files to copy and paste using the context menu.

3. In the Paste Camera Raw Settings dialog box, choose which settings to apply.

[To the top](#)

Apply saved Camera Raw settings

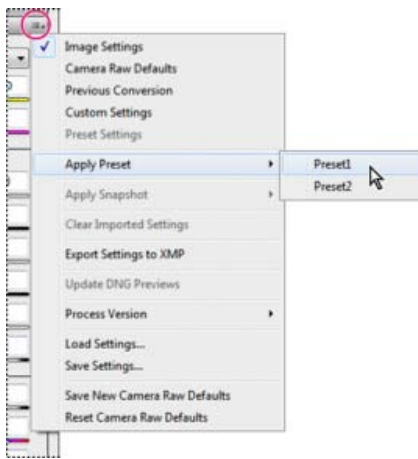
1. In Adobe Bridge or in the Camera Raw dialog box, select one or more files.
2. In Adobe Bridge, choose Edit > Develop Settings, or right-click a selected file. Or, in the Camera Raw dialog box, click the Camera Raw Settings menu .
3. Choose one of the following:

Image Settings Uses the settings from the selected camera raw image. This option is available only from the Camera Raw Settings menu in the Camera Raw dialog box.

Camera Raw Defaults Uses the saved default settings for a specific camera, camera model, or ISO setting.

Previous Conversion Uses the settings from the previous image of the same camera, camera model, or ISO setting.

Preset name Uses the settings (which can be a subset of all image settings) saved as a preset.



Applying a preset

Note: You can also apply presets from the Presets tab.

[To the top](#)

Export Camera Raw settings and DNG previews

If you store file settings in the Camera Raw database, you can use the Export Settings To XMP command to copy the settings to sidecar XMP files or embed them in DNG files. This is useful for preserving the image settings with your camera raw files when you move them.

You can also update the JPEG previews embedded in DNG files.

1. Open the files in the Camera Raw dialog box.
2. If you are exporting settings or previews for multiple files, select their thumbnails in the Filmstrip view.
3. In the Camera Raw Settings menu , choose Export Settings To XMP or Update DNG Previews.

The sidecar XMP files are created in the same folder as the camera raw image files. If you saved the camera raw image files in DNG format, the settings are embedded in the DNG files themselves.

[To the top](#)

Specify Camera Raw workflow options

Workflow options specify settings for all files output from Camera Raw, including the color bit depth, color space, output sharpening, and pixel dimensions. Workflow options determine how Photoshop opens these files but not how After Effects imports a camera raw file. Workflow options settings do not affect the camera raw data itself.

You can specify workflow options settings by clicking the underlined text at the bottom of the Camera Raw dialog box.

Space Specifies the target color profile. Generally, set Space to the color profile you use for your Photoshop RGB working space. The source profile for camera raw image files is usually the camera-native color space. The profiles listed in the Space menu are built in to Camera Raw. To use a color space that's not listed in the Space menu, choose ProPhoto RGB, and then convert to the working space of your choice when the file opens in Photoshop.

Depth Specifies whether the file opens as an 8-bpc or 16-bpc image in Photoshop.

Size Specifies the pixel dimensions of the image when imported into Photoshop. The default pixel dimensions are those used to photograph the image. To resample the image, use the Crop Size menu.

For square-pixel cameras, choosing a smaller-than-native size can speed processing when you are planning a smaller final image. Picking a larger

size is like upsampling in Photoshop.

For non-square pixel cameras, the native size is the size that most closely preserves the total pixel count. Selecting a different size minimizes the resampling that Camera Raw performs, resulting in slightly higher image quality. The best quality size is marked with an asterisk (*) in the Size menu.

Note: *You can always change the pixel size of the image after it opens in Photoshop.*

Resolution Specifies the resolution at which the image is printed. This setting does not affect the pixel dimensions. For example, a 2048 x 1536 pixel image, when printed at 72 dpi, is approximately 28-1/2 x 21-1/4 inches. When printed at 300 dpi, the same image is approximately 6-3/4 x 5-1/8 inches. You can also use the Image Size command to adjust resolution in Photoshop.

Sharpen For Allows you to apply output sharpening for Screen, Matte Paper, or Glossy Paper. If you apply output sharpening, you can change the Amount pop-up menu to Low or High to decrease or increase the amount of sharpening applied. In most cases, you can leave the Amount set to the default option, Standard.

Open In Photoshop As Smart Objects Causes Camera Raw images to open in Photoshop as a Smart Object layer instead of a background layer when you click the Open button. To override this preference for selected images, press Shift when clicking Open.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Rotate, crop, and adjust images in Camera Raw

[Rotate images](#)
[Straighten images](#)
[Crop images](#)
[Remove red-eye](#)
[Remove spots](#)

[To the top](#)

Rotate images

- Click the Rotate Image 90° Counter Clockwise button  (or press L).
- Click the Rotate Image 90° Clockwise button  (or press R).

Note: Using commands in the Edit menu, you can also rotate images in Adobe Bridge without opening the Camera Raw dialog box.

[To the top](#)

Straighten images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Straighten tool ( in Creative Cloud and  in Creative Suite 6). Alternatively, press the A key.
2. Drag the Straighten tool in the preview image to baseline horizontal and vertical.

Note: The Crop tool becomes active immediately after you use the Straighten tool.

Automatically straighten an image | Creative Cloud only

You can automatically straighten an image in one of the following three ways:

- Double-click the Straighten tool () in the toolbar.
- With the Straighten tool selected, double-click anywhere in the preview image.
- With the Crop tool selected, press the Command key (on Mac) or Ctrl key (on Windows) to temporarily switch to the Straighten tool. Now, double-click anywhere within the preview image.

[To the top](#)

Crop images

1. In the Camera Raw dialog box, select the Crop tool  (or press C).

To constrain the initial crop area to a specific aspect ratio, hold the mouse button down as you select the Crop tool  and choose an option from the menu. To apply a constraint to a previously applied crop, Ctrl-click (Mac OS) or right-click (Windows) on the crop.

2. Drag in the preview image to draw the crop area box.
3. To move, scale, or rotate the crop area, drag the crop area or its handles.

Note: To cancel the crop operation, press *Esc* with the Crop tool active, or click and hold the Crop tool button and choose *Clear Crop* from the menu. To cancel the crop and close the Camera Raw dialog box without processing the camera raw image file, click the *Cancel* button or deselect the Crop tool and press *Esc*.

4. When you are satisfied with the crop, press *Enter* (Windows) or *Return* (Mac OS).

The cropped image resizes to fill the preview area, and the workflow options link under the preview area displays the updated image size and dimensions.

[To the top](#)

Remove red-eye

1. Zoom the image in to at least 100%.
2. In the toolbar, select the Red Eye Removal tool  (or press *E*).
3. Drag a selection in the photo around the red eye.

Camera Raw sizes the selection to match the pupil. You can adjust the size of the selection by dragging its edges.

4. In the tool options under the Histogram, drag the Pupil Size slider to the right to increase the size of the area corrected.
5. Drag the Darken slider to the right to darken the pupil area within the selection and the iris area outside the selection.

Deselect *Show Overlay* to turn off the selection and check your correction.

Note: Move between multiple selected red eye areas by clicking the selection.

[To the top](#)

Remove spots

The Spot Removal tool  lets you repair a selected area of an image with a sample from another area.

1. Select the Spot Removal tool  from the toolbar.
2. Select one of the following from the Type menu:

Heal Matches the texture, lighting, and shading of the sampled area to the selected area.

Clone Applies the sampled area of the image to the selected area.

3. (Optional) In the tool options under the Histogram, drag the Radius slider to specify the size of the area that the Spot Removal tool affects.
4. Move the Spot Removal tool into the photo and click the part of the photo to retouch. A red-and-white dashed circle appears over the selected area. The green-and-white dashed circle designates the sampled area of the photo used to clone or heal.
5. Do any of the following:

- To specify the sampled area, drag inside the green-and-white circle to move it to another area of the image.
- To specify the selected area being cloned or healed, drag inside the red-and-white circle.
- To adjust the size of the circles, move the pointer over the edge of either circle until it changes to a double-pointing arrow, and then drag to make both circles larger or smaller.
- To cancel the operation, press Backspace (Windows) or Delete (Mac OS).

Repeat this procedure for each area of the image that needs retouching. To remove all sample areas and start over, click the Clear All button in the tool options.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Adjust color rendering for your camera in Camera Raw

- [Apply a camera profile](#)
- [Specify a default camera profile](#)
- [Apply a profile to a group of images](#)
- [Create a camera profile preset](#)
- [Customize profiles using the DNG Profile Editor](#)

For each camera model it supports, Camera Raw uses color profiles to process raw images. These profiles are produced by photographing color targets under standardized lighting conditions and are *not* ICC color profiles.

ACR version These profiles are compatible with older versions of Camera Raw and Lightroom. The version corresponds to the version of Camera Raw in which the profile first appeared. ACR profiles offer consistent behavior with legacy photos.

Adobe Standard Standard profiles significantly improve color rendering, especially in warm tones such as reds, yellows, and oranges, from earlier Adobe camera profiles.

Camera Matching Camera Matching profiles attempt to match the camera manufacturer's color appearance under specific settings. Use Camera Matching profiles if you prefer the color rendering offered by your camera manufacturer's software.

Both Adobe Standard and Camera Matching camera profiles are intended to serve as a starting point for further image adjustments. Therefore, use the profiles in conjunction with the color and tone controls in the Basic, Tone Curve, HSL / Grayscale, and other image adjustment tabs.

To manually install camera profiles, place them in the following locations:

Windows XP C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows Vista C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Windows 7 C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles

Mac OS /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles

[To the top](#)

Apply a camera profile

- To apply a camera profile, select it from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.

The Adobe Standard profile for a camera is named *Adobe Standard*. Camera Matching profiles include the prefix *Camera* in the profile name. The Camera Profile pop-up menu displays only profiles for your camera.

If the only profile in the Camera Profile menu is Embedded, it means that you have selected a TIFF or JPEG image. Adobe Standard and Camera Matching profiles work only with raw images.

Note: If you have selected a raw file and Adobe Standard and Camera Matching profiles do not appear in the Camera Profile pop-up menu, download the latest Camera Raw update from the [Digital camera raw file support](#) page.

[To the top](#)

Specify a default camera profile

1. Select a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
2. Click the Camera Raw Settings menu button  and choose Save New Camera Raw Defaults from the menu.

[To the top](#)

Apply a profile to a group of images

1. Select the images in the Filmstrip.
2. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
3. Click the Synchronize button.
4. In the Synchronize dialog box, choose Synchronize > Camera Calibration, and then click OK.

[To the top](#)

Create a camera profile preset

If you find yourself often applying the same profile, you can work more efficiently by creating and applying a preset.

1. Choose a profile from the Camera Profile pop-up menu in the Camera Calibration tab of the Camera Raw dialog box.
2. Click the Camera Raw Settings menu button  and choose Save Settings from the menu.
3. In the Save Settings dialog box, choose Subset > Camera Calibration, and then click OK.
4. Name your preset and click Save.
5. To apply the preset to a group of images, select the images and then choose Apply Preset > Preset Name from the Camera Raw Settings menu.

[To the top](#)

Customize profiles using the DNG Profile Editor

To improve color rendering or customize a camera profile, use the standalone DNG Profile Editor utility. For example, use the DNG Profile Editor to correct an unwanted color cast in a profile or to optimize colors for a specific application, such as studio portraits or fall foliage.

The DNG Profile Editor and documentation for it are available on [Adobe Labs](#).

Note: Leave the Camera Calibration tab sliders set to 0 when adjusting camera profiles with the DNG Profile Editor.

- Save, reset, and load Camera Raw settings
- Apply saved Camera Raw settings

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Vignette and grain effects in CameraRaw

[Simulate film grain](#)
[Apply a postcrop vignette](#)

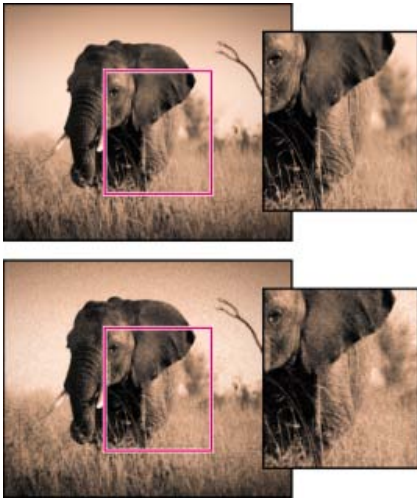
[To the top](#)

Simulate film grain

The Grain section of the Effects tab has controls for simulating film grain for a stylistic effect reminiscent of particular film stocks. You can also use the Grain effect to mask enlargement artifacts when making large prints.

Together, the Size and Roughness controls determine the *character* of the grain. Check grain at varying zoom levels to ensure that the character appears as desired.

For a video tutorial about using the Grain effect in Camera Raw, see [The new Grain feature in CS5](#) by Matt Kloskowski or [Black and white film grain in Photoshop and Lightroom](#) by Dan Moughamian.



No grain applied (top), grain effect applied (bottom).

Amount Controls the amount of grain applied to the image. Drag to the right to increase the amount. Set to zero to disable grain.

Size Controls grain particle size. At sizes of 25 or greater, the image may appear slightly blurred.

Roughness Controls the regularity of the grain. Drag to the left to make the grain more uniform; drag to the right to make the grain more uneven.

[To the top](#)

Apply a postcrop vignette

To apply a vignette to a cropped image for artistic effect, use the Post Crop Vignetting feature.

For a video tutorial about creating postcrop vignettes in Camera Raw, see [Vignetting in Camera Raw CS5](#) by Matt Kloskowski.

1. Crop your image. See [Crop images](#).

2. In the Post Crop Vignetting area of the Effects tab, choose a Style.

Highlight Priority Applies the postcrop vignette while protecting highlight contrast but may lead to color shifts in darkened areas of an image. Appropriate for images with important highlight areas.

Color Priority Applies the postcrop vignette while preserving color hues but may lead to loss of detail in bright highlights.

Paint Overlay Applies the postcrop vignette by blending original image colors with black or white. Appropriate when a soft effect is desired but may reduce highlight contrast.

3. Refine the effect by adjusting any of the following sliders:

Amount Positive values lighten the corners, negative values darken them.

Midpoint Higher values restrict the adjustment to the area closer to the corners, lower values apply the adjustment to a larger area away from the corners.

Roundness Positive values make the effect more circular, negative values make the effect more oval.

Feather Higher values increase the softening between the effect and its surrounding pixels, lower values reduce the softening between the effect and its surrounding pixels.

Highlights (Available for a Highlight Priority or Color Priority effect when Amount is a negative value) Controls the degree of highlight “punch” in bright areas of an image, such as in the glow of a streetlight or other bright light source.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Navigate, open, and save images in Camera Raw

[Process, compare, and rate multiple images](#)

[Automating image processing](#)

[Open images](#)

[Save a camera raw image in another format](#)

[To the top](#)

Process, compare, and rate multiple images

The most convenient way to work with multiple camera raw images is to use the Filmstrip view in Camera Raw. Filmstrip view opens by default when you open multiple images in Camera Raw from Adobe Bridge.

Note: *The Filmstrip view is not available when importing multiple images into After Effects.*

Images can have three states in Filmstrip pane: deselected, selected (but not active), and active (also selected). In general, adjustments are applied to all selected images.

You can also synchronize settings to apply settings from the active image to all selected images. You can quickly apply a set of adjustments to an entire set of images—such as all shots taken under the same conditions—and then fine-tune the individual shots later, after you've determined which you'll use for your final output. You can synchronize both global and local adjustment settings.

- To select an image, click its thumbnail. To select a range of images, Shift-click two thumbnails. To add an image to a selection, Ctrl-click (Windows) or Command-click (Mac OS) its thumbnail.
- To change which image is active without changing which images are selected, click a navigation arrow  at the bottom of the preview pane.
- To apply settings from the active image to all selected images, click the Synchronize button at the top of the Filmstrip pane and choose which settings to synchronize.
- To apply a star rating, click a rating under the image thumbnail.
- To mark selected images for deletion, click Mark For Deletion .

A red X appears in the thumbnail of an image marked for deletion. The file is sent to the Recycle Bin (Windows) or Trash (Mac OS) when you close the Camera Raw dialog box. (If you decide to keep an image that you marked for deletion, select it in the Filmstrip pane and click Mark For Deletion again, before you close the Camera Raw dialog box.)

For a tutorial on synchronizing edits across multiple Camera Raw photos, see [Synchronizing edits in Adobe Camera Raw](#) by Dan Moughamian.

[To the top](#)

Automating image processing

You can create an action to automate the processing of image files with Camera Raw. You can automate the editing process, and the process of saving the files in formats such as PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, and PDF. In Photoshop, you can also use the Batch command, the Image Processor, or the Create Droplet command to process one or more image files. The Image Processor is especially useful for saving image files in different file formats during the same processing session.

Here are some tips for automating the processing of camera raw image files:

- When you record an action, first select Image Settings from the Camera Raw Settings menu  in the Camera Raw dialog box. In this way, the settings particular to each image (from the Camera Raw database or sidecar XMP files) are used to play back the action.
- If you plan to use the action with the Batch command, you may want to use the Save As command and choose the file format when saving the camera raw image.
- When you use an action to open a camera raw file, the Camera Raw dialog box reflects the settings that were in effect when the action was recorded. You may want to create different actions for opening camera raw image files with different settings.

- When using the Batch command, select Override Action “Open” Commands. Any Open commands in the action will then operate on the batched files rather than the files specified by name in the action. Deselect Override Action “Open” Commands only if you want the action to operate on open files or if the action uses the Open command to retrieve needed information.
- When using the Batch command, select Suppress File Open Options Dialogs to prevent the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.
- When using the Batch command, select Override Action “Save As” Commands if you want to use the Save As instructions from the Batch command instead of the Save As instructions in the action. If you select this option, the action must contain a Save As command, because the Batch command does not automatically save the source files. Deselect Override Action “Save As” Commands to save the files processed by the Batch command in the location specified in the Batch dialog box.
- When creating a droplet, select Suppress File Open Options Dialogs in the Play area of the Create Droplet dialog box. This prevents the display of the Camera Raw dialog box as each camera raw image is processed.

[To the top](#)

Open images

- To process raw images in Camera Raw, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can also click Open Image to open a copy of the adjusted image in Photoshop.
- To process JPEG or TIFF images in Camera Raw, select one or more JPEG or TIFF files in Adobe Bridge, and then choose File > Open In Camera Raw or press Ctrl+R (Windows) or Command+R (Mac OS). When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Done to accept changes and close the dialog box. You can specify whether JPEG or TIFF images with Camera Raw settings are automatically opened in Camera Raw in the JPEG and TIFF Handling section of the Camera Raw preferences.
- To import camera raw images in Photoshop, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe Photoshop CS5. (You can also choose the File > Open command in Photoshop, and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click Open Image to accept changes and open the adjusted image in Photoshop. Press Alt (Windows) or Option (Mac OS) to open a copy of the adjusted image and not save the adjustments to the original image's metadata. Press Shift while clicking Open Image to open the image as a Smart Object in Photoshop. At any time, you can double-click the Smart Object layer that contains the raw file to adjust the Camera Raw settings.

Tip: Shift-double-click a thumbnail in Adobe Bridge to open a camera raw image in Photoshop without opening the Camera Raw dialog box. Hold down Shift while choosing File > Open to open multiple selected images.

- To import camera raw images in After Effects using Adobe Bridge, select one or more camera raw files in Adobe Bridge, and then choose File > Open With > Adobe After Effects CS5. (You can also choose a File > Import command in After Effects and browse to select camera raw files.) When you finish making adjustments in the Camera Raw dialog box, click OK to accept changes.
- To import TIFF and JPEG files into After Effects using Camera Raw, select the File > Import command in After Effects, and then select All Files from the Enable menu (Mac OS) or Files Of Type menu (Windows) in the After Effects Import File dialog box. Select the file to import, select Camera Raw from the Format menu, and click Open.
- To import Camera Raw images into After Effects as a sequence, choose File > Import in After Effects. Select the images, check the Camera Raw Sequence box, and click Open. Camera Raw settings applied to the first camera raw file upon import are applied to the remaining files in the sequence unless an XMP sidecar file is present for any subsequent file in the sequence. In that case, the settings in the XMP file or in the DNG file are applied to that specific frame in the sequence. All other frames use the settings that the first file in the sequence specifies.

 If you have trouble opening Camera Raw files, see [Why doesn't my version of Photoshop or Lightroom support my camera?](#)

[To the top](#)

Save a camera raw image in another format

You can save camera raw files from the Camera Raw dialog box in PSD, TIFF, JPEG, or DNG format.

When you use the Save Image command in the Camera Raw dialog box, files are placed in a queue to be processed and saved. This is useful if you are processing several files in the Camera Raw dialog box and saving them in the same format.

1. In the Camera Raw dialog box, click the Save Image button in the lower-left corner of the dialog box.

 Alt-click (Windows) or Option-click (Mac OS) Save to suppress the Camera Raw Save Options dialog box when saving a file.

2. In the Save Options dialog box, specify the following options:

Destination Specifies where to save the file. If necessary, click the Select Folder button and navigate to the location.

File Naming Specifies the filename using a naming convention that includes elements such as date and camera serial number. Using informative filenames based on a naming convention helps you keep image files organized.

3. Choose a file format from the Format menu.

Digital Negative Saves a copy of the camera raw file in the DNG file format.

Compatibility

Specifies the versions of Camera Raw and Lightroom that can read the file.

If you choose Custom, specify whether you want compatibility with DNG 1.1 or DNG 1.3. By default, the conversion uses lossless compression, which means no information is lost while reducing file size. Choosing Linear (Demosaiiced) stores the image data in an interpolated format. That means other software can read the file even if that software does not have a profile for the digital camera that captured the image.

JPEG Preview

Embeds a JPEG preview in the DNG file. If you decide to embed a JPEG preview, you can choose the preview size. If you embed JPEG previews, other applications can view the contents of the DNG file without parsing the camera raw data.

Embed Original Raw File

Stores all of the original camera raw image data in the DNG file.

JPEG Saves copies of the camera raw files in JPEG (Joint Photographic Experts Group) format. To specify the amount of compression, enter a value from 0 to 12 or choose from the menu. Entering a higher value, or choosing High or Maximum, applies less compression and increases file size and image quality. JPEG format is commonly used to display photographs and other continuous-tone images in web photo galleries, slide shows, presentations, and other online services.

TIFF Saves copies of the camera raw files as TIFF (Tagged-ImageFile Format) files. Specify whether to apply no compression, or LZW or ZIP file compression. TIFF is a flexible bitmap image format supported by virtually all paint, image-editing, and page-layout applications. TIFF provides greater compression and compatibility with other applications than does PSD format.

Photoshop Saves copies of the camera raw files in the PSD file format. You can specify whether to preserve cropped pixel data in the PSD file.

4. Click Save.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Gjøre lokale justeringer i Camera Raw

Lokale justeringer

Bruke lokale justeringer med Justeringspensel-verktøyet i Camera Raw

Bruke lokale justeringer med Graderingsfilter-verktøyet i Camera Raw

Lagre og bruke lokale justeringsinnstillinger

[Til toppen](#)

Lokale justeringer

Kontrollene i bildejusteringskategoriene i Camera Raw påvirker fargen og tonen i et helt bilde. Hvis du vil justere et bestemt område av et bilde, for eksempel lysne eller mørkne området, kan du bruke verktøyene Justeringspensel  eller Graderingsfilter  i Camera Raw.

Justeringspensel-verktøyet gjør det mulig å bruke eksponering, lysstyrke, klarhet og andre typer justeringer selektivt ved å "male" dem på bildet.

Graderingsfilter-verktøyet gjør det mulig å bruke de samme typene justering gradvis i et bildeområde. Du kan gjøre et område så bredt eller smalt som du vil.

Du kan bruke begge typer lokale justeringer på alle bilder. Du kan synkronisere lokale justeringsinnstillinger i flere valgte bilder. Du kan også opprette lokale justeringsinnstillinger slik at du raskt kan bruke en effekt som du bruker ofte, på nytt.

Det kreves litt eksperimentering for å få "riktige" lokale justeringer i Camera Raw. Den beste fremgangsmåten er å velge et verktøy, angi alternativer for verktøyet og til slutt bruke justeringen på bildet. Deretter kan du gå tilbake og redigere justeringen eller bruke en ny.

Lokale justeringer er ikke-ødeleggende, i likhet med alle andre justeringer som brukes i Camera Raw. De brukes aldri permanent på bildet. Lokale justeringer lagres sammen med et bilde i en XMP-underfil eller i Camera Raw-databasen, avhengig av hva som er angitt i Camera Raw-innstillingene.

[Til toppen](#)

Bruke lokale justeringer med Justeringspensel-verktøyet i Camera Raw

1. Velg Justeringspensel-verktøyet  på verktøylinjen (eller trykk K).

Camera Raw åpner alternativene for Justeringspensel-verktøyet under histogrammet og setter maskemodusen til Ny.

2. Velg ønsket justeringstype i alternativene for Justeringspensel-verktøyet ved å dra glidebryteren for en effekt.

Obs! Hvilke effekter som er tilgjengelige, avhenger av om du arbeider i prosessversjon 2012, 2010 eller 2003 som beskrevet. Hvis du vil oppdatere et bilde til PV2012, klikk utropstegnikonet nederst til høyre i bildeforhåndsvisningen.

Temp (PV2012) Justerer fargetemperaturen i et område på bildet og gjør det varmere eller kaldere. En temperatureffekt med graderingsfilter kan forbedre bilder som er tatt under ulike lysforhold.

Fargetone (PV2012) Kompenserer for grønt eller magenta fargeskjær.

Eksponering (Alle) Angir den generelle lysstyrken i bildet. Hvis du bruker en lokal rettelse for Eksponering, kan du oppnå resultater som ligner tradisjonell lysning og mørkning.

Høylys (PV2012) Gjenoppretter detaljer i overeksponerte belyste områder på et bilde.

Skygger (PV2012) Gjenoppretter detaljer i undereksponerte skyggeområder på et bilde.

Lysstyrke (PV2010 og PV2003) Justerer lysstyrken i bildet, med større effekt på mellomtoneverdiene.

Kontrast (Alle) Justerer kontrasten i bildet, med større effekt på mellomtoneverdiene.

Metning (Alle) Endrer fargens livaktighet eller renhet.

Klarhet (Alle) Tilfører et bilde dybde ved å øke den lokale kontrasten.

Skarphet (Alle) Forbedrer kantdefinisjonen for å få frem detaljene på et bilde. En negativ verdi gjør detaljene uskarpe.

Støyreduksjon (PV2012) Reduserer lystetthetsstøy, som kan bli tydelig når skyggeområder åpnes.

Moaréreduksjon (PV2012) Fjerner moaréartefakter eller kantfargestøy.

Rens kant (PV2012) Fjerner farger langs ytterkanter. Se Fjerne lokale fargeytterkanter.

Farge (Alle) Bruker en fargetone på det merkede området. Velg kulør ved å klikke fargeeksempelboksen til høyre for effektnavnet.

 *Klikk pluss- (+) eller minusikonet (-) for å øke eller redusere effekten med en forhåndsinnstilt verdi. Klikk flere ganger for å få en sterkere justering. Dobbelklikk glidebryteren for å nullstille effekten.*

3. Angi penselalternativer:

Størrelse Angir diameteren for penseltuppen i bildepunkter.

Uttoning Kontrollerer hardheten til penselstrøket.

Flyt Kontrollerer graden av justering.

Tetthet Kontrollerer graden av gjennomsiktighet i strøket.

Automatisk maske Begrenser penselstrøk til områder med lignende farge.

Vis maske Veksler mellom å vise og skjule maskeoverlegg i bildeforhåndsvisningen.

4. Flytt Justeringspensel-verktøyet over bildet.

Trådkorset angir punktet der justeringen brukes. Den fylte sirkelen angir penselstørrelse. Den svart- og hvitstiplede sirkelen angir uttoningsmengde.

Obs! Hvis uttoningen er satt til 0, angir den svarte og hvite sirkelen penselstørrelse. Ved svært små uttoningsmengder vises kanskje ikke den fylte sirkelen.

5. Mal med Justeringspensel-verktøyet i bildeområdet du vil justere.

Når du slipper museknappen, vises et tegnestiftikon  i punktet der justeringen skal brukes. Maskemodusen endres til Legg til i alternativene for Justeringspensel-verktøyet.

6. (Valgfritt) Finjuster ved å gjøre ett av følgende:

- Dra en effektglidebryter i alternativene for Justeringspensel-verktøyet for å tilpasse effekten i bildet.
- Trykk V for å skjule eller vise tegnestiftikonet.
- Hvis du vil veksle mellom å vise og skjule maskeoverlegget, bruker du alternativet Vis maske, trykker Y eller holder pekeren over tegnestiftikonet.

 *Hvis du vil tilpasse fargen på maskeoverlegget, klikker du fargekartet ved siden av Vis maske. Deretter velger du en ny farge fra fargevelgeren.*

- Hvis du vil angre en del av justeringen, klikker du Fjern i alternativene for Justeringspensel-verktøyet og maler over justeringen.

 *Du kan opprette en viskelærpensel som har andre egenskaper enn gjeldende Justeringspensel-verktøy. Det gjør du ved å klikke menyknappen Lokale justeringer og velge Separat viskelærstørrelse. Deretter angir du ønsket størrelse, fjær, flyt og tetthet for viskelæret.*

- Fjern justeringen helt ved å velge tegnestiften og trykke Delete.
- Trykk Ctrl+Z (Windows) eller Kommando+Z (Mac OS) for å angre den siste justeringen.
- Klikk Fjern alle nederst i verktøyalternativene for å fjerne alle justeringene som er gjort med Justeringspensel-verktøyet, og sett maskemodusen til Ny.

7. (Valgfritt) Klikk Ny for å justere en ekstra gang med Justeringspensel-verktøyet, og finjuster eventuelt ved hjelp av teknikkene i trinn 6.

Obs! Når du arbeider med flere Justeringspensel-justeringer, må du passe på at du er i Legg til-modus for å kunne veksle mellom dem. Klikk et tegnestiftikon for å velge justeringen og foreta finjusteringer.

Bruke lokale justeringer med Graderingsfilter-verktøyet i Camera Raw

[Til toppen](#)

1. Velg Graderingsfilter-verktøyet  på verktøylinjen (eller trykk G).

Camera Raw åpner alternativene for Graderingsfilter-verktøyet under Histogram og setter maskemodusen til Ny.

2. Velg ønsket justeringstype i alternativene for Graderingsfilter-verktøyet ved å dra glidebryteren for en av følgende effekter:

Obs! Hvilke effekter som er tilgjengelige, avhenger av om du arbeider i prosessversjon 2012, 2010 eller 2003 som beskrevet. Hvis du vil oppdatere et bilde til PV2012, klikk utropstegnikonet nederst til høyre i bildeforhåndsvisningen.

Temp (PV2012) Justerer fargetemperaturen i et område på bildet og gjør det varmere eller kaldere. En temperatureffekt med graderingsfilter kan forbedre bilder som er tatt under ulike lysforhold.

Fargetone (PV2012) Kompenserer for grønt eller magenta fargeskjær.

Eksponering (Alle) Angir den generelle lysstyrken i bildet. Hvis du bruker et graderingsfilter for Eksponering, kan du oppnå resultater som ligner tradisjonell lysning og mørkning.

Høylys (PV2012) Gjenoppretter detaljer i overeksponerte belyste områder på et bilde.

Skygger (PV2012) Gjenoppretter detaljer i undereksponerte skyggeområder på et bilde.

Lysstyrke (PV2010 og PV2003) Justerer lysstyrken i bildet, med større effekt på mellomtoneverdiene.

Kontrast (Alle) Justerer kontrasten i bildet, med større effekt på mellomtoneverdiene.

Metning (Alle) Endrer fargens livaktighet eller renhet.

Klarhet (Alle) Tilfører et bilde dybde ved å øke den lokale kontrasten.

Skarphet (Alle) Forbedrer kantdefinisjonen for å få frem detaljene på bildet. En negativ verdi gjør detaljene uskarpe.

Støyreduksjon (PV2012) Reduserer lystetthetsstøy, som kan bli tydelig når skyggeområder åpnes.

Moaréreduksjon (PV2012) Fjerner moaréartefakter eller kantfargestøy.

Rens kant (PV 2012) Fjerner farger langs ytterkanter. Se Fjerne lokale fargeytterkanter.

Farge (Alle) Bruker en fargetone på det merkede området. Velg kulør ved å klikke fargeeksempelboksen til høyre for effektnavnet.

 *Klikk pluss- (+) eller minusikonet (-) for å øke eller redusere effekten med en forhåndsinnstilt mengde. Dobbeltklikk glidebryteren for å nullstille effekten.*

3. Dra inn bildet for å bruke et graderingsfilter på et område i bildet.

Filteret starter ved det røde punktet og den rødprykkede linjen og fortsetter forbi det grønne punktet og den grønnprykkede linjen.

Maskemodusen endres til Rediger i alternativene for Graderingsfilter-verktøyet.

4. (Valgfritt) Presiser filteret ved å gjøre ett av følgende:

- Dra en effektglidebryter i alternativene for Graderingsfilter-verktøyet for å tilpasse filteret.
- Veksle mellom å vise og skjule hjelpelinjeoverlegg ved å velge alternativet Vis overlapping (eller trykk V).
- Dra det grønne eller røde punktet for å utvide, trekke sammen eller rotere effekten.
- Dra den prikkete svart-hvit-linjen for å forskyve effekten.
- Plasser pekeren over den prikkete grønn-hvit- eller rød-hvit-linjen, nær det grønne eller røde punktet, til det vises en dobbeltpekende pil. Dra deretter for å utvide eller trekke sammen effekten på slutten av området.
- Plasser pekeren over den prikkete grønn-hvit- eller rød-hvit-linjen, bort fra det grønne eller røde punktet, til det vises en buet dobbeltpekende pil. Dra deretter for å rotere effekten.
- Fjern filteret ved å trykke Slett.
- Trykk Ctrl+Z (Windows) eller Kommando+Z (Mac OS) for å angre den siste justeringen.
- Klikk Fjern alle nederst i verktøyalternativene for å fjerne alle Graderingsfilter-effektene, og sett maskemodusen til Ny.

5. (Valgfritt) Klikk Ny for å bruke en ekstra Graderingsfilter-effekt, og finjuster eventuelt ved hjelp av teknikkene i trinn 4.

Obs! Når du arbeider med flere Graderingsfilter-effekter, kan du klikke en overlapping for å velge effekten og finjustere den.

Lagre og bruke lokale justeringsinnstillinger

[Til toppen](#)

Du kan lagre lokale justeringer som forhåndsinnstillinger slik at du raskt kan bruke effektene på andre bilder. Du kan opprette, velge og administrere lokale justeringsinnstillinger ved hjelp av menyen for Camera Raw-innstillinger  i alternativene for Justeringspensel- eller Graderingsfilter-verktøyet. Du bruker lokale justeringsinnstillinger ved hjelp av Justeringspensel-verktøyet  eller Graderingsfilter-verktøyet .

Obs! Lokale justeringer kan ikke lagres i forhåndsinnstillingene for Camera Raw-bilder.

- I alternativene for Justeringspensel- eller Graderingsfilter-verktøyet i dialogboksen Camera Raw klikker du menyknappen for Camera Raw-

innstillinger . Deretter velger du en av disse kommandoene:

Ny innstilling for lokal rettelse Lagrer de gjeldende, lokale justeringseffektinnstillingene som forhåndsinnstilling. Skriv inn et navn, og klikk OK. Lagrede forhåndsinnstillinger vises i menyen Lokale justeringer og kan brukes på alle bilder som åpnes i Camera Raw.

Slett “navn på forhåndsinnstilling” Sletter den valgte lokale justeringsinnstillingen.

Gi nytt navn til “navn på forhåndsinnstilling” Gir nytt navn til den valgte lokale justeringsinnstillingen. Skriv inn et navn, og klikk OK.

Navn på forhåndsinnstilling Velg en forhåndsinnstilling for å bruke den med Justeringspensel- eller Graderingsfilter-verktøyet.

Når du bruker lokale justeringsinnstillinger, må du huske på dette:

- Bare én lokal justeringsinnstilling kan velges om gangen.
- Når du bruker en lokal justeringsinnstilling med Justeringspensel-verktøyet, kan du fortsatt tilpasse penselalternativene, inkludert Størrelse, Fjær, Flyt og Tetthet. Forhåndsinnstillingen gjelder effektinnstillingene for den angitte penselstørrelsen.
- Etter at en lokal justeringsinnstilling er brukt, kan du finjustere den slik du ønsker.
- De samme effektinnstillingene er tilgjengelige for Justeringspensel-verktøyet og Graderingsfilter-verktøyet. Lokale justeringsinnstillinger kan dermed brukes med begge verktøyene, uavhengig av hvilket verktøy som ble brukt til å opprette forhåndsinnstillingen.

Opplæringsvideo

- [Dette er nytt i Camera Raw 7](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Gjøre skarpere og redusere støy i Camera Raw

Gjøre bilder skarpere
Redusere støy

Gjøre bilder skarpere

[Til toppen](#)

Bruk kontrollene for skarphetsgrad i kategorien Detaljer til å justere kantdefinisjonen i bildet. Justeringspensel- og Graderingsfilter-verktøyet bruker radius-, detalj- og maskeringsverdiene ved justering av lokal skarphet.

Bruk alternativet Bruk skarpere bilde på i Camera Raw-innstillingene til å angi om alle bilder eller bare forhåndsvisninger skal gjøres skarpere.

 Du åpner innstillingene fra Camera Raw ved å klikke knappen for å åpne innstillingsdialogboksen på verktøylinjen.

1. Zoom forhåndsvisningsbildet til minst 100 %.
2. Juster en eller flere av disse kontrollene i kategorien Detaljer:

Mengde Justerer kantdefinisjonen. Øk mengdeverdien for å øke skarphetsgraden. En verdi på null (0) deaktiverer skarpheten. Generelt bør mengden settes til en lav verdi for at bildene skal bli renere. Justeringen er en variasjon av Uskarp maske-filteret, som finner bildepunkter som er forskjellige fra omsluttende bildepunkter, basert på terskelen du angir, og øker bildepunktenes kontrast med den mengden du angir. Når du åpner en Camera Raw-bildefil, beregner plugin-modulen Camera Raw terskelen som skal brukes, basert på kameramodell, ISO og eksponeringskompensasjon.

Radius Justerer størrelsen på detaljene der skarpheten endres. For bilder med fine detaljer kan du generelt bruke en lavere innstilling. For bilder med større detaljer kan du bruke en større radius. En for stor radius gir vanligvis et unaturlig utseende.

Detaljer Justerer mengden høyfrekvensinformasjon som gjøres skarpere i bildet, og i hvilken grad dette fremhever kantene. Lave innstillinger brukes vanligvis til å fjerne uskarphet ved å gjøre kantene skarpere. Høye verdier kan brukes for å gjøre teksturene i bildet tydeligere.

Maskere Brukes til å kontrollere kantmasker. Med en innstilling på null (0) får alt i bildet samme skarphetsgrad. Med en innstilling på 100 begrenses skarpheten i hovedsak til områdene nær de skarpeste kantene. Trykk Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) mens du drar glidebryteren, for å se områdene som gjøres skarpere (hvite), og områdene som maskeres ut (svarte).

3. (Valgfritt) Hvis du vil bruke de nyeste algoritmene for skarphet på bilder, klikker du knappen for å oppdatere til gjeldende prosess (2012)  nederst til høyre i bildeforhåndsvisningen.

Redusere støy

[Til toppen](#)

Under Støyreduksjon i kategorien Detaljer finner du kontroller for å redusere *bildestøy*, det vil si uønskede, synlige artefakter som reduserer bildekvaliteten. Bildestøy kan være lystetthetsstøy (gråtonestøy), som får et bilde til å se kornete ut, eller fargemetningsstøy (fargestøy), som vises som fargede artefakter i bildet. Bilder som er tatt med høye ISO-hastigheter eller med mindre avanserte digitale kameraer, kan inneholde synlig støy.

Obs! Når du skal gjøre justeringer i støyreduksjon, må du først zoome inn forhåndsvisningsbildet til minst 100 % for å se støyreduksjonen.



Justering av glidebryterne for farge og fargedetaljer reduserer fargemetningsstøy og tar vare på fargedetaljene (nederst til høyre).

Obs! Hvis glidebryterne for lystetthetsdetaljer, lystetthetskontrast og fargedetaljer er nedtonet, klikker du knappen for å oppdatere til gjeldende prosess (2012)  nederst til høyre i bildeforhåndsvisningen.

Lystetthet Reduserer lystetthetsstøy.

Lystetthetsdetaljer Kontrollerer terskelen for lystetthetsstøy. Nyttig for bilder med mye støy. Høyere verdier tar vare på flere detaljer, men kan resultere i mer støy. Lavere verdier gir klarere resultater, men kan også fjerne noen detaljer.

Lystetthetskontrast Kontrollerer lystetthetskontrasten. Nyttig for bilder med mye støy. Høyere verdier tar vare på kontrasten, men kan resultere i flekker eller marmorering. Lavere verdier gir jevnere resultater, men kan også redusere kontrasten.

Farge Reduserer fargestøy.

Fargedetaljer Kontrollerer terskelen for fargestøy. Høyere verdier beskytter tynne og detaljerte fargekanter, men kan resultere i fargeflekker. Lavere verdier fjerner fargeflekker, men kan resultere i fargetap.

Hvis du vil se opplæringsvideoer om støyreduksjon i Camera Raw, kan du se:

- [Bedre støyreduksjon i Photoshop® CS5](#) av Matt Kloskowski
- [Objektivkorrigering og støyreduksjon med Adobe® Camera Raw](#) av Russell Brown
- [Photoshop CS5 – Camera Raw 6.0](#) av Justin Seeley



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Prosessversjoner i Camera Raw

Prosessversjonen er teknologien som Camera Raw bruker til å justere og gjengi bilder. Avhengig av hvilken prosessversjon du bruker, er forskjellige valg og innstillinger tilgjengelige i kategorien Grunnleggende og når du gjør lokale justeringer.

Prosessversjon 2012 Bilder som redigeres for første gang i Camera Raw 7 bruker prosessversjon 2012. PV2012 har nye tonekontroller og nye algoritmer for tonetilordning for høykontrastbilder. Med PV2012 kan du justere Høylys, Skygger, Hvitt, Svart, Eksponering og Kontrast i panelet Grunnleggende. Du kan også angi lokale rettelser for hvitbalanse (temp og fargetone), Høylys, Skygger, Støy og Moaré.

Prosessversjon 2010 Bilder som redigeres i Camera Raw 6, bruker PV2010 som standard. PV2010 gir forbedret skarphet og støyreduksjon sammenlignet med forrige prosessversjon, PV2003.

Prosessversjon 2003 Den originale behandlingsmotoren brukes av Camera Raw versjoner 5.x og tidligere.

Du kan utnytte den nye behandlingen ved å oppdatere tidligere redigerte bilder til gjeldende prosessversjon.

Gjør ett av følgende for å oppdatere et bilde til Camera Raw 7-prosessen (PV2012):

- Klikk knappen for å oppdatere til gjeldende prosess (utropstegnikonet) nederst til høyre i bildeforhåndsvisningen.
- Velg Prosess > 2012 (gjeldende) i kategorien Kamerakalibrering.

Hvis du vil bruke en eldre prosessversjon på et bilde, går du til kategorien Kamerakalibrering og velger Prosess > 2010 eller Prosess > 2003.

Opplæringsvideo

- [Dette er nytt i Camera Raw 7](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Korrigere objektivforvrengninger i Camera Raw

Objektivkorrigeringer

Korrigere bildeperspektiv og objektivfeil automatisk

Fra en ekspert:

Korrigere bildeperspektiv og objektivfeil manuelt

Korrigere kromatisk avvik i Camera Raw 7.1

Objektivkorrigeringer

[Til toppen](#)

Kameralinser kan ha forskjellige typer feil ved bestemte brennvidder, blenderåpninger og fokusavstander. Du kan korrigere disse åpenbare forvrengningene og avvikene ved hjelp av kategorien Objektivkorrigeringer i dialogboksen Camera Raw.

Vignettering fører til at kantene, spesielt hjørnene, i et bilde blir mørkere enn midten. Bruk kontrollene under Objektivvignettering i kategorien Objektivkorrigeringer til å kompensere for vignettering.

Barrel (tønne)-forvrengning fører til at rette linjer blir bøyd utover.

Pincushion (pute)-forvrengning fører til at rette linjer blir bøyd innover.

Kromatisk avvik skyldes at objektivet ikke kan fokusere forskjellige farger i samme punkt. I én type kromatisk avvik er bildet fra hver lysfarge i fokus, men alle bildene har litt forskjellig størrelse. En annen type kromatisk artefakt påvirker kantene på spektriske høylys, for eksempel kantene som vises når lys reflekteres fra vann eller blankpusset metall. Dette resulterer vanligvis i en fiolett ytterkant rundt det spektriske høylyset.



Originalbilde (øverst), og bilde etter korrigering av kromatisk avvik (nederst)

Korrigere bildeperspektiv og objektivfeil automatisk

[Til toppen](#)

Alternativene i den nestede kategorien Profil i kategorien Objektivkorrigeringer i dialogboksen Camera Raw korrigerer forvrengninger i vanlige kameralinser. Profilene er basert på Exif-metadata som identifiserer kameraet og objektivet bildet ble tatt med, og profilene kompenserer i henhold til dette.

Fra en ekspert:

[Til toppen](#)

Russell Brown viser hvordan du bruker objektivkorrigeringer og støyreduksjon i Camera Raw 6 (05:55) ... [Les mer](#)

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...



av Russell Brown

[Bidra med din ekspertise til Adobe Community Help](#)

1. Velg Aktiver korrigering av objektivprofil i den nestede kategorien Profil i kategorien Objektivkorrigeringer.

2. Hvis Camera Raw ikke finner en egnet profil automatisk, velger du en modell eller profil.

Obs! Enkelte kameraer har bare ett objektiv, og enkelte objektiver har bare én profil. Hvilke linser som er tilgjengelige, avhenger av om du justerer en RAW-fil eller en annen type fil. Du finner en liste over linser som støttes, i artikkelen [Objektivprofiler som støttes i Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6](#). Hvis du vil opprette egendefinerte profiler, bruker du [Adobe Lens Profile Creator](#).

3. Tilpass om ønskelig korrigeringen som brukes av profilen. Det gjør du med Mengde-glidebryterne:

Forvrengning Standardverdien 100 bruker 100 % av korrigeringen av forvrengning i profilen. Verdier over 100 bruker større korrigering av forvrengningen. Verdier under 100 bruker mindre korrigering av forvrengningen.

Kromatisk avvik Standardverdien 100 bruker 100 % av det kromatiske avviket i profilen. Verdier over 100 bruker større korrigering av fargeytterkanter. Verdier under 100 bruker mindre korrigering av fargeytterkanter.

Vignettering Standardverdien 100 bruker 100 % av vignetteringskorrigeringen i profilen. Verdier over 100 bruker større korrigering av vignettering. Verdier under 100 bruker mindre korrigering av vignettering.

4. (Valgfritt) Hvis du vil bruke endringene i standardprofilen, velger du Oppsett > Lagre nye standarder for objektivprofil.

Korrigerer bildeperspektiv og objektivfeil manuelt

[Til toppen](#)

Transformerings- og vignetteringskorrigeringer kan brukes på opprinnelige og beskårede bilder. Objektivvignetteringer justerer eksponeringsverdier for å gjøre hjørnene lysere.

1. Klikk den nestede kategorien Manuell i kategorien Objektivkorrigeringer i dialogboksen Camera Raw.

2. Under Transformer kan du justere følgende:

Forvrengning Dra mot høyre for å korrigere tønneforvrengning og rette opp linjer som bøyer bort fra midten. Dra mot venstre for korrigere puteforvrengning og rette opp linjer som bøyer mot midten.

Vertikal Korrigerer perspektiv som forårsakes av at kameraet vinkles opp eller ned. Får loddrette linjer til å vises parallelt.

Horisontal Korrigerer perspektiv som forårsakes av at kameraet vinkles mot venstre eller høyre. Får vannrette linjer til å vises parallelt.

Roter Korrigerer kameravinkling.

Skaler Justerer bildeskaleringen opp eller ned. Hjelper med å fjerne tomme områder som forårsakes av perspektivkorrigeringer og -forvrengninger. Viser områder av bildet som går utover beskæringsgrensen.

3. Gjør ett av følgende under Kromatisk avvik:

Rett opp rød/cyan kant Justerer størrelsen på den røde kanalen i forhold til den grønne kanalen.

Rett opp blå/gul kant Justerer størrelsen på den blå kanalen i forhold til den grønne kanalen.

 **Zoom inn på et område som inneholder svært mørke eller svarte detaljer mot en svært lys eller hvit bakgrunn. Se etter fargeytterkanter.** Hvis du vil se fargeytterkanten bedre, trykker du Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) mens du flytter en glidebryter for å skjule alle fargeytterkanter som ble korrigert av den andre glidebryteren for farge.

Rens kant Velg Alle kanter for å korrigere alle fargeytterkanter, inkludert skarpe endringer i fargeverdier. Hvis Alle kanter resulterer i tynne, grå linjer eller andre uønskede effekter, velger du Uthev kanter for å korrigere fargeytterkanter bare for høylys, der det er mest sannsynlig at ytterkanter oppstår. Velg Av for å deaktivere kantrensing.

4. Juster Juster følgende Objektivvignettering:

Mengde Flytt Mengde-skyvekontrollen mot høyre (positive verdier) for å gjøre hjørnene i bildet lysere. Flytt Mengde-skyvekontrollen mot venstre (negative verdier) for å gjøre hjørnene i bildet mørkere.

Midtpunkt Dra Midtpunkt-skyvekontrollen mot venstre (lavere verdi) for å bruke mengdejusteringen på et større område lenger unna hjørnene. Dra skyvekontrollen mot høyre (høyere verdi) for å begrense justeringen til et område nærmere hjørnene.

Korrigerer kromatisk avvik i Camera Raw 7.1

[Til toppen](#)

Camera Raw 7.1 har en avmerkingsboks for automatisk korrigering av blå/gule og røde/grønne ytterkanter (sidelengs kromatisk avvik). Glidebryteren brukes til å korrigere lilla/magenta og grønt avvik (aksialt kromatisk avvik). Aksialt kromatisk avvik forekommer ofte i bilder som er tatt med stor blønderåpning.

Fjerne røde/grønne og blå/gule fargeendringer

- Velg kategorien Farge i Objektivkorrigering-panelet, og merk av for Fjern kromatisk aberrasjon.

Fjerne globale lilla/magenta og grønne ytterkanter

Velg kategorien Farge i Objektivkorrigering-panelet, og juster Mengde-glidebryteren for lilla og grønt. Jo høyere mengde du angir, desto mer ytterkantfarge fjerner du. Pass på at du ikke bruker en justering som påvirker lilla eller grønne objekter i bildet.

Du kan justere det berørte lilla eller grønne kulørområdet ved hjelp av glidebryterne for lilla og grønn kulør. Dra en av endepunktkontrollene for å utvide eller redusere området av berørte farger. Dra mellom endepunktkontrollene for å flytte kulørområdet. Den minste avstanden mellom endepunkter er ti enheter. Standardavstanden for glidebryterne for grønt er smalt, dette for å beskytte grønne/gule bildefarger, for eksempel bladverk.

Obs! Du kan beskytte kanter i lilla og grønne objekter ved hjelp av penselen for lokal justering.

Trykk Alt/Tilvalg mens du drar en glidebryter. Da ser du justeringen. Ytterkantfargen blir nøytral når du drar for å fjerne fargen.

Fjerne lokale fargeytterkanter

Lokale pensel- og graderingsjusteringer fjerner alle fargeytterkanter. Lokal kantrensing er bare tilgjengelig for prosessversjon 2012.

- Velg et pensel- eller graderingsverktøy, og dra i bildet.
- Juster glidebryteren for kantrensing. En plussverdi fjerner fargeytterkanten. Minusverdier beskytter bildeområder mot kantrensing du bruker globalt. Minus 100 beskytter området mot all kantrensing. Hvis du for eksempel bruker en kraftig lilla kantrensing globalt, kan metningen reduseres eller kantene endres for lilla objekter i bildet. Hvis du maler over disse områdene med Rens kant -100, beskytter du dem slik at de beholder den opprinnelige fargen.

 Resultatet blir best hvis du utfører Transformer-objektivkorrigering før du justerer rensingen av fargeytterkanter lokalt.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Reparasjon og gjenoppretting

[Bruke innholdstilpasset lappeverktøy](#)

Lynda.com (7. mai 2012)

video-opplæring

Reparer småfeil på en knirkefri måte.

[Bruke innholdstilpasset flytting og utvidelse](#)

Lynda.com (7. mai 2012)

video-opplæring

Komponer bilder på nytt med denne enkle fremgangsmåten.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Innholdstilpasset lapping og flytting

Innholdstilpasset lapping

Innholdstilpasset flytting

Hvis du vil lese mer om bruk av Lappeverktøyet i eldre versjoner enn Photoshop CS6, kan du se Lappe et område.

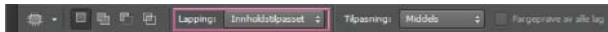
Innholdstilpasset lapping

[Til toppen](#)

Lappeverktøyet brukes for å fjerne uønskede bildeelementer. Det innholdstilpassede valget i Lappeverktøyet syntetiserer nærliggende innholdt for sømløs overgang med det omgivende innholdet.

Resultatene ligner på [innholdstilpasset fyll](#), men med dette verktøyet har du fleksibilitet til å velge kildeområdet.

1. Hold nede **Flekkreparasjonspensel**  på verktøylinjen, og velg **Lappeverktøy** .
2. Gjør følgende på alternativlinjen:



Alternativer for innholdstilpasset lapping

Lapping Velg innholdstilpasset for å velge alternativet Innholdstilpasset.

Tilpassing Velg en verdi for hvor nært lappingen skal reflektere de eksisterende bildemønstrene.

Fargeprøve av alle lag Aktiver dette alternativet for å opprette resultatet av flyttingen i et annet lag ved bruk av informasjon fra alle lagene. Velg mållaget i Lag-panelet.

3. Velg et område for å erstatte på bildet. Du kan bruke **lappeverktøyet** for å tegne et utvalg, eller bruke alle de andre utvalgverktøyene også.
4. Dra utvalget over området du ønsker å generere en fylling fra.

Innholdstilpasset flytting

[Til toppen](#)

Bruk verktøyet Innholdstilpasset flytting for å velge og flytte en del av et bilde. Bildet settes sammen igjen og hullet som blir igjen fylles ved bruk av matchende elementer fra bildet. Du trenger ikke å utføre omfattende redigeringer med lag og kompliserte utvalg.

Du kan bruke Innholdstilpasset flyttingsverktøy i to moduser:

- Bruk flyttemodus til å plassere objekter på et helt annet sted (mest effektivt når bakgrunnen er lik).
- Bruk Utvid-modus for å utvide eller trekke sammen objekter som hår, trær eller bygninger. Den beste måten å utvide arkitektoniske objekter på, er å bruke bilder tatt på et parallelt plan i stedet for i vinkel.

1. Hold nede **Flekkreparasjonspensel**  på verktøylinjen, og velg **Innholdstilpasset flytteverktøy** .
2. Gjør følgende på alternativlinjen:



Alternativer for Innholdstilpasset flytting

Modus Bruk Flytt-modus for å plasere valgte objekter på et annet sted. Bruk Utvid-modus for å utvide eller trekke sammen objekter.

Tilpassing Velg en verdi for hvor nært resultatene reflekterer de eksisterende bildemønstrene.

Fargeprøve av alle lag Aktiver dette alternativet for å bruke informasjon fra alle lagene til å opprette resultatet av flyttingen i det valgte laget. Velg mållaget i Lag-panelet.

3. Velg et område for å flytte eller utvide. Du kan bruke flytteverktøyet for å tegne et utvalg eller bruke alle de andre utvalgsverktøyene også.
4. Dra utvalget til området der du ønsker å plassere objektet.

Lær mer

- [Videoopplæring for Innholdstilpasset flytting fra Lesa Snider](#)
- [Sette sammen bildeelementer på nytt med Innholdstilpasset flyttings- og lappingsverktøy](#), av Dan Moughamian



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Retusjere og reparere bilder

[Om kloningskildepanelet](#)

[Retusjere med klonestempelverktøyet](#)

[Angi eksempelkilder for kloning og reparasjon](#)

[Retusjere med reparasjonspensel-verktøyet](#)

[Retusjere med flekkreparasjonspenselen](#)

[Lappe et område](#)

[Fjerne røde øyne](#)

Kloningskildepanelet

[Til toppen](#)

Kloningskildepanelet (Vindu > Kilde for kloning) inneholder alternativer for klonestempel- eller Reparasjonspensel-verktøyet. Du kan angi opptil fem forskjellige prøvekilder og raskt velge den du trenger, uten å ta prøver på nytt hver gang du vil endre til en annen kilde. Du kan vise en overlapping av prøvekilden for å gjøre det lettere å klon kilden på et bestemt sted. Du kan også skalere eller rotere prøvekilden for bedre å tilpasse størrelsen og retningen for kloningsmålet.

(Photoshop Extended) For tidslinjebaserte animasjoner har kloningskildepanelet også alternativer for å angi relasjoner mellom video-/animasjonsdelbildet som brukes som prøvekilde, og måldelbildet for video/animasjon. Se også [Klone innhold i video- og animasjonsrammer \(Photoshop Extended\)](#)

Hvis du vil se en video om hvordan du bruker panelet Kilde for kloning, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0011_no.

Retusjere med klonestempelverktøyet

[Til toppen](#)

Klonestempelverktøyet  maler én del av et bilde over en annen del av samme bilde eller over en annen del i et åpent dokument med samme fargemodus. Du kan også male en del av ett lag over et annet lag. Klonestempelverktøyet er nyttig når du skal duplisere objekter eller fjerne defekter i et bilde.

(Photoshop Extended) Du kan også bruke klonestempelverktøyet til å male innhold på video- eller animasjonsdelbilder. Se også [Klone innhold i video- og animasjonsrammer \(Photoshop Extended\)](#).

Når du skal bruke klonestempelverktøyet, må du angi et prøvepunkt på området du vil kopiere (klone) bildepunkter fra og male over et annet område. Hvis du vil male med det sist brukte prøvepunktet, må du merke av for Justert hver gang du stopper og fortsetter malingen. Fjern merket for Justert for å male fra det opprinnelige prøvepunktet uansett hvor mange ganger du stopper og fortsetter malingen.

Du kan bruke en hvilken som helst penseltupp med klonestempelverktøyet. Dette gir deg nøyaktig kontroll over størrelsen på kloneområdet. Du kan også bruke tetthets- og flytinnstillinger for å bestemme hvordan malingen brukes på det klonede området.



Endre et bilde med klonestempelverktøyet

1. Velg klonestempelverktøyet .
2. Velg en penseltupp, og angi penselalternativer for overgangsmodus, tetthet og flyt på alternativlinjen.
3. Hvis du vil angi hvordan prøvebildepunktene skal justeres, og hvordan det skal tas prøver av data fra lagene i dokumentet, angir du dette på alternativlinjen:

Justert Tar prøver av bildepunkter kontinuerlig, uten å miste gjeldende prøvepunkt, selv når du slipper museknappen. Fjern merket for Justert for å fortsette å bruke prøvebildepunktene fra det opprinnelige prøvepunktet hver gang du stopper og fortsetter malingen.

Prøve Tar prøver av data fra de lagene du angir. Velg Gjeldende og under for å ta prøver fra det aktive laget og alle synlige underliggende lag. Velg Gjeldende lag for å ta prøver bare fra det aktive laget. Velg Alle lag for å ta prøver fra alle synlige lag. Hvis du vil ta prøver fra alle synlige lag, bortsett fra justeringslag, velger du Alle lag og klikker ikonet for Ignorer justeringslag til høyre for hurtigmenyen Fargeprøve.

4. Angi prøvepunktet ved å plassere pekeren i et åpent bilde og Alt-klikke (Windows) eller Tilvalg-klikke (Mac OS).

Merk: Kontroller at du ikke jobber på et justeringslag. Klonestempelverktøyet fungerer ikke på justeringslag.

5. (Valgfritt) Klikk et kloningskildeikon  i kloningskildepanelet, og angi et ekstra prøvepunkt.

Du kan angi opptil fem forskjellige prøvekilder. Kloningskildepanelet lagrer prøvebildene til du lukker dokumentet.

6. (Valgfritt) Gjør følgende i kloningskildepanelet:

- Hvis du vil skalere eller rotere kilden du kloner, angir du en verdi for B (bredde) eller H (høyde) eller en rotasjonsgrad .
- Du kan reversere retningen på kilden (nyttig når du speiler elementer som øyne) ved å klikke knappene Vend vannrett  og Vend lodrett .
- Hvis du vil vise en overlapping av kilden du kloner, velger du Vis overlapping og angir overlappingsalternativer.

Merk: Velg Klippet hvis du vil klippe til overlappingen slik at den passer til penselstørrelsen.

7. Dra over området av bildet du vil korrigere.

[Til toppen](#)

Angi prøvekilder for kloning og reparasjon

Med klonestempel- eller Reparasjonspensel-verktøyet kan du ta prøver fra kilder i gjeldende dokument eller et annet åpent dokument i Photoshop. (Photoshop Extended) Når du kloner video eller animasjon, kan du angi prøvepunkter i gjeldende delbilde, eller du kan ta prøver fra kilder i et annet delbilde, selv om delbildet er på et annet videolag eller i et annet åpent dokument.

Du kan angi opptil fem forskjellige prøvekilder samtidig i kloningskildepanelet. Kloningskildepanelet lagrer prøvebildene til du lukker dokumentet.

1. (Bare Photoshop Extended) Hvis du skal klon video- eller animasjonsdelbilder, åpner du animasjonspanelet (hvis du ikke skal klon video- eller animasjonsdelbilder, går du til trinn 2). Velg alternativet for tidslinjeanimasjon, og flytt indikatoren for gjeldende klokkeslett til delbildet som inneholder kilden du vil ta prøver fra.
2. Angi prøvepunktet ved å velge klonestempelverktøyet og Alt-klikke (Windows) eller Tilvalg-klikke (Mac OS) i et åpent dokumentvindu.
3. (Valgfritt) Hvis du vil angi et annet prøvepunkt, klikker du et annet kloningskildeikon  i kloningskildepanelet.

Du kan endre prøvekilden for et kloningskildeikon ved å angi et annet prøvepunkt.

Skalere eller rotere prøvekilden

1. Velg klonestempel- eller Reparasjonspensel-verktøyet, og angi én eller flere prøvekilder.
2. Velg en kloningskilde i kloningskildepanelet, og gjør deretter følgende:
 - Hvis du vil skalere prøvekilden, angir du en verdi for B (bredde) eller H (høyde) eller skrubber B eller H. Standard er å beholde proporsjoner. Hvis du vil justere dimensjonene uavhengig av hverandre eller gjenopprette proporsjonsalternativet, klikker du knappen for å beholde proporsjoner .
 - Hvis du vil rotere prøvekilden, angir du en grad eller skrubber ikonet for kloningskilderotasjon .
 - Hvis du vil tilbakestille prøvekilden til opprinnelig størrelse og retning, klikker du knappen Tilbakestill transformering .

Justere overlappingsalternativer for prøvekilden

Juster overlappingsalternativene for prøvekilden for å se overlappingen og underliggende bilder bedre når du maler med klonestempel- eller Reparasjonspensel-verktøyet.

 Når du maler med klonestempelverktøyet, kan du vise overlappingen midlertidig ved å trykke Alt+Skift (Windows) eller Tilvalg+Skift (Mac OS). Penselen endres midlertidig til verktøyet for flytting av kildeoverlapping. Dra for å flytte overlappingen til et annet sted.

- Velg Vis overlapping i kloningskildepanelet, og gjør følgende:
 - Hvis du vil skjule overlappingen mens du legger til malingsstrøkene, velger du Skjul automatisk.
 - Hvis du vil beskjære overlappingen til penselstørrelsen, aktiverer du beskjeringsalternativet.
 - Hvis du vil angi tetthet for overlappingen, skriver du inn en prosentverdi i Tetthet-tekstboksen.
 - Hvis du vil angi utseende for overlappingen, velger du overgangsmodusen Normal, Gjør mørkere, Gjør lysere eller Differens på hurtigmenyen nederst i kloningskildepanelet.
 - Hvis du vil invertere fargene i overlappingen, velger du Inverter.

 Sett Tetthet til 50 %, merk av for Inverter og fjern merket for Klippet for å gjøre det lettere å justere identiske områder i kildeoverlappingen og underliggende bilde. Like bildeområder vil vises i helgrått ved justering.

Angi forskyvning for kloningskilde

Når du bruker klonestempel- eller Reparasjonspensel-verktøyet, kan du male med prøvekilden hvor som helst i målbildet.

Overlappingsalternativene hjelper deg med å visualisere hvor du vil male. Hvis du imidlertid maler på et bestemt sted i forhold til prøvepunktet, kan du angi x- og y-bildepunktforskyvning.

- Velg ønsket kilde i kloningskildepanelet, og angi x- og y-bildepunktverdier for Forskyvning.

Retusjere med reparasjonspensel-verktøyet

[Til toppen](#)

Med reparasjonsspenselverktøyet kan du korrigere defekter slik at de forsvinner inn i det omkringliggende bildet. Reparasjonsspensel-verktøyet brukes, i likhet med kloneverktøyene, til å male med prøvebildepunkter fra et bilde eller mønster. Reparasjonsspensel-verktøyet tilpasser imidlertid også teksturen, lyset, gjennomsiktigheten og skyggen i prøvebildepunktene til bildepunktene som repareres. Som et resultat av dette, blandes de reparerte bildepunktene problemfritt med resten av bildet.

(Photoshop Extended) Reparasjonsspensel-verktøyet kan brukes på video- eller animasjonsdelbilder.



Prøvebildepunkter og reparert bilde

1. Velg Reparasjonsspensel-verktøyet .
2. Klikk eksempelpenselen på alternativlinjen, og angi penselalternativer i hurtigpanelet:

Merk: Hvis du bruker et trykkfølsomt digitaliseringsbord, velger du et alternativ på Størrelse-menyen for å variere størrelsen på reparasjonsspenselen i løpet av et strøk. Velg Pennetrykk for å basere variasjonen på pennetrykket. Velg Pennehjul for å basere variasjonen på plasseringen av pennetommelhullet. Velg Av hvis du ikke vil variere størrelsen.

Modus Angir overgangsmodusen. Velg Erstatt for å beholde støy, filmkorn og tekstur langs kantene av penselstrøket når du bruker en pensel med myk kant.

Kilde Angir kilden som skal brukes til å reparere bildepunkter. Merk av for Valgt for å bruke bildepunkter fra gjeldende bilde, eller Mønster for å bruke bildepunkter fra et mønster. Hvis du velger Mønster, må du velge et mønster i mønsterpanelet.

Justert Tar prøver av bildepunkter kontinuerlig, uten å miste gjeldende prøvepunkt, selv når du slipper museknappen. Fjern merket for Justert for å fortsette å bruke prøvebildepunktene fra det opprinnelige prøvepunktet hver gang du stopper og fortsetter malingen.

Prøve Tar prøver av data fra de lagene du angir. Velg Gjeldende og under for å ta prøver fra det aktive laget og alle synlige underliggende lag. Velg Gjeldende lag for å ta prøver bare fra det aktive laget. Velg Alle lag for å ta prøver fra alle synlige lag. Hvis du vil ta prøver fra alle synlige lag, bortsett fra justeringslag, velger du Alle lag og klikker ikonet for Ignorer justeringslag til høyre for hurtigmenyen Fargeprøve.

3. Angi prøvepunktet ved å plassere pekeren over et område i bildet og Alt-klikke (Windows) eller Tilvalg-klikke (Mac OS).

Merk: Hvis du tar prøver fra ett bilde og bruker dem i et annet, må begge bildene være i samme fargemodus, med mindre ett av bildene er i gråtonemodus.

4. (Valgfritt) Klikk et kloningskildeikon  i kloningskildepanelet, og angi et ekstra prøvepunkt.

Du kan angi opptil fem forskjellige prøvekilder. Kloningskildepanelet husker prøvekildene til du lukker dokumentet du redigerer.

5. (Valgfritt) Klikk et kloningskildeikon i kloningskildepanelet for å velge ønsket prøvekilde.

6. (Valgfritt) Gjør følgende i kloningskildepanelet:

- Hvis du vil skalere eller rotere kilden du kloner, angir du en verdi for B (bredde) eller H (høyde) eller en rotasjonsgrad .
- Hvis du vil vise en overlapping av kilden du kloner, velger du Vis overlapping og angir overlappingsalternativer.

7. Dra i bildet.

Prøvebildepunktene blandes med de eksisterende bildepunktene hver gang du slipper museknappen.

 Hvis det er sterk kontrast langs kantene i området som skal repareres, lager du en markering før du bruker Reparasjonsspensel-verktøyet. Markeringen må være større enn området som skal repareres og må følge grensene til kontrastbildepunktene nøyaktig. Når du maler med Reparasjonsspensel-verktøyet, vil markeringen hindre at det renner inn farger fra utsiden.

Retusjere med flekkreparasjonsspenselen

[Til toppen](#)

Med flekkreparasjonsspenselen kan du raskt fjerne feil og andre defekter i bildene. Flekkreparasjonsspenselen fungerer på samme måte som reparasjonsspenselen: Den maler med prøvebildepunkter fra et bilde eller mønster og tilpasser teksturen, lyset, gjennomsiktigheten og skyggen i

prøvebildepunktene til bildepunktene som repareres. I motsetning til reparasjonspenselen, krever ikke flekkreparasjonspenselen at du angir et prøvepunkt. Flekkreparasjonspenselen tar automatisk prøver rundt det retusjerte området.



Bruk flekkreparasjonspenselen til å fjerne en feil

 Hvis du retusjerer et stort område eller trenger bedre kontroll over kildeprøven, kan du bruke reparasjonspenselen i stedet for flekkreparasjonspenselen.

1. Velg flekkreparasjonspenselen  i verktøykassen. Klikk om nødvendig reparasjonspenselen, lappeverktøyet eller røde øyne-verktøyet for å vise de skjulte verktøyene, og lag en markering.
2. Velg en penselstørrelse på alternativlinjen. En pensel som er litt større enn området du vil rette opp, fungerer best slik at du kan dekke hele området med ett klikk.
3. (Valgfritt) Velg en overgangsmodus på hurtigmenyen Modus på alternativlinjen. Velg Erstatt for å beholde støy, filmkorn og tekstur langs kantene av penselstrøket når du bruker en pensel med myk kant.
4. Velg et alternativ for Type på alternativlinjen:

Nærhetstilpasning Du kan bruke bildepunkter rundt kanten på markeringen til å finne et område som egner seg til en lapp.

Opprett tekstur Bruker bildepunkter i markeringen til å lage en tekstur. Hvis teksten ikke fungerer, kan du prøve å dra gjennom området enda en gang.

Innholdstilpasset Sammenlikner nærliggende bildeinnhold for å fylle markeringen. Viktige detaljer som skygger og objektkanter, beholdes.

 Du oppretter en større eller mer nøyaktig markering for innholdstilpasningen ved å gå til Rediger > Fyll. (Se [Innholdstilpasset](#), [mønster](#) eller [historiefyllinger](#).)

5. Merk av for Fargeprøve av alle lag på alternativlinjen for å hente prøvedata fra alle synlige lag. Fjern merket for Fargeprøve av alle lag for å ta prøver bare fra det aktive laget.
6. Klikk området du vil rette opp, eller klikk og dra for å glatte over defekter i et større område.

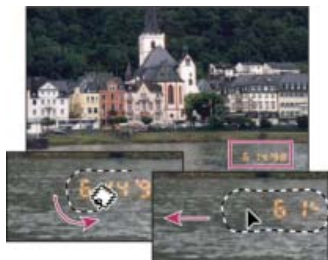
Lappe et område

[Til toppen](#)

Ved hjelp av lappeverktøyet kan du reparere et merket område med bildepunkter fra et annet område eller et mønster. I likhet med reparasjonspenselen samsvarer lappeverktøyet tekstur, lyssetting og skygge i prøvebildepunktene med kildebildepunktene. Du kan også bruke lappeverktøyet til å klonе isolerte områder i et bilde. Lappeverktøyet fungerer på bilder med 8 eller 16 biter per kanal.

 Når du reparerer med bildepunkter fra bildet, merker du et lite område for å få best mulig resultat.

Se Innholdstilpasset lapping og flytting hvis du vil ha mer informasjon om bruk av alternativene for Innholdstilpasset lappeverktøy.



Bruke lappeverktøyet til å erstatte bildepunkter



Lappet bilde

Reparere et område ved hjelp av prøvebildepunkter

1. Velg lappeverktøyet .
 2. Gjør ett av følgende:
 - Dra i bildet for å merke området du vil reparere, og velg Kilde på alternativlinjen.
 - Dra i bildet for å merke området du vil ta en prøve fra, og velg Mål på alternativlinjen.
- Merk:** Du kan også lage en markering før du velger lappeverktøyet.
3. Hvis du vil justere markeringen, gjør du følgende:
 - Hold nede Skift, og dra i bildet for å legge til i den eksisterende markeringen.
 - ALT-dra (Windows) eller TILVALG-dra (Mac OS) i bildet for å krympe den eksisterende markeringen.
 - ALT+SKIFT-dra (Windows) eller TILVALG+SKIFT-dra (Mac OS) i bildet for å merke et område i snitt med den eksisterende markeringen.
 4. Velg Gjennomsiktig hvis du vil trekke ut en tekstur med gjennomsiktig bakgrunn fra prøveområdet. Fjern markeringen for dette alternativet dersom du vil erstatte målområdet med prøveområdet helt og holdent.
-  *Alternativet Gjennomsiktig fungerer best for ensfargede eller graderte bakgrunner med tydelige teksturer (f.eks. en fugl mot en blå himmel).*
5. Plasser pekeren i markeringen, og gjør ett av følgende:
 - Hvis Kilde er valgt på alternativlinjen, drar du markeringsrammen til området du vil ta prøve fra. Når du slipper museknappen, lappes det opprinnelig merkede området med prøvebildepunktene.
 - Hvis Mål er valgt på alternativlinjen, drar du markeringsrammen til området du vil lappe. Når du slipper museknappen, lappes det nylig merkede området med prøvebildepunktene.

Reparere et område ved hjelp av et mønster

1. Velg lappeverktøyet .
 2. Dra i bildet for å merke området du vil reparere.
- Merk:** Du kan også lage en markering før du velger lappeverktøyet.
3. Hvis ønskelig gjentar du trinn 3 og 4 ovenfor for å justere markeringen og bruke mønsterteksturer med en gjennomsiktig bakgrunn.
 4. Velg et mønster i mønsterpanelet på alternativlinjen, og klikk Bruk mønster.

Fjerne røde øyne

[Til toppen](#)

Verktøyet for røde øyne fjerner røde øyne hos dyr og mennesker på bilder tatt med blits.

1. I RGB-fargemodus velger du Røde øyne-verktøyet . (Røde øyne-verktøyet er i samme gruppe som flekkreparasjonspenselen . Klikk og hold nede museknappen på et verktøy for å se flere verktøy i gruppen.)
2. Klikk i det røde øyet. Hvis du ikke er fornøyd med resultatet, kan du angre korrigeringen, angi ett eller flere av følgende alternativer på alternativlinjen og klikke det røde øyet på nytt:

Pupillstørrelse Øker eller reduserer området som påvirkes av Røde øyne-verktøyet.

Mørkhetsmengde Angir mørkhetsgraden i korrigeringen.

 *Røde øyne skyldes at kamerablitsen reflekteres av motivets netthinne. Du ser det oftere hvis du tar bilder i et mørkt rom, fordi motivets iris er helt utvidet. Hvis du vil unngå røde øyne, bruker du kameraets funksjon for reduksjon av røde øyne. Du kan også bruke en egen blitsenhet som du kan montere på kameraet, lenger borte fra objektivet, noe som er enda bedre.*

Hvis du vil vite mer

- [Overgangsmodi](#)

[Uskarphetsfiltre](#)

- [Skarphetsfiltre](#)
- [Velge en forhåndsinnstilt pensel](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Korrigerer bildefortegning og -støy

Objektivfortegning

Korrigerer objektivfortegning og justere perspektiv

Redusere bildestøy og JPEG-artefakter

[Til toppen](#)

Objektivfortegning

Tønnefortegning er en objektivfeil som fører til at rette linjer bøyes ut mot kantene i bildet. *Putefortegning* har motsatt effekt, der rette linjer bøyes innover.



Eksempler på tønnefortegning (venstre) og putefortegning (høyre)

Vignettering er en feil som gjør hjørnene på et bilde mørkere, fordi lyset faller bort langs ytterkanten av objektivet. *Kromatisk avvik* vises som en fargeytterkant langs kantene på objekter, og det forårsakes av at objektivet fokuserer på forskjellige farger av lys på forskjellige plan.

Noen objektiver utviser ulike feil ved visse brennvidder, blenderåpninger og fokuseringsavstander. Med filteret Objektivkorrigering kan du angi hvilken kombinasjon av innstillinger du brukte da du tok bildet.

[Til toppen](#)

Korrigerer objektivfortegning og justere perspektiv

Objektivkorrigering-filteret retter opp vanlige objektivfeil, for eksempel tønne- og putefortegning, vignettering og kromatisk avvik. Filteret fungerer kun med bilder som har 8 eller 16 biter per kanal i RGB- eller Gråtone-modus.

Du kan også bruke filteret til å rotere et bilde eller rette opp bildeperspektiv forårsaket av loddrett eller vannrett kameravinkel. Filterets bilderutenett gjør at disse justeringene blir enklere og mer nøyaktige enn når du bruker kommandoen Transformer.

Korrigerer bildeperspektiv og objektivfeil automatisk

Standardalternativet Automatisk korrigering retter raskt opp forvrengninger ved hjelp av objektivprofiler. Photoshop krever Exif-metadata for å kunne utføre automatisk korrigering skikkelig. Slik data identifiserer hvilket kamera og objektiv som fanget opp bildet, og finner en passende objektivprofil på datamaskinen.

1. Velg Filter > Objektivkorrigering.
2. Angi følgende alternativer:

Korrigerer Velg problemet du vil løse. Hvis korrigereringene utvider eller trekker sammen bildet på en uønsket måte, kan du velge Automatisk bildestalering.

Kantmenyen angir hvordan tomme områder som stammer fra pute-, rotasjons- eller perspektivkorrigeringer, skal håndteres. Du kan fylle tomme områder med gjennomsiktighet eller en farge, eller du kan utvide kantbildepunktene i bildet.

Søkekriterier Filtrerer listen med objektivprofiler. Som standard vises profiler som er basert på bildesensorstørrelsen, først. Hvis du vil vise RAW-profiler først, klikker du popup-menyen ☰ og velger Foretrekk Raw-profiler.

Objektivprofiler Velg en passende profil. Som standard viser Photoshop kun profiler som stemmer overens med kameraet og objektivet som ble brukt til å ta bildet. (Kameramodellen trenger ikke å være identisk.) Photoshop velger også automatisk en passende delprofil for det valgte objektivet, ut fra brennvidde, blenderåpning og fokuseringsavstand. Du kan endre det automatiske valget ved å høyreklikke den gjeldende objektivprofilen og velge en annen delprofil.

Hvis du ikke finner noen passende objektivprofil, kan du klikke Søk på nett for å se gjennom profilene som er laget av andre Photoshop-brukere. Du kan lagre nettbaserte profiler til fremtidig bruk ved å klikke popup-menyen ☰ og velge Lagre webbasert profil lokalt.

💡 Du kan laste ned gratisprogrammet Adobe Lens Profile Creator fra Adobes nettsted hvis du vil lage din egen objektivprofil.

Korrigere bildeperspektiv og objektivfeil manuelt

Du kan bruke kun manuell korrigering, eller bruke manuell korrigering i kombinasjon med automatisk objektivkorrigering.

1. Velg Filter > Objektivkorrigering.
2. Øverst til høyre i dialogboksen klikker du fanen Egendefinert.
3. (Valgfritt) Velg en forhåndsinnstilt liste med innstillinger på Innstillinger-menyen. Objektivstandard bruker innstillinger du har lagret tidligere for kameraet, objektivet, brennvidden, blenderåpningen og fokuseringsavstanden som ble brukt til å lage bildet. Tidligere konvertering bruker innstillingene som ble brukt i forrige objektivkorrigering. Enhver gruppe med egendefinerte innstillinger du har lagret, vises nederst på menyen. (Se [Lagre innstillinger og angi standardalternativer for kamera og objektiv.](#))
4. Angi det du vil av følgende alternativer for å rette opp bildet.

Fjern fortegnning Retter opp tønne- eller putefortegning for objektiv. Flytt skyvekontrollen for å rette ut vannrette og loddrette linjer som bøyes bort fra eller mot midten av bildet. Du kan også bruke Fjern fortegnning-verktøyet  til å utføre denne korrigeringen. Dra mot midten av bildet for å rette opp tønnefortegning, og mot kanten av bildet for å rette opp putefortegning. Du kan kompensere for blanke bildekanter ved å justere Kant-alternativet på fanen Automatisk korrigering.

Innstillinger for oppretting av ytterkanter Du kan kompensere for ytterkanter ved å justere størrelsen på en fargekanal i forhold til en annen.

 Zoom inn på bildeforhåndsvisningen for å se nærmere på ytterkantene når du retter opp.

Vignetteringsmengde Angir mengden lysning eller mørkning langs kantene i et bilde. Retter opp bilder som har mørknede hjørner på grunn av objektivfeil eller feil objektivskjerming.

 Du kan også bruke vignettering som en egen effekt.

Vignetteringsmidtpunkt Angir bredden på området som påvirkes av skyvekontrollen Mengde. Angi et lavt tall for å påvirke mer av bildet. Angi et høyt tall for å begrense effekten til kantene i bildet.

Loddrett perspektiv Retter opp bildeperspektiv som oppstår ved å holde kameraet på skrå opp eller ned. Gjør loddrette linjer i et bilde parallelle.

Vannrett perspektiv Retter opp bildeperspektiv og gjør vannrette linjer parallelle.

Vinkel Roterer bildet for å korrigere for skråstilling av kamera, eller for å gjøre justeringer etter oppretting av perspektiv. Du kan også bruke Rett opp bilde-verktøyet  til å utføre denne korrigeringen. Dra langs en linje i bildet som du vil gjøre loddrett eller vannrett.

Merk: Du kan unngå uønsket skalering mens du justerer perspektiv- og vinkelinnstillinger. Dette gjør du ved å fjerne markeringen for Skaler bilde automatisk på fanen Automatisk korrigering.

Skala Justerer bildeskalaen opp eller ned. Bildepunktdimensjonene i bildet endres ikke. Hovedfunksjonen er å fjerne tomme områder i bildet som er forårsaket av pute-, rotasjons- eller perspektivkorrigeringer. Hvis du skalerer opp, fører det til beskjæring av bildet og interpolering opp til opprinnelige bildepunktdimensjoner.

Justere forhåndsvisning og rutenett for Objektivkorrigering

Du bør justere forstørrelsen av forhåndsvisningen og rutenettlinjene for å lettere kunne avgjøre hvor mye korrigering som er nødvendig.

- Hvis du vil endre forstørrelsesnivået for bildeforhåndsvisningen, bruker du zoomeverktøyet eller zoomkontrollene i nedre venstre side av forhåndsvisningsbildet.
- Hvis du vil flytte bildet i forhåndsvisningsvinduet, velger du håndverktøyet og drar i bildeforhåndsvisningen.
- Hvis du vil bruke rutenettet, velger du Vis rutenett nederst i dialogboksen. Bruk Størrelse-kontrollen til å justere rutenettavstanden og Fargekontrollen til å endre fargen på rutenettet. Du kan flytte rutenettet slik at det er justert i forhold til bildet, ved hjelp av Flytt rutenett-verktøyet .

Lagre innstillinger og angi standardalternativer for kamera og objektiv

Du kan lagre innstillingene i dialogboksen Objektivkorrigering, slik at du kan bruke dem på nytt med andre bilder laget med samme kamera, objektiv og brennvidde. Photoshop lagrer både innstillingene for automatisk korrigering og de egendefinerte innstillingene for forvrengning, kromatiske avvik og vignettering. Innstillinger for perspektivkorrigering lagres ikke, fordi de som regel varierer fra bilde til bilde.

Du kan lagre og bruke innstillinger på nytt på to måter:

- Lagre og last inn innstillinger manuelt. Angi alternativer i dialogboksen, og velg deretter Lagre innstillinger på Innstillinger-menyen . Hvis du vil bruke de lagrede innstillingene, velger du dem på Innstillinger-menyen. (Dersom du lagrer innstillingene et annet sted enn standardmappen, vises de ikke på menyen. Du må da bruke kommandoen Last inn innstillinger for å kunne bruke dem.)
- Angi en objektivstandard. Hvis bildet har EXIF-metadata for kameraet, objektivet, brennvidden og blenderåpningen, kan du lagre de gjeldende innstillingene som en objektivstandard. Hvis du vil lagre innstillingene, klikker du knappen Angi objektivstandard. Når du retter opp et bilde som samsvarer med kameraet, objektivet, brennvidden og blenderåpningen, blir alternativet Objektivstandard tilgjengelig på Innstillinger-menyen. Dette alternativet er ikke tilgjengelig hvis bildet ikke har EXIF-metadata.

Redusere bildestøy og JPEG-artefakter

[Til toppen](#)

Bildestøy vises som tilfeldige, fremmede bildepunkter som ikke er en del av billedetallene. Støy kan forårsakes av fotografering med en høy ISO-innstilling på et digitalt kamera, undereksposering eller fotografering i et mørkt område med en langsom lukkerhastighet. Enkle og rimelige kameraer produserer vanligvis mer bildestøy enn avanserte kameraer. Skannede bilder kan ha bildestøy som skyldes skannesensoren. Ofte vises filmens grovhetsmønster i det skannede bildet.

Bildestøy kan vises på to måter: lystetthetsstøy (gråtoner), som gjør at et bilde ser kornete eller oppdelt ut, og fargestøy, som vanligvis er synlige som fargede artefakter i bildet.

Lystetthetsstøy kan være mer fremtredende i én av kanalene i bildet, vanligvis den blå kanalen. Du kan justere støyen separat for hver kanal i avansert modus. Før du åpner filteret, undersøker du hver kanal i bildet for å se om støy er utbredt i én kanal. Du kan bevare flere billedetall ved å rette opp én kanal i stedet for å utføre en generell oppretting i alle kanalene.

1. Velg Filter > Støy > Reduser støy.
2. Zoom inn på forhåndsvisningsbildet for å se nærmere på bildestøy.
3. Angi alternativer:

Styrke Styrer hvor stor reduksjon av lysstyrkestøy som brukes på alle bildekanalene.

Behold detaljer Beholder kanter og billedetall, for eksempel hår eller teksturobjekter. En verdi på 100 beholder flest billedetall, men reduserer lysstyrkestøyen minst. Balanser kontrollene for Styrke og Behold detaljer for å finjustere støyreduksjonen.

Reduser fargestøy Fjerner tilfeldige fargebildepunkter. En høy verdi fjerner mer fargestøy.

Gjør detaljer skarpere Gjør bildet skarpere. Når du fjerner støy, reduseres bildets skarphet. Bruk kontrollen for skarphet i dialogboksen, eller bruk et av de andre Photoshop-filtrene for skarphet senere for å gjenopprette skarpheten.

Fjern JPEG-artefakt Fjerner blokkaktige bildeartefakter og glories forårsaket av å lagre et bilde med en lav JPEG-kvalitetsinnstilling.

4. Hvis lysstyrkestøy er mer fremtredende i én eller to fargekanaler, klikker du Avansert-knappen og velger fargekanalen på Kanal-menyen. Bruk kontrollene for Styrke og Behold detaljer til å redusere støy i kanalen.

Flere hjelpeemner

- [Korrigerer objektivfordreining og støy i Camera Raw](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Endre form og transformere

Nytt beskæringsverktøy

Lynda.com (7. okt. 2012)

video-opplæring

Med interaktive forhåndsvisninger kan du beskære bilder pinlig nøyaktig.

Korrigerer av vidvinkelobjektiv

Kelby (7. okt. 2012)

video-opplæring

Kompenser for uregelmessigheter i objektivet, ved hjelp av en detaljert database.

Korrigerer perspektiv

video2brain (7. mai 2012)

video-opplæring

Fiks bildevinkler raskt.

Rette opp skjeve bilder

video2brain (7. mai 2012)

video-opplæring

Angi horisonten.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Transformere objekter

Fra en ekspert: Fri transformering-kommando

Bruke transformeringer

Velge et element som skal transformeres

Angi eller flytte referansepunktet for en transformering

Skalere, rotere, skråstille, fortegne, bruke perspektiv eller fordreie

Vende eller rotere nøyaktig

Gjenta en transformering

Duplisere et element når du transformerer det

Transformere fritt

Fordreie et element

Marionettfordreining

Bruke transformeringer

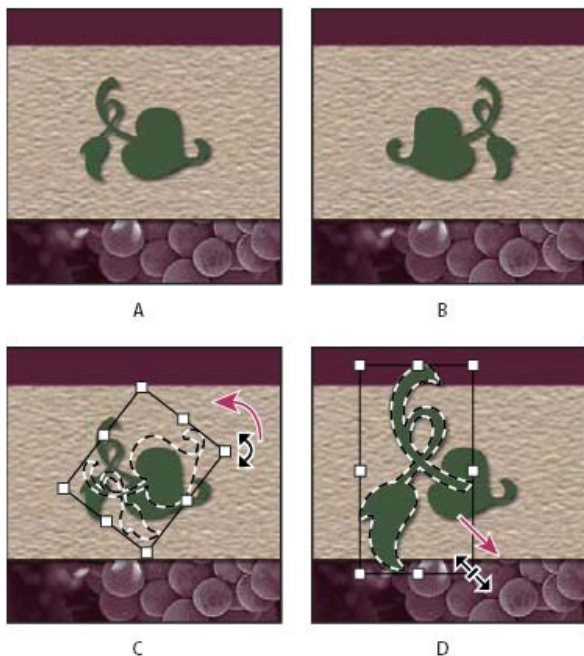
[Til toppen](#)

Transformering skalerer, roterer, skråstiller, strekker eller fordreier et bilde. Du kan bruke transformeringer på en markering, et helt lag, flere lag eller en lagmaske. Du kan også bruke transformeringer på en bane, vektorform, vektormaske, markeringsramme eller alfakanal. Transformering påvirker bildekvaliteten når du manipulerer bildepunktene. Bruk Smarte objekter hvis du vil bruke ikke-ødeleggende transformeringer på rasterbilder. (Se [Smarthe objekter](#).) Transformering av en vektorform eller bane er alltid ikke-ødeleggende fordi du bare endrer de matematiske beregningene som genererer objektet.

Hvis du vil utføre en transformering, merker du først et element som skal transformeres, og velger deretter en transformeringskommando. Juster om nødvendig referansepunktet før du manipulerer transformeringen. Du kan foreta flere påfølgende manipuleringer før du bruker den samlede transformeringen. Du kan for eksempel velge Skaler og dra i et håndtak for å skalere, og deretter velge Forvrengning og dra i et håndtak for å forvrenge. Trykk deretter Enter eller Retur for å bruke begge transformeringene.

I Photoshop brukes interpoleringsmetoden som er valgt i området Generelt i dialogboksen Innstillinger, til å beregne fargeverdiene for bildepunkter som legges til eller slettes under transformeringer. Denne interpoleringsinnstillingen har direkte innvirkning på hastigheten og kvaliteten til transformeringen. Bikubisk interpolering, som er standard, er tregest, men gir de beste resultatene.

Merk: Du kan også fordreie og forvrenge rasterbilder ved hjelp av Gjør flytende-filteret.



Transformere et bilde

A. Originalbilde B. Vendt lag C. Rotert markeringsramme D. Del av objekt skalert

Kommandoer på undermenyen Transformer

Skaler Forstørrer eller reduserer et element i forhold til *referansepunktet*, det faste punktet som transformeringer utføres rundt. Du kan skalere vannrett, loddrett eller både vannrett og loddrett.

Roter Snur et element rundt et referansepunkt. Som standard er dette punktet midt i objektet, men du kan flytte det til et annet sted.

Skråstill Skråstiller et element loddrett og vannrett.

Forvrengning Strekker et element i alle retninger.

Perspektiv Bruker ett-punkts perspektiv på et element.

Fordreie Manipulerer formen på et element.

Roter 180, Roter 90 grader med urviseren, Roter 90 grader mot urviseren Roterer elementet det angitte antallet grader med eller mot klokken.

Vend vannrett Vender elementet loddrett eller vannrett.

[Til toppen](#)

Velge et element som skal transformeres

- Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil transformere et helt lag, gjør du laget aktivt og kontrollerer at ingenting er merket.

Merk: Du kan ikke transformere bakgrunnslaget. Hvis du vil transformere det, må du først konvertere det til et vanlig lag.

- Hvis du vil transformere en del av et lag, velger du laget i lagpanelet og merker den ønskede delen av bildet på laget.
- Hvis du vil transformere flere lag, gjør du ett av følgende i lagpanelet: Koble lagene sammen, eller velg flere lag ved å Ctrl-klikke (Windows) eller Kommando-klikke (Mac OS) hvert ønsket lag. Du kan også bruke Skift+klikk i lagpanelet for å velge flere sammenhengende lag. (Se [Velging, gruppering og kobling av lag](#).)
- Hvis du vil transformere en lagmaske eller en vektormaske, kobler du fra masken og velger maskeminiatyrer i lagpanelet.
- Hvis du vil transformere en bane eller vektorform, bruker du banemerktingsverktøyet  til å merke hele banen eller segmentmarkøren  til å merke en del av banen. Hvis du merker ett eller flere punkter i en bane, transformeres bare de banesegmentene som er koblet til punktene. (Se [Velg en bane](#).)
- Hvis du vil transformere en markeringsramme, lager eller laster du inn en markering. Velg deretter Marker > Transformer markering.
- Hvis du vil transformere en alfakanal, velger du kanalen i kanalpanelet.

[Til toppen](#)

Angi eller flytte referansepunktet for en transformering

Alle transformeringer utføres rundt et fast punkt som kalles *referansepunktet*. Som standard er dette punktet midt i elementet som transformeres. Du kan imidlertid endre referansepunktet eller flytte senterpunktet til et annet sted ved hjelp av referansepunktlokatoren på alternativlinjen.

1. Velg en transformeringskommando. En markeringsramme vises i bildet.
2. Gjør ett av følgende:

- Klikk en firkant i referansepunktlokatoren  på alternativlinjen. Hver enkelt firkant representerer et punkt i markeringsrammen. Hvis du for eksempel vil flytte referansepunktet til øverste venstre hjørne i markeringsrammen, klikker du firkanten øverst til venstre i referansepunktlokatoren.
- I markeringsrammen for transformering som vises i bildet, drar du referansepunktet . Referansepunktet kan ligge utenfor elementet du vil transformere.

[Til toppen](#)

Skalere, rotere, skråstille, fortegne, bruke perspektiv eller fordreie

1. Merk det du vil transformere.
2. Velg Rediger > Transformer > Skaler, Roter, Skråstill, Forvrengning, Perspektiv eller Fordrei.

Merk: Hvis du transformerer en form eller en hel bane, endres Transformer-menyen til Transformer bane-menyen. Hvis du transformerer flere banesegmenter (men ikke hele banen), endres Transformer-menyen til Transformer punkter-menyen.

3. (Valgfritt) Klikk en firkant i referansepunktlokatoren  på alternativlinjen.
4. Gjør ett eller flere av følgende:
 - Hvis du valgte Skaler, drar du et håndtak på markeringsrammen. Trykk SKIFT mens du drar et hjørnehåndtak for å skalere proporsjonalt. Når pekeren er plassert over et håndtak, endres den til en dobbelpil.
 - Hvis du valgte Roter, flytter du pekeren utenfor markeringsrammen (den endres til en buet, tosidig pil), og deretter drar du. Trykk Skift for å begrense roteringen til trinn på 15°.

- Hvis du valgte Skråstill, drar du i et sidehåndtak for å skråstille markeringsrammen.
 - Hvis du valgte Forvrengning, drar du i et hjørnehåndtak for å strekke markeringsrammen.
 - Hvis du valgte Perspektiv, drar du i et hjørnehåndtak for å bruke perspektiv på markeringsrammen.
 - Hvis du valgte Fordrei, velger du en fordreining på hurtigmenyen for fordreiningsstil på alternativlinjen. Hvis du vil utføre en egendefinert fordreining, drar du kontrollpunktene, en linje eller et området inni nettet for å endre formen på markeringsrammen og nettet.
 - Angi en verdi på alternativlinjen for alle typer transformeringer. Hvis du for eksempel vil rotere et element, angir du grader i tekstboksen for rotering .
5. (Valgfritt) Hvis du vil, kan du bytte til en annen type transformering ved å velge en kommando på undermenyen Rediger > Transformer.
- Merk:** Når du transformerer et punktgrafikkbilde (i motsetning til en form eller bane), blir bildet litt mindre skarpt hver gang du utfører en transformering. Derfor bør du utføre flere kommandoer før du bruker den samlede transformeringen i stedet for å bruke hver enkelt transformering separat.
6. (Valgfritt) Hvis du vil fordreie bildet, klikker du knappen Veksle mellom fri transformeringsmodus og fordreiningsmodus  på alternativlinjen.
7. Når du er ferdig, gjør du ett av følgende:
- Trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klikk utføringsknappen  på alternativlinjen eller dobbeltklikk inni transformeringsmarkeringen.
 - Hvis du vil avbryte transformeringen, trykker du Esc eller klikker Avbryt-knappen  på alternativlinjen.

Vende eller rotere nøyaktig

[Til toppen](#)

1. Merk det du vil transformere.
2. Velg Rediger > Transformer, og velg en av følgende kommandoer på undermenyen:
 - Du angir grader på alternativlinjen ved å rotere
 - Roter 180° for å rotere en halv gang
 - Roter 90° med klokken for å rotere en kvart gang med klokken
 - Roter 90° mot klokken for å rotere en kvart gang mot klokken
 - Vend vannrett for å vende vannrett langs den loddrette aksen
 - Vend loddrett for å vende loddrett langs den vannrette aksen

Merk: Hvis du transformerer en form eller en hel bane, endres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer bane. Hvis du transformerer flere banesegmenter (men ikke hele banen), endres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer punkter.

Gjenta en transformering

[Til toppen](#)

- Velg Rediger > Transformer > På nytt, Rediger > Transformer bane > På nytt, eller Rediger > Transformer punkter > På nytt.

Duplisere et element når du transformerer det

[Til toppen](#)

- Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) når du velger kommandoen Transformer.

Transformere fritt

[Til toppen](#)

Med kommandoen Fri transformering kan du bruke transformeringer (rotering, skalering, skråstilling, forvrenging og perspektiv) i én sammenhengende operasjon. Du kan også bruke en fordreiningstransformering. I stedet for å velge forskjellige kommandoer, holder du ganske enkelt nede en tast på tastaturet for å bytte mellom forskjellige transformeringstyper.

Merk: Hvis du transformerer en form eller en hel bane, endres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer bane. Hvis du transformerer flere banesegmenter (men ikke hele banen), endres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer punkter.

1. Merk det du vil transformere.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Rediger > Fri transformering.
 - Hvis du transformerer en markering, et bildepunktbasert lag eller en markeringsramme, velger du flytteverktøyet . Deretter velger du

Vis transformeringskontroller på alternativlinjen.

- Hvis du transformerer en vektorform eller bane, velger du banemerkeringsverktøyet . Deretter velger du Vis transformeringskontroller på alternativlinjen.

3. Gjør ett eller flere av følgende:

- Dra et håndtak for å skalere ved å dra. Trykk Skift mens du drar et hjørnehåndtak for å skalere proporsjonalt.
- Hvis du vil skalere numerisk, angir du prosenter i tekstboksene Bredde og Høyde på alternativlinjen. Klikk koblingsikonet  for å beholde sideforholdet.
- Hvis du vil rotere ved å dra, flytter du pekeren utenfor markeringsrammen (pekeren endres til en buet, tosidig pil), og deretter drar du. Trykk Skift for å begrense roteringen til trinn på 15°.
- Hvis du vil rotere numerisk, skriver du inn grader i tekstboksen for rotasjon  på alternativlinjen.
- Hvis du vil forvrenge i forhold til senterpunktet i markeringsrammen, trykker du Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) og drar et håndtak.
- Hvis du vil forvrenge fritt, trykker du CTRL (Windows) eller KOMMANDO (Mac OS) og drar et håndtak.
- Hvis du vil skråstille, trykker du CTRL+SKIFT (Windows) eller KOMMANDO+SKIFT (Mac OS) og drar et sidehåndtak. Når pekeren er plassert over et sidehåndtak, endres den til et hvitt pilhode med en liten dobbelpil.
- Hvis du vil skråstille numerisk, skriver du inn grader i tekstboksene H (vannrett skråstilling) og V (loddrett skråstilling) på alternativlinjen.
- Hvis du vil bruke perspektiv, trykker du CTRL+ALT+SKIFT (Windows) eller KOMMANDO+TILVALG+SKIFT (Mac OS) og drar et hjørnehåndtak. Når pekeren er plassert over et hjørnehåndtak, endres den til et grått pilhode.
- Hvis du vil fordreie, klikker du knappen Veksle mellom fri transformeringsmodus og fordreingsmodus  på alternativlinjen. Dra kontrollpunkter for å manipulere formen på elementet, eller velg en fordreingsstil på hurtigmenyen for fordreining på alternativlinjen. Når du har gjort et valg på hurtigmenyen for fordreining, får du frem et firkantet håndtak for justering av formen på fordreiningen.
- Hvis du vil endre referansepunktet, klikker du en firkant i referansepunktlokatoren  på alternativlinjen.
- Hvis du vil flytte et element, skriver du inn verdier for den nye plasseringen av referansen i tekstboksene X (vannrett posisjon) og Y (loddrett posisjon) på alternativlinjen. Klikk knappen for relativ posisjonering  for å angi den nye posisjonen i forhold til gjeldende posisjon.

 Hvis du vil angre den siste håndtaksjusteringen, velger du Rediger > Angre.

4. Gjør ett av følgende:

- Trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klikk utføringsknappen  på alternativlinjen eller dobbeltklikk inni transformeringsmarkeringen.
- Hvis du vil avbryte transformeringen, trykker du Esc eller klikker Avbryt-knappen  på alternativlinjen.

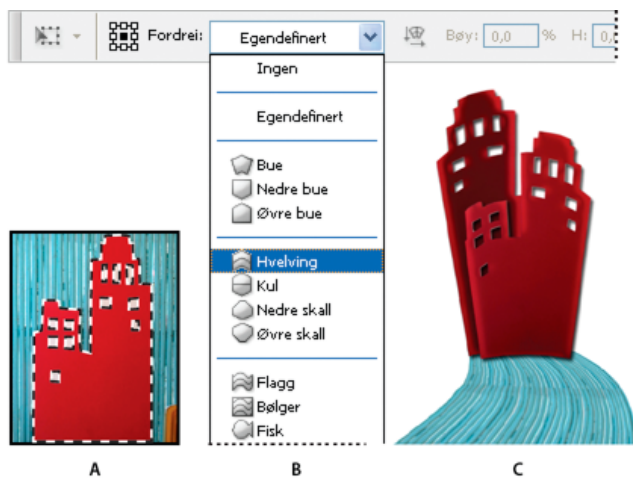
Merk: Når du transformerer et punktgrafikkilde (i motsetning til en form eller bane), blir bildet litt mindre skarpt hver gang du utfører en transformering. Derfor bør du utføre flere kommandoer før du bruker den samlede transformeringen i stedet for å bruke hver enkelt transformering separat.

Fordreie et element

[Til toppen](#)

Med kommandoen Fordrei kan du dra kontrollpunkter for å manipulere formen på bilder, former eller baner og så videre. Du kan også fordreie ved hjelp av en form på hurtigmenyen for fordreingsstil på alternativlinjen. Former på hurtigmenyen for fordreingsstil kan også endres, bare dra i kontrollpunktene.

Når du bruker kontrollpunktene til å forvrenge et element, kan du velge Vis > Tillegg for å vise eller skjule fordreingsnettet og kontrollpunktene.



Bruke fordreining

A. Velge formen som skal fordreies **B.** Velge en fordreining på hurtigmenyen for fordreiningsstil på alternativlinjen **C.** Resultat ved bruk av flere fordreiningsalternativer

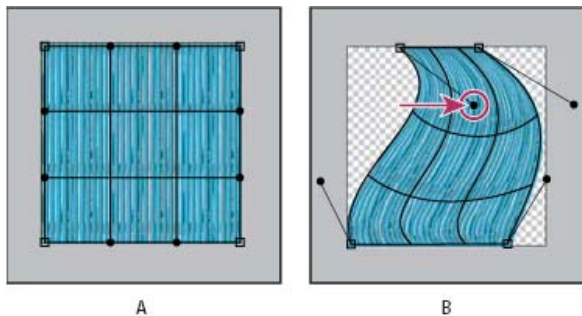
1. Merk det du vil fordreie.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Rediger > Transformer > Fordrei.
 - Hvis du velger en annen transformeringskommando eller kommandoen Fri transformering, klikker du knappen Veksle mellom fri transformeringsmodus og fordreiningsmodus  på alternativlinjen.
3. Gjør ett eller flere av følgende:
 - Hvis du vil fordreie ved hjelp av en bestemt form, velger du en fordreiningsstil på hurtigmenyen for fordreining på alternativlinjen.



Dra et kontrollpunkt for å fordreie nettet

- Hvis du vil manipulere formen, drar du kontrollpunktene, et segment av markeringsrammen eller nettet, eller et område i nettet. Når du skal justere en kurve, bruker du kontrollpunkthåndtakene. Dette er det samme som å justere håndtakene i det buede segmentet i vektorgrafikk.

 Hvis du vil angre den siste håndtaksjusteringen, velger du Rediger > Angre.



Manipulere formen på en fordreining

A. Opprinnelig fordreiningsnett **B.** Justere håndtakene, nettsegmentene og områdene i nettet

- Hvis du vil endre retningen til en fordreiningsstil som du har valgt på menyen for fordreining, klikker du knappen for å bytte fordreiningsretning  på alternativlinjen.
- Hvis du vil endre referansepunktet, klikker du en firkant i referansepunktlokatoren  på alternativlinjen.

- Hvis du vil angi mengden fordreining ved hjelp av numeriske verdier, skriver du inn verdiene i tekstboksene Bøy (angi bøying), X (angi vannrett forvrengning) og Y (angi loddrett forvrengning) på alternativlinjen. Du kan ikke skrive inn numeriske verdier hvis du har valgt Ingen eller Egendefinert på hurtigmenyen for fordreiningsstil.

4. Gjør ett av følgende:

- Trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), eller klikk utføringsknappen ✓ på alternativlinjen.
- Hvis du vil avbryte transformeringen, trykker du Esc eller klikker Avbryt-knappen ⏹ på alternativlinjen.

Merk: Når du fordreier et punktgrafikkbilde (i motsetning til en form eller bane), blir bildet litt mindre skarpt hver gang du utfører en transformering. Derfor bør du utføre flere kommandoer før du bruker den samlede transformeringen i stedet for å bruke hver enkelt transformering separat.

Marionettfordreining

[Til toppen](#)

Med funksjonen Marionettfordreining opprettes et visuelt nett som du kan bruke til å kraftig fordreie bestemte områder på et bilde, mens resten av områdene forblir uendret. Denne funksjonen er nyttig til alt fra små retusjeringsjobber (f.eks. forming av hårfrisyrer) til totale endringer (f.eks. endring av posisjonen til armer og ben).

I tillegg til bildelag kan du bruke Marionettfordreining på lag- og vektormasker. Bruk smarte objekter hvis du vil forvrengte bilder uten å ødelegge dem. (Se [Opprett smartobjekter](#).)

1. Du velger det laget eller den masken du vil endre, fra lagpanelet.
2. Gå til Rediger > Marionettfordreining.
3. På alternativlinjen kan du justere følgende netttinnstillinger:

Modus Angir den generelle elastisiteten til nettet.

💡 Velg Forvrengning hvis du ønsker et meget elastisk nett som passer bra til å fordreie vidvinkelbilder og teksturkart.

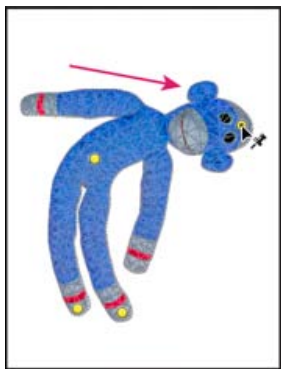
Tetthet Angir avstanden mellom punktene i nettet. Alternativet Flere punkter gir økt presisjon, men gjør at prosessen tar lenger tid. Velger du Færre punkter, får du motsatt effekt.

Utvidelse Utvider og trekker sammen den ytre kanten av nettet.

Vis nett Fjern markeringen for dette hvis du kun vil se justeringspunktene. Slik får du en mer oversiktlig forhåndsvisning av endringene du gjør.

💡 Du skjuler justeringspunkter midlertidig ved å trykke på H-tasten.

4. Du legger til punkter ved å klikke i bildevinduet på områder du vil endre samt områder du vil feste på plass.



Flytte et punkt på marionett-nettet. Tilstøtende punkter holder nærliggende områder intakte.

5. Du har følgende alternativer hvis du vil flytte eller fjerne punkter:

- Dra punktene for å endre nettet.
- Hvis du vil se et nettområde som du har overlappet med et annet område, klikker du knappene for punktdybde + og - på alternativlinjen.
- Trykk på Delete-tasten for å slette markerte punkter. Du kan fjerne enkeltpunkter ved å plassere pekeren rett over dem, og deretter trykke på Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS). Når sakseikonet ✂ vises, klikker du.

- Klikk Fjern alle punkter  på alternativlinjen.

 Du velger flere punkter samtidig ved å bruke kommandoen Skift+klikk. Alternativt kan du velge Marker alle punkter fra høyreklikkmenyen.

6. Du kan rotere nettet rundt et punkt ved først å markere det og deretter gjøre ett av følgende:

- Du kan rotere nettet et bestemt antall grader ved å trykke på Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS) og plassere pekeren i nærheten av, men ikke over, punktene. Når en sirkel vises på skjermen, kan du dra for å rotere nettet.

 Rotasjonsgraden vises på alternativlinjen.

- Du kan rotere nettet automatisk, ut fra de valgte modusalternativene. Dette gjør du ved å velge Automatisk fra roteringsmenyen på alternativlinjen.

7. Når endringen er fullført, trykker du på Enter- eller Tilbake-tasten.



Du kan trykke på Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS) for å rotere nettet rundt et valgt punkt.



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justere beskjæring, rotering og arbeidsområde

Beskjære bilder

Transformere perspektiv under beskjæring | CS5

Beskjære og rette opp skannede bilder

Rette opp et bilde

Rotere eller vende et helt bilde

Endre størrelsen på arbeidsområdet

Lage et delbilde

Beskjære bilder

[Til toppen](#)

Beskjæring er prosessen med å fjerne deler av et bilde for å skape fokus eller styrke komposisjonen. Du kan beskjære et bilde ved hjelp av beskjeringsverktøyet  og kommandoen Beskjær. Du kan også skjære til bildepunkter ved hjelp av kommandoene Beskjær og rett opp bilder og Skjær til.

 Hvis du vil lære hvordan du bruker beskjeringsverktøyene i CS6, kan du se [Beskjære og rette ut bilder](#).



Bruke beskjeringsverktøyet

Beskjære et bilde ved hjelp av beskjeringsverktøyet | CS5

1. Velg beskjeringsverktøyet .
2. (Valgfritt) Angi alternativer for omsampling på alternativlinjen.
 - Hvis du vil beskjære bildet uten omsampling (standard), må du kontrollere at tekstboksen Oppløsning på alternativlinjen er tom. Du kan klikke Fjern-knappen for å nullstille alle tekstbokser.
 - Hvis du vil oppdatere bildet under beskjæring, skriver du inn verdier for høyde, bredde og oppløsning på alternativlinjen. Hvis du vil bytte høyde- og bredde dimensjonene, klikker du ikonet Bytter om høyde og bredde .
 - Hvis du vil oppdatere et bilde basert på dimensjonene og oppløsningen til et annet bilde, åpner du det andre bildet, velger beskjeringsverktøyet og klikker Bildets mål på alternativlinjen. Aktiver deretter bildet du vil beskjære.

Ved omsampling under beskjæring brukes standard interpoleringsmetode som er angitt i de generelle innstillingene.

 Hvis du vil markere eller opprette en forhåndsinnstilling for omsampling, klikker du trekanten ved siden av ikonet for beskjeringsverktøyet på alternativlinjen. (Se [Opprette og bruke verktøyforhåndsinnstillinger](#).)

3. Lag en markering ved å dra over den delen av bildet du vil beholde.
4. Juster om nødvendig beskjeringsmarkeringen:
 - Hvis du vil flytte markeringen til et annet sted, plasserer du pekeren i markeringsrammen og drar.
 - Dra et håndtak for å skalere markeringen. Hvis du vil begrense proporsjonene, holder du nede SKIFT mens du drar et hjørnehåndtak.
 - Hvis du vil rotere markeringen, plasserer du pekeren utenfor markeringsrammen (pekeren endres til en buet pil) og drar. Hvis du vil flytte midtpunktet som markeringen roterer rundt, drar du sirkelen i midten av markeringsrammen. (Markeringen kan ikke roteres i punktgrafikkmodus.)
5. Angi følgende på alternativlinjen:

Beskåret område Velg Skjul for å beholde det beskårne området i bildefilen. Du kan gjøre det skjulte området synlig ved å flytte bildet med flytteverktøyet . Velg Slett for å fjerne det beskårne området.

Merk: Alternativet Skjul er ikke tilgjengelig for bilder som kun inneholder et bakgrunnslag. Du må konvertere bakgrunnslaget til et normalt lag.

Overlapping av hjelpelinje for beskjæring Velg 3x3 for å legge inn hjelpelinjer som gjør det enklere å plassere komposisjonelle elementer med én tredjedels mellomrom. Velg Rutenett for å vise faste hjelpelinjer. Mellomrommet mellom disse avhenger av størrelsen på beskjæringen.

Skjerm Beskjæringsskjermen skyggelegger de delene av bildet som vil bli slettet eller skjult. Når Skjerm er valgt, kan du angi en farge og tetthet for den. Når Skjerm ikke er valgt, avdekkes området utenfor beskjæringsmarkeringen.

6. Gjør ett av følgende:

- Du fullfører beskjæringen ved å trykke Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klikke utføringsknappen ✓ på alternativlinjen eller dobbeltklikke inni beskjæringsmarkeringen.
- Hvis du vil avbryte beskjæringsoperasjonen, trykker du Esc eller klikker Avbryt-knappen ⌫ på alternativlinjen.

Beskjære et bilde ved hjelp av kommandoen Beskjær

1. Bruk et markeringsverktøy til å merke den delen av bildet du vil beholde.
2. Velg Bilde > Beskjær.

Beskjære et bilde ved hjelp av kommandoen Skjær til

Kommandoen Skjær til beskjærer et bilde ved å fjerne uønskede bilde data på andre måter enn kommandoen Beskjær. Du kan beskjære et bilde ved å skjære til omkringliggende gjennomsiktige bildepunkter, eller bakgrunnsbildepunkter i en angitt farge.

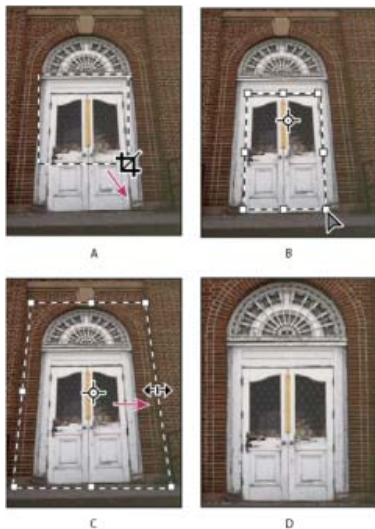
1. Velg Bilde > Skjær til.
2. Velg et alternativ i dialogboksen Skjær til:
 - Gjennomsiktige bildepunkter for å skjære vekk gjennomsiktighet ved kantene i bildet, slik at det minste bildet med bare ikke-gjennomsiktige bildepunkter blir igjen.
 - Farge på bildepunkt øverst til venstre hvis du vil fjerne et område som har fargen til bildepunktet øverst til venstre, fra bildet.
 - Farge på bildepunkt nederst til høyre for å fjerne et område med fargen til bildepunktet nederst til høyre fra bildet.
3. Merk ett eller flere områder som skal skjæres bort i bildet: Topp, Bunn, Venstre eller Høyre.

Transformere perspektiv under beskjæring | CS5

[Til toppen](#)

💡 Se *Transformere perspektiv under beskjæring* for å lære hvordan man transformerer perspektiv i Photoshop CC og CS6.

Beskjæringsverktøyet har et alternativ som gjør det mulig å transformere perspektivet i et bilde. Transformering av perspektivet er svært nyttig når du arbeider med bilder som inneholder *trapesortegning*. Trapesortegning oppstår når et objekt fotograferes fra en vinkel, og ikke rett forfra. Hvis du for eksempel tar et bilde av en høy bygning fra bakkenivå, vises kantene på bygningen nærmere hverandre øverst enn nederst.



Trinn for å transformere perspektiv

A. Tegn første beskjæringsmarkering **B.** Juster beskjæringsmarkeringen slik at den samsvarer med objektets kanter **C.** Utvid beskjæringsgrenser **D.** Endelig bilde

1. Velg beskjæringsverktøyet  og angi beskjæringsmodus.
2. Dra beskjæringsmarkeringen rundt et objekt som var rektangulært i det opprinnelige motivet (selv om det ikke vises rektangulært i bildet). Du bruker kantene i dette objektet til å definere perspektivet i bildet. Markeringen trenger ikke å være nøyaktig. Du kan justere den senere.

Merk: Du må velge et objekt som var rektangulært i det opprinnelige motivet, ellers genereres kanskje ikke den forventede perspektivtransformeringen i Photoshop.

3. Velg Perspektiv på alternativlinjen, og angi de andre alternativene etter behov.
4. Flytt hjørnehåndtakene på beskæringsmarkeringen slik at den samsvarer med objektets kanter. Dette definerer perspektivet i bildet, og det er derfor viktig å få nøyaktig samsvar med objektets kanter.
5. Dra i sidehåndtakene for å utvide beskæringsgrensene samtidig som perspektivet beholdes.
Ikke flytt senterpunktet i beskæringsmarkeringen. Senterpunktet må være på den opprinnelige plasseringen hvis perspektivkorrigeringen skal kunne utføres.
6. Gjør ett av følgende:
 - Trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klikk utføringsknappen ✓ på alternativlinjen eller dobbeltklikk inni beskæringsmarkeringen.
 - Hvis du vil avbryte beskæringsoperasjonen, trykker du Esc eller klikker Avbryt-knappen ⌫ på alternativlinjen.

Beskjære og rette opp skannede bilder

[Til toppen](#)

Du kan legge flere bilder på en skanner og skanne dem i én operasjon. Dermed opprettes én bildefil. Kommandoen Beskjær og rett ut bilder er en automatisert funksjon som kan opprette separate bildefiler fra en skanning av flere bilder.

For å få de beste resultatene, bør du ha 1/8 tomme klaring mellom bildene i skanningen, og bakgrunnen (vanligvis skannerflaten) bør være en jevn farge med lite støy. Kommandoen Beskjær og rett ut bilder fungerer best på bilder med omriss uten linjer. Hvis kommandoen Beskjær og rett ut bilder ikke kan behandle bildefilen ordentlig, bruker du beskæringsverktøyet.

1. Åpne den skannede filen som inneholder bildene du vil skille.
2. Merk laget som inneholder bildene.
3. (Valgfritt) Tegn en markering rundt bildene du vil behandle.
4. Velg Fil > Automatiser > Beskjær og rett ut bilder. De skannede bildene behandles, og deretter åpnes hvert bilde i et eget vindu.

💡 Hvis kommandoen Beskjær og rett ut bilder deler et av bildene på feil måte, drar du en markeringsramme rundt bildet og litt av bakgrunnen. Deretter holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) når du velger kommandoen. Endringstasten angir at bare ett bilde skal skilles fra bakgrunnen.

Rette opp et bilde

[Til toppen](#)

Linjalverktøyet har et opprettingsalternativ som raskt justerer bilder slik at de er på linje med horisonter, vegger og andre påfallende elementer.

1. Velg linjalverktøyet . (Du må kanskje holde nede pipetten for å vise linjalen.)
2. Dra over et påfallende horisontalt eller vertikalt element i bildet.
3. Klikk Rett opp på alternativlinjen.

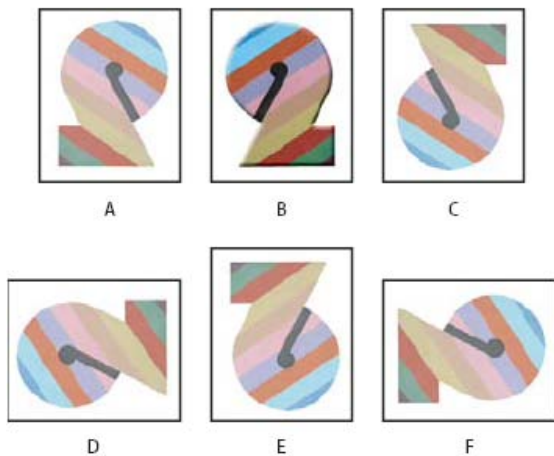
Photoshop retter opp bildet og beskærer det automatisk. Du viser bildeområder som går utenfor de nye dokumentgrensene, ved å velge Rediger > Angre.

💡 Du kan unngå automatisk beskæring helt ved å holde nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) når du klikker Rett opp.

Rotere eller vende et helt bilde

[Til toppen](#)

Ved hjelp av Bilderotering-kommandoene kan du rotere eller vende et helt bilde. Kommandoene fungerer ikke på enkeltlag eller deler av lag, baner eller markeringsrammer. Bruk kommandoen Transformer eller Fri transformering hvis du vil rotere en markering eller et lag.



Rotere bilder

A. Vend vannrett **B.** Originalbilde **C.** Vend loddrett **D.** Roter 90° mot klokken **E.** Roter 180° **F.** Roter 90° med klokken

- Velg Bilde > Bilderotering, og velg deretter en av følgende kommandoer på undermenyen:

180° Roterer bildet en halv gang.

90° med klokken Roterer bildet en kvart gang med klokken.

90° mot klokken Roterer bildet en kvart gang mot klokken.

Vilkårlig Roterer bildet etter vinkelen du angir. Hvis du velger dette alternativet, skriver du inn en vinkel mellom -359,99 og 359,99 i Vinkel-tekstboksen. (I Photoshop kan du velge å rotere med klokken eller mot klokken.) Klikk deretter OK.

Vend lerretet loddrett eller vannrett Vender bildet langs tilsvarende akse.

Merk: Bilderotering ødelegger redigeringen og endrer faktisk filinformasjonen. Hvis du vil rotere bildet for visning på en ikke-ødeleggende måte, bruker du Roter-verktøyet.

Endre størrelsen på arbeidsområdet

[Til toppen](#)

Størrelsen på arbeidsområdet er hele det redigerbare området i et bilde. Ved hjelp av kommandoen Arbeidsområde kan du øke eller redusere størrelsen på arbeidsområdet for et bilde. Hvis du øker størrelsen på arbeidsområdet, legges det til mer plass rundt et eksisterende bilde. Hvis du reduserer størrelsen på arbeidsområdet for et bilde, beskjæres bildet. Hvis du øker størrelsen på arbeidsområdet for et bilde med en gjennomsiktig bakgrunn, blir det tilføyd arbeidsområdet gjennomsiktig. Hvis bildet ikke har en gjennomsiktig bakgrunn, har du flere alternativer for å bestemme fargen på det tilføyde arbeidsområdet.

1. Velg Bilde > Arbeidsområde.
2. Gjør ett av følgende:
 - Skriv inn dimensjonene for arbeidsområdet i Bredde- og Høyde-boksene. Velg målenheter på hurtigmenyene ved siden av Bredde- og Høyde-boksen.
 - Velg Relativ, og angi mengden du vil legge til eller trekke fra gjeldende størrelse på arbeidsområdet for bildet. Angi et positivt tall for å utvide arbeidsområdet, og angi et negativt tall for å krympe arbeidsområdet.
3. Under Anker klikker du et kvadrat for å angi hvor det eksisterende bildet skal plasseres i det nye arbeidsområdet.
4. Velg et alternativ på menyen Farge på arbeidsområdetillegg:
 - Forgrunn for å fylle det nye arbeidsområdet med gjeldende forgrunnsfarge
 - Bakgrunn for å fylle det nye arbeidsområdet med gjeldende bakgrunnsfarge
 - Hvit, Svart eller Grå for å fylle det nye arbeidsområdet med den fargen
 - Annen for å velge en ny arbeidsområdefarge ved hjelp av fargevelgeren

Merk: Du kan også klikke det hvite kvadratet til høyre for menyen Farge på arbeidsområdetillegg for å åpne fargevelgeren.

Menyen Farge på arbeidsområdetillegg er ikke tilgjengelig hvis bildet ikke inneholder et bakgrunnslag.

5. Klikk OK.



Opprinnelig arbeidsområde og arbeidsområde som er lagt til på høyre side av bildet ved hjelp av forgrunnsfargen

Lage et delbilde

[Til toppen](#)

Du kan lage en bilderamme ved å øke størrelsen på arbeidsområdet og fylle det med en farge.

Du kan også bruke en av de forhåndsinnspilte prosedyrene til å lage en bilderamme med stil. Du bør arbeide på en kopi av bildet.

1. Åpne prosedyrepanelet. Velg Vindu > Prosedyrer.
2. Velg Delbilder på prosedyrepanelmenyen.
3. Velg en av delbildeprosedyrene fra listen.
4. Klikk Spill markering-knappen.

Prosedyren spilles av og oppretter en ramme rundt bildet.

Flere hjelpeemner

- [Rotere, beskjære og retusjere bilder i Camera Raw](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Beskjær og rett opp bilder | CC, CS6

Beskjære eller fjerne en del av et bilde

Oppdateringer for beskjeringsverktøy | Kun Creative Cloud

Rette opp et bilde

Transformere perspektiv under beskjeriing

Beskjære lerreter ved bruk av Beskjeringsverktøyet

Beskjeriing er prosessen med å fjerne deler av et bilde for å skape fokus eller styrke komposisjonen. Bruk Beskjeringsverktøyet for å beskjeri og rette ut bilde i Photoshop. Beskjeringsverktøyene i Photoshop CC og CS6 er ikke-destruktive og du kan velge å beholde de beskjeri bildepunktene for å optimere beskjeringsgrensene senere. Beskjeringsverktøyet gir også intuitive metoder for å rette ut bildet mens du beskjeri.

Visuelle veiledninger gir en interaktiv forhåndsvisning for alle operasjoner. Når du beskjeri eller retter ut bilder, hjelper sanntidstilbakemelding deg å visualisere det endelige resultatet.

Beskjære eller fjerne en del av et bilde

[Til toppen](#)

1. Velg beskjeringsverktøy fra verktøylinjen . Beskjeringsgrenser viser kantene på bildet.
2. Dra et nytt beskjeringsområde eller dra hjørnemarkørene for å spesifisere beskjeringsgrensene i bildet ditt.
3. (Valgfritt) Spesifiser beskjeringsalternativene ved bruk av Kontrollinjen.



A. Aktivverktøy **B.** Størrelse og proporsjoner **C.** Roter beskjeringsboksen **D.** Rett ut bilde **E.** Vis **F.** Beskjeringsalternativer **G.** Slett beskårede bildepunkter

Størrelse og proporsjoner Velg et forhold eller en størrelse for beskjeringsboksen. Du kan også velge en forhåndsinnstilt verdi, skrive inn din egen, eller til og med definere dine egne forhåndsinnstilte verdier for senere bruk.

Vis Velg en visning for å vise overleggsguider mens du beskjeri. Guider som 3 x 3, Rutenett og Gyllent snitt er tilgjengelige. Hvis du vil gå gjennom alle alternativene, trykker du på O.

Beskjeringsalternativer Klikk innstillingsmenyen for å spesifisere flere beskjeringsalternativer.

Bruk klassisk modus Aktiver dette alternativet hvis du ønsker å bruke beskjeringsverktøyet slik det var i de tidligere versjonene av Photoshop. Se Justere beskjeri, retning og lerret for informasjon om bruk av beskjeringsverktøyet i klassisk modus.

Forhåndsvisning av automatisk midstilling Aktiver dette alternativet for å plassere forhåndsvisningen midt på lerretet.

Vis beskåret område Aktiver dette alternativet for å vise området som er beskåret. Hvis dette alternativet er deaktivert, forhåndsvises kun det endelige området.

Aktiver beskjeringssskjerm Bruk beskjeringsbeskyttelsen for å tone ut de beskårede områdene. Du kan spesifisere farge og tetthet. Hvis du aktiverer Juster tetthet automatisk, reduseres tettheten når du redigerer beskjeringsgrensene.

Slett beskårede bildepunkter Deaktiver dette alternativet for å bruke en ikke-destruktiv beskjeri og beholde bildepunkter utenfor beskjeringsgrensene. Ikke-destruktiv beskjeri fjerner ingen bildepunkter. Senere kan du klikke bildet for å se områder utenfor de nåværende beskjeringsgrensene.

Aktiver dette alternativet for å slette alle bildepunkter som er utenfor beskjeringsområdet. Disse bildepunktene er tapte, og ikke tilgjengelige for fremtidige justeringer.



Høyreklikk Beskjeringsboksen og få tilgang til vanlige beskjeringsalternativer fra kontekstmenyen.

4. Trykk på Enter (Windows) eller Return (Mac OS) for å beskjeri bildet.

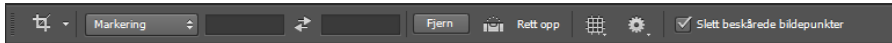
For informasjon om beskjeri og uttetting, se [Nylig omdesignet beskjeringsverktøy](#) av Julieanne Kost.

Oppdateringer for beskæringsverktøy | Kun Creative Cloud

Merk: Disse funksjonene ble introdusert i Creative Cloud-utgivelsen for Photoshop CS6.

Oppdateringen av **Beskjæring**-verktøyet inkluderer flere feilreparasjoner og forbedringer, inkludert:

- **Bildets mål** og forhåndsinnstillinger i Sideforhold-menyen.
- Hvis du klikker dobbeltpil-ikonet, endres beskæringsretningen ved at **Bredde**- og **Høyde**-verdiene byttes om. Dette ikonet erstatter Roter beskæringsboks-knappen.
- Hvis du velger **B x H x Oppløsning** på menyen **Sideforhold**, vises et **Oppløsning**-felt på alternativlinjen og verdiene for **Bredde** og **Høyde** fylles ut automatisk.
- Hvis du klikker **Fjern**-knappen, vil verdiene i feltene **Bredde** og **Høyde** på alternativlinjen fjernes. Hvis vist, vil også verdien i **Oppløsning**-feltet fjernes.
- Hurtigtasten for **Bildets mål** har blitt endret fra **F** til **I** for verktøyene **Beskjæring** og **Perspektivbeskjæring**.

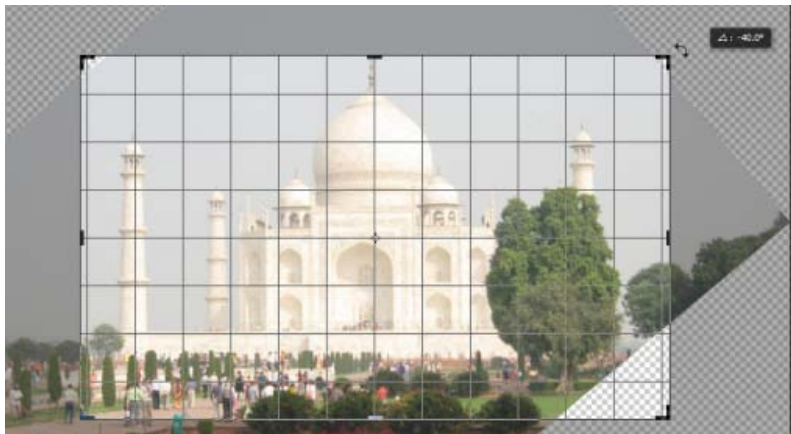


Alternativlinjen for beskæringsverktøy i Creative Cloud

A. Sideforhold-menyen **B.** Bytt bredde- og høydeverdier **C.** Overlappingsalternativer

Rette opp et bilde

Du kan rette ut et bilde mens du beskærer. Bildet roteres og tilpasses for å rettes ut. Bildelerretet gis automatisk ny størrelse for å passe til de roterte bildepunktene.



Roter bildet ved bruk av beskæringsverktøyet for å rette det ut

- Gjør ett av følgende for å rette ut et bilde:
 - Plasser pekeren litt utenfor hjørnemarkørene og dra for å rotere bildet. En nett vises inne i beskæringsboksen og bildet roteres bak det.
 - Klikk Rett ut på kontrollinjen, og bruk deretter Utretningsverktøyet for å tegne en referanselinje for å rette ut bildet. Tegn for eksempel en linje langs horisonten eller en kant for å rette ut bildet langs den.

Se [Rette opp et skjevt bilde](#) for å se en video som forklarer hvordan du rettet ut et bilde ved hjelp av beskæringsverktøyet.

Transformere perspektiv under beskjæring

Med Perspektivbeskjæring kan du transformere perspektivet i et bilde mens du beskærer. Bruk Perspektivbeskjæring mens du jobber med bilder som inneholder *trapesfortegning*. Trapesfortegning oppstår når et objekt fotograferes fra en vinkel, og ikke rett forfra. Hvis du for eksempel tar et bilde av en høy bygning fra bakkenivå, vises kantene på bygningen nærmere hverandre øverst enn nederst.



Trinn for å transformere perspektiv

A. Opprinnelig bilde **B.** Juster beskæringsmarkeringen for å passe til objektets kanter **C.** Endelig bilde

1. Du korrigerer bildeperspektivet ved å holde nede **Beskæringsverktøy** og velge **Perspektivbeskjæring** .
2. Tegn en markering rundt det fordreide objektet. Tilpass kantene på markeringen til de rektangulære kantene på objektet.
3. Trykk på Enter (Windows) eller retur (Mac OS) for å fullføre perspektivbeskjæringen.

Endre størrelse på lerretet ved bruk av beskæringsverktøyet

[Til toppen](#)

Du kan bruke beskæringsverktøyet for å endre størrelse på bildelerretet.

1. Velg beskæringsverktøyet fra verktøylinjen . Beskjæringsgrenser viser kantene på bildet.
2. Dra beskæringsmarkørene utover for å forstørre lerretet. Bruk Alt- eller Tilvalg-tasten for å forstørre fra alle sider.
3. Trykk på Enter (Windows) eller retur (Mac OS) for å bekrefte handlingen.

For å endre størrelse på lerretet, kan du også velge Bilde > Lerretstørrelse. Se [Endre lerretstørrelse](#).



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Forsvinningspunkt

- Oversikt over dialogboksen Forsvinningspunkt
- Arbeide i Forsvinningspunkt
- Eksportere målinger, teksturer og 3D-informasjon
- Perspektivplan og rutenettet
- Definere og justere perspektivplan i Forsvinningspunkt
- Gjengi rutenett i Photoshop
- Markeringer i Forsvinningspunkt
- Fylle markeringer med et annet område i et bilde
- Kopiere markeringer i Forsvinningspunkt
- Lime inn et element i Forsvinningspunkt
- Male med en farge i Forsvinningspunkt
- Male med prøvebildepunkter i Forsvinningspunkt
- Måle i Forsvinningspunkt (Photoshop Extended)

Forsvinningspunkt forenkler perspektivtro redigering i bilder som inneholder perspektivplan, for eksempel sidene på en bygning, vegger, gulv og alle rektangulære objekter. I Forsvinningspunkt angir du planene i et bilde, og deretter bruker du redigeringer, for eksempel maling, kloning, kopiering eller innliming og transformering. Alle redigeringene bevarer perspektivet i planet du arbeider med. Når du retusjerer, legger til eller flytter innhold i et bilde, blir resultatet mer realistisk fordi redigeringene er riktig orientert og skalert til perspektivplanene. Når du er ferdig med å arbeide i Forsvinningspunkt, kan du fortsette å redigere bildet i Photoshop. Hvis du vil bevare informasjonen om perspektivplanet i et bilde, lagrer du dokumentet i PSD-, TIFF- eller JPEG-format.



Utføre redigeringer på perspektivplanene i et bilde

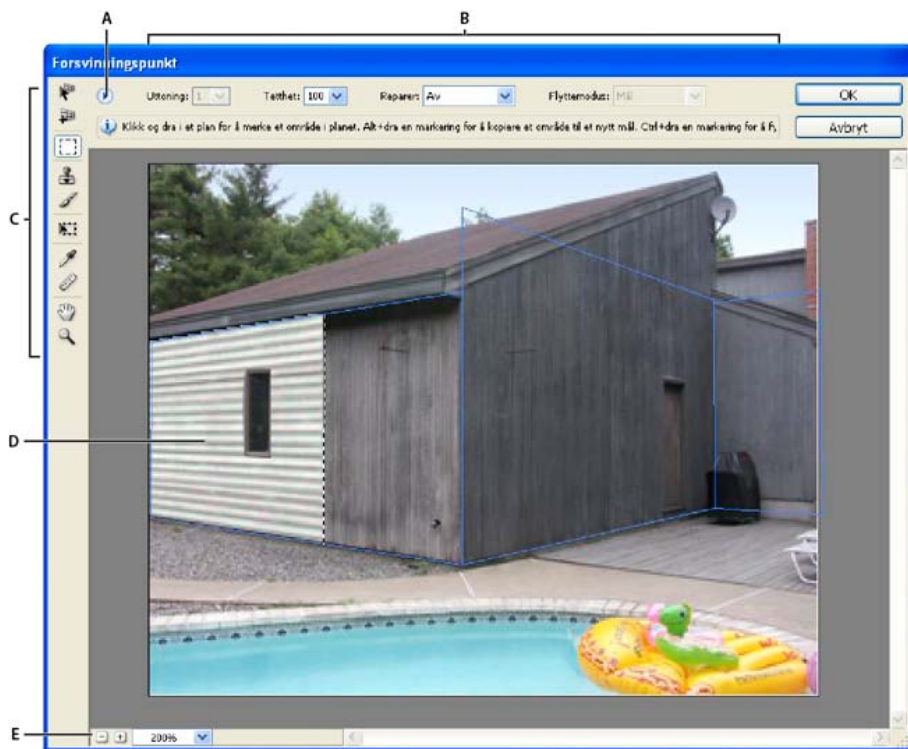
Photoshop Extended-brukere kan også måle objekter i et bilde og eksportere 3D-informasjon og målinger til DXF- og 3DS-format til bruk i 3D-programmer.

Du finner en video om bruk av forsvinningspunkt på www.adobe.com/go/vid0019_no.

Oversikt over dialogboksen Forsvinningspunkt

[Til toppen av siden](#)

Dialogboksen Forsvinningspunkt (Filter > Forsvinningspunkt) inneholder verktøy for å definere perspektivplan, verktøy for bilderedigering, et måleverktøy (bare Photoshop Extended) og en bildeforhåndsvisning. Forsvinningspunktverktøyene (markeringsverktøyet, stempelverktøyet, penselverktøyet og andre) fungerer på samme måte som de tilsvarende verktøyene i hovedverktøykassen i Photoshop. Du kan bruke de samme hurtigtastene til å angi verktøyalternativene. Når du åpner Forsvinningspunkt-menyen , vises flere verktøynstillinger og kommandoer.



Forsvinningspunkt, dialogboks

A. Forsvinningspunkt-menyen B. Alternativer C. Verktøykasse D. Forhåndsvisning av en forsvinningspunktøkt E. Zoomealternativer

Forsvinningspunktverktøy

Forsvinningspunktverktøy fungerer på samme måte som de tilsvarende verktøyene i hovedverktøykassen i Photoshop. Du kan bruke de samme hurtigtastene til å angi verktøyalternativer. Når du velger et verktøy, endres de tilgjengelige alternativene i dialogboksen Forsvinningspunkt.

Rediger plan-verktøy Merker, redigerer, flytter og endrer størrelse på plan.

Opprett plan-verktøy Definerer de fire hjørnenodene for et plan, justerer størrelsen og formen på et plan og løsriver et nytt plan.

Markeringsverktøy Lager kvadratiske eller rektangulære markeringer samt flytter eller kloner markeringer.

Hvis du dobbeltklikker markeringsverktøyet i et plan, merkes hele planet.

Stempelverktøy Maler med en prøve av bildet. I motsetning til klonestempelverktøyet kan ikke stempelverktøyet i Forsvinningspunkt kloner elementer fra et annet bilde. Se også Male med prøvebildepunkter i Forsvinningspunkt og Retusjere med klonestempelverktøyet.

Penselverktøy Maler en valgt farge i et plan.

Transformeringsverktøy Skalerer, roterer og flytter en svevende markering ved å flytte håndtakene i markeringsrammen. Virkemåten er den samme som når du bruker kommandoen Fri transformering på en rektangulær markering. Se også Transformere fritt.

Pipetteverktøyet Velger en farge for maling når du klikker i forhåndsvisningsbildet.

Måleverktøy Måler avstander og vinkler for et element i et plan. Se også Mål i Forsvinningspunkt (Photoshop Extended)

Zoomeverktøy Forstørrer eller forminsker visningen av bildet i forhåndsvisningsvinduet.

Håndverktøy Flytter bildet i forhåndsvisningsvinduet.

Forstørre eller forminske forhåndsvisningsbildet

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg zoomverktøyet i dialogboksen Forsvinningspunkt, og klikk eller dra i forhåndsvisningsbildet for å zoome inn. Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS), og klikk eller dra for å zoome ut.
- Angi et forstørrelsesnivå i Zoom-tekstboksen nederst i dialogboksen.
- Klikk plusstegnet (+) eller minustegnet (-) for å zoome henholdsvis inn eller ut.
- Hvis du vil zoome inn midlertidig i forhåndsvisningsbildet, holder du nede x-tasten. Dette er spesielt nyttig når du skal plassere hjørnenoder når du definerer et plan, og når du skal arbeide med detaljer.

Flytt bildet i forhåndsvisningsvinduet

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg håndverktøyet i dialogboksen Forsvinningspunkt, og dra i forhåndsvisningsbildet.
- Hold nede mellomromstasten med et hvilket som helst verktøy valgt og dra i forhåndsvisningsbildet.

Arbeide i Forsvinningspunkt

1. (Valgfritt) Klargjør bildet for arbeid i Forsvinningspunkt.

Gjør ett av følgende før du velger kommandoen Forsvinningspunkt:

- Hvis du vil plassere resultatene av arbeidet med Forsvinningspunkt på et eget lag, må du opprette et nytt lag før du velger kommandoen Forsvinningspunkt. Ved å plassere Forsvinningspunkt-resultatene på et eget lag beholder du originalbildet og kan bruke lagtetthetskontrollen, stiler og overgangsmodi.
- Hvis du har tenkt å kloner innholdet i bildet utover rammene for den gjeldende bildestørrelsen, øker du størrelsen på arbeidsområdet slik at tillegginnholdet får plass. Se også Endre størrelsen på arbeidsområdet
- Hvis du har tenkt å lime inn et element fra utklippstavlen i Photoshop i Forsvinningspunkt, kopierer du elementet før du velger kommandoen Forsvinningspunkt. Det kopierte elementet kan være fra et annet Photoshop-dokument. Hvis du kopierer skrift, må du rastre tekstlaget før du kopierer til utklippstavlen.
- Hvis du vil begrense resultatene av Forsvinningspunkt til bestemte områder i bildet, lager du en markering eller legger til en maske i bildet før du velger kommandoen Forsvinningspunkt. Se også Merke med markeringsverktøyene og Masker og alfakanaler.
- Hvis du vil kopiere noe i perspektiv fra ett Photoshop-dokument til et annet, kopierer du først elementet mens du er i Forsvinningspunkt i ett dokument. Når du limer inn elementet i et annet dokument mens du er i Forsvinningspunkt, bevares elementets perspektiv.

2. Velg Filter > Forsvinningspunkt.

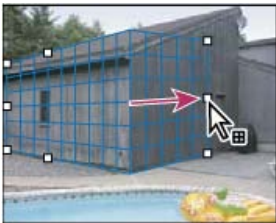
3. Definer de fire hjørnenodene for planoverflaten.

Opprett plan-verktøyet  er valgt som standard. Klikk i forhåndsvisningsbildet for å definere hjørnenodene. Prøv å bruke et rektangulært objekt i bildet som en hjelpelinje når du oppretter planet.



Definere de fire hjørnenodene med Opprett plan-verktøyet

Hvis du vil løsrive flere plan, bruker du Opprett plan-verktøyet og Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Mac OS) en kantnode.



CTRL-dra (Windows) eller KOMMANDO-dra (Mac OS) en kantnode for å løsrive et plan.

Hvis du vil ha mer informasjon, se Definere og justere perspektivplan i Forsvinningspunkt.

4. Rediger bildet.

Gjør ett av følgende:

- Lag en markering. Når en markering er tegnet, kan den klones, flyttes, roteres, skaleres, fylles eller transformeres. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se Markerings i Forsvinningspunkt.
- Lim inn et element fra utklippstavlen. Det innlimte elementet blir en svevende markering, som samsvarer med perspektivet til ethvert plan den flyttes til. Hvis du vil ha mer informasjon, se også Lime inn et element i Forsvinningspunkt.
- Mal med farger eller prøvebildepunkter. Hvis du vil ha mer informasjon, se Male med en farge i Forsvinningspunkt eller Male med prøvebildepunkter i Forsvinningspunkt.
- Skaler, roter, vend, vend loddrett eller flytt en svevende markering. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se Markerings i Forsvinningspunkt.
- Mål et element i et plan. Målinger kan gjengis i Photoshop ved å velge Gjengi målenheter til Photoshop på Forsvinningspunkt-menyen. Hvis du vil ha mer informasjon, se Måle i Forsvinningspunkt (Photoshop Extended).

5. (Bare Photoshop Extended) Eksporter 3D-informasjon og målinger til DXF- eller 3DS-format.

Teksturer eksporteres også til 3DS-format. Hvis du vil ha mer informasjon, se Eksportere målinger, teksturer og 3D-informasjon.

6. Klikk OK.

Rutenett kan gjengis i Photoshop ved å velge Gjengi rutenett til Photoshop på Forsvinningspunkt-menyen før du klikker OK. Hvis du vil ha mer informasjon, se Gjengi rutenett i Photoshop.

Eksportere målinger, teksturer og 3D-informasjon

[Til toppen av siden](#)

3D-informasjon (plan), teksturer og målinger som er opprettet i Forsvinningspunkt, kan eksporteres til et format som kan brukes i programmer for CAD, modellering, animasjon og spesialeffekter. Hvis du eksporterer til DXF, opprettes en fil med 3D-informasjon og eventuelle målinger. Eksporterte 3DS-filer inneholder gjengitte teksturer samt geometrisk informasjon.

1. Åpne Forsvinningspunkt-menyen og velg enten Eksporter til DXF eller Eksporter til 3DS.
2. I dialogboksen Eksporter DXF eller Eksporter 3DS velger du en plassering for den lagrede filen og klikker Lagre.

Perspektivplan og rutenettet

[Til toppen av siden](#)

Før du kan foreta redigeringer i Forsvinningspunkt, definerer du rektangulære plan som justeres mot perspektivet i et bilde. Nøyaktigheten til planet bestemmer om eventuelle redigeringer eller justeringer er riktig skalert og orientert i bildet.

Når du har etablert de fire hjørnenodene, er perspektivplanet aktivt, og viser en markeringsramme og et rutenett. Du kan skalere, flytte eller endre form for å finjustere perspektivplanet. Du kan også justere rutenettstørrelsen i forhold til elementene i bildet. Noen ganger kan det være nyttig å justere markeringsrammen og rutenettet til en tekstur eller et mønster i bildet for å tilpasse det nøyaktig til bildets perspektiv. En justering av rutenettstørrelsen kan også gjøre det enklere å telle elementer i bildet.

Rutenettet bidrar til å justere perspektivplanene mot bildeelementer, og er også nyttig for å visualisere målinger ved bruk sammen med måleverktøyet. Det finnes et alternativ for å koble rutenettstørrelsen til målinger som gjøres med måleverktøyet.

Definere og justere perspektivplan i Forsvinningspunkt

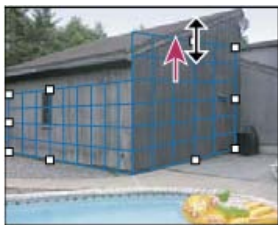
[Til toppen av siden](#)

1. Velg Opprett plan-verktøyet  i dialogboksen Forsvinningspunkt, og klikk i forhåndsvisningsbildet for å legge til de fire hjørnenodene.

Prøv å bruke et rektangulært objekt eller et planområde i bildet som en hjelpelinje når du oppretter perspektivplanet. Som hjelp når du skal plassere en node, kan du holde nede x-tasten for å zoome inn i forhåndsvisningsbildet. Når du legger til hjørnenoder, kan du slette den siste noden hvis den ikke er riktig, ved å trykke Tilbake-tasten (Windows) eller Delete-tasten (Mac OS). Du kan også flytte en node ved å dra den.

2. Velg Rediger plan-verktøyet , og gjør ett eller flere av følgende:

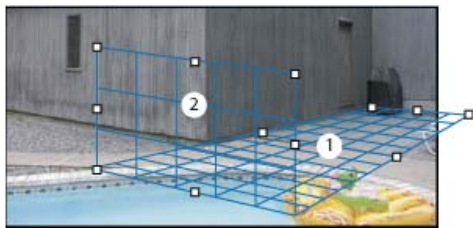
- Hvis du vil endre form på perspektivplanet, drar du i en hjørnenode.
- Hvis du vil justere rutenettet, skriver du inn en verdi i Rutenettstørrelse-tekstboksen, eller du klikker nedoverpilen og flytter skyvekontrollen. Du kan også justere rutenettstørrelsen når Opprett plan-verktøyet er valgt.
- Hvis du vil flytte planet, klikker du inni planet og drar.
- Hvis du vil skalere planet, drar du en kantnode i et segment av markeringsrammen.



Dra en kantnode for å øke størrelsen på et plan slik at redigeringene får plass

Markeringsrammen og rutenettet til et perspektivplan er vanligvis blå(tt). Hvis det er problemer med plasseringen av hjørnenodene, er planet ugyldig, og markeringsrammen og rutenettet blir enten røde eller gule. Når planet er ugyldig, flytter du hjørnenodene til markeringsrammen og rutenettet blir blå(tt).

 Hvis du har overlappende plan, kan du CTRL-klikke (Windows) eller KOMMANDO-klikke (Mac OS) for å bla gjennom de overlappende planene.



Overlappende plan

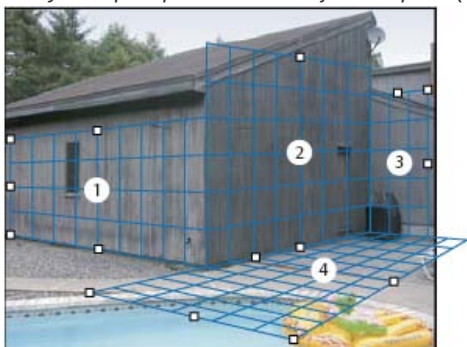
Opprette beslektede perspektivplan

Når du har opprettet et plan i Forsvinningspunkt, kan du opprette (løsrive) ytterligere plan som deler det samme perspektivet. Når et andre plan er løsrivet fra det opprinnelige perspektivplanet, kan du løsrive flere plan fra det andre planet og så videre. Du kan løsrive så mange plan du vil. Selv om nye plan løsrives ved 90-graders vinkel, kan du justere dem til en hvilken som helst vinkel. Dette er nyttig når du skal lage sømløse redigeringer mellom overflater, slik at de passer til geometrien i et sammensatt motiv. Hjørneskap i et kjøkken kan for eksempel være en del av en sammenhengende overflate. I tillegg til å justere vinklene for et relatert perspektivplan kan du når som helst endre størrelsen på planet med Rediger plan-verktøyet.

1. Velg Opprett plan-verktøyet eller Rediger plan-verktøyet, og Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Mac OS) en kantnode (ikke en hjørnenode) i et eksisterende plans markeringsboks.

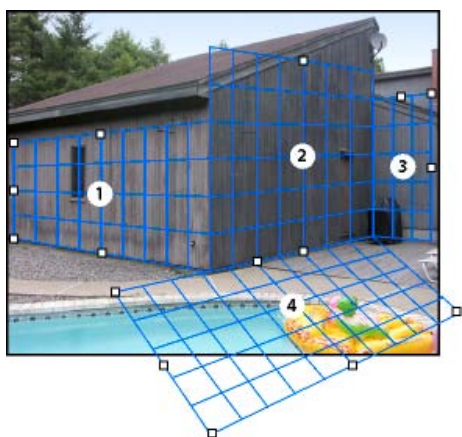
Det nye planet løsrives ved en 90-graders vinkel i forhold til det opprinnelige planet.

Merk: Hvis et nylig opprettet plan ikke er riktig justert i forhold til bildet, velger du Rediger plan-verktøyet og justerer en av hjørnenodene. Tilknyttede plan påvirkes når du justerer plan. (Hjørnenodene er utilgjengelige dersom det er tilknyttet flere enn to plan.)



Hvis du løsriver flere plan, vil planene fortsatt være relatert til hverandre, og redigeringene skaleres og orienteres derfor i riktig perspektiv.

2. (Valgfritt) Gjør ett av følgende for å endre vinkelen for det nylig løsrivne planet:
 - La Rediger plan-verktøyet eller Opprett plan-verktøyet være valgt, og Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) den midterste kantnode på siden rett overfor rotasjonsaksen.
 - Angi en verdi i Vinkel-tekstboksen.
 - Flytt skyvekontrollen for Vinkel.



Endret planvinkel.

Merk: Når du har opprettet et nytt (underordnet) plan fra et eksisterende (overordnet) plan, kan du ikke lenger justere vinkelen for det overordnede planet.

Markeringsramme- og rutenettvarsler i Forsvinningspunkt

Markeringsrammen og rutenettet endrer farge for å angi planets gjeldende status. Hvis planet er ugyldig, flytter du en hjørnenode til

markeringsrammen og rutenettet blir blå(tt).

Blå Angir et gyldig plan. Husk at et gyldig plan ikke er en garanti for at resultatet har riktig perspektiv. Du må sørge for at markeringsboksen og rutenettet er justert nøyaktig til geometriske elementer eller et planområde i bildet.

Rød Angir et ugyldig plan. Forsvinningspunkt kan ikke beregne planets proporsjoner.

Gul Angir et ugyldig plan. Ikke alle forsvinningspunktene i planet kan løses.

Viktig: *Selv om det går an å redigere et ugyldig rødt eller gult plan, inkludert løsrive loddrette plan, kommer ikke resultatet til å bli riktig posisjonert.*

Vise eller skjule rutenettet, aktive markeringer og perspektivplanrammer

❖ Velg Vis kanter på Forsvinningspunkt-menyen.

Merk: *Markeringer vises midlertidig når du endrer størrelse eller plassering selv om Vis kanter er deaktivert.*

Justere avstanden i rutenettet for et perspektivplan

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg Rediger plan-verktøyet  eller Opprett plan-verktøyet , og angi en verdi for Rutenettstørrelse i området med verktøyalternativer.
- (Bare Photoshop Extended) Velg måleverktøyet , og velg deretter Koble målenheter til rutenett i området med verktøyalternativer. Dra måleverktøyet i et plan, og angi en verdi for Lengde i området med verktøyalternativer.

Gjengi rutenett i Photoshop

[Til toppen av siden](#)

Forsvinningspunkt-rutenettene er som standard ikke synlige når du viser et bilde i Photoshop-dokumentvinduet, selv om rutenettene bevares i bildet og vises når du starter Forsvinningspunkt. Rutenett kan gjengis slik at de er synlige i Photoshop-dokumentvinduet når du slutter å arbeide i Forsvinningspunkt. De gjengitte rutenettene er rastrede, ikke vektorbaserte.

❖ Åpne Forsvinningspunkt-menyen og velg Gjengi rutenett til Photoshop.

Du må velge kommandoen Gjengi rutenett i Photoshop for hver Forsvinningspunkt-økt.

💡 *Opprett et nytt lag for Forsvinningspunkt-resultatene hvis du vil gjengi rutenettene i Photoshop. Dermed holdes rutenettene i et eget lag atskilt fra hovedbildet.*

Markeringer i Forsvinningspunkt

[Til toppen av siden](#)

Markeringer kan være nyttige når du maler eller retusjerer for å rette feil, legge til elementer eller forbedre et bilde. I Forsvinningspunkt kan du lage markeringer for å male eller fylle bestemte områder i et bilde, samtidig som du opprettholder perspektivet som er definert ved planene i bildet. Markeringer kan også brukes til å klonе og flytte bildeinnhold i perspektiv.

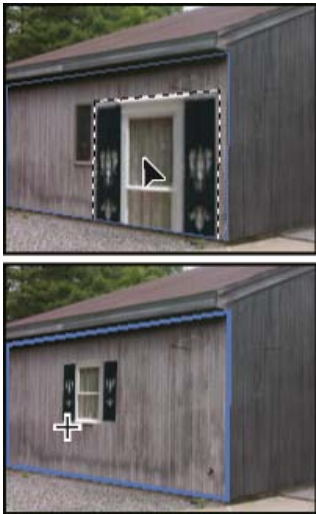
Ved hjelp av markeringsverktøyet i Forsvinningspunkt tegner du en markering i et perspektivplan. Hvis du tegner en markering som dekker mer enn ett plan, brytes den i henhold til perspektivet i hvert plan.

Når du har tegnet en markering, kan du flytte den hvor som helst i bildet og beholde perspektivet som er fastsatt med planet. Hvis et bilde har flere plan, samsvarer markeringen med perspektivet i planet som den beveges gjennom.

I Forsvinningspunkt kan du klonе bildepunktene i en markering når den flyttes i et bilde. En markering som inneholder bildepunkter som kan flyttes hvor som helst i bildet, kalles en svevende markering i Forsvinningspunkt. Selv om bildepunktene i en svevende markering ikke er i et eget lag, ser de ut som et eget lag som ligger oppå hovedbildet. En aktiv svevende markering kan flyttes, roteres eller skaleres.

Merk: *Når du limer inn et element i Forsvinningspunkt, er de innlimte bildepunktene i en svevende markering.*

Hvis du klikker utenfor en svevende markering, deaktiveres den. Når en svevende markering er deaktivert, limes innholdet inn i bildet, og erstatter bildepunktene som var nedenfor den. Hvis du kloner en kopi av en svevende markering, deaktiveres også originalen.



Element limt inn i Forsvinningspunkt.

Forsvinningspunkt har et annet flyttealternativ for markeringer. Du kan fylle markeringen med bildepunkter fra området som pekeren flyttes til.

Lage markeringer i Forsvinningspunkt

1. Velg markeringsverktøyet.
2. (Valgfritt) I området med verktøyalternativer angir du verdier for én eller flere av følgende innstillinger før du lager markeringen:
 - Uttoning** Angir hvor uskarpe kantene i markeringen skal være.
 - Tetthet** Angi denne verdien hvis du skal bruke markeringen til å flytte bildeinnhold. Dette alternativet bestemmer i hvor stor grad de flyttede bildepunktene dekker eller avdekker det underliggende bildet.
 - Reparer-menyen** Velg en overgangsmodus hvis du skal bruke en markering til å flytte bildeinnhold. Dette alternativet bestemmer hvordan de flyttede bildepunktene glir over i det omkringliggende bildet:
 - Velg Av slik at markeringen ikke blandes med fargene, skyggene og teksturene i de omkringliggende bildepunktene.
 - Velg Lystetthet for å blande markeringen med lyssettingen i de omkringliggende bildepunktene.
 - Velg På for å blande markeringen med fargen, lyssettingen og skyggen i omkringliggende bildepunkter.
3. Dra verktøyet i et plan. Du kan lage en markering som dekker mer enn ett plan. Hold nede SKIFT-tasten for å begrense markeringen til et kvadrat som er i perspektiv.



Markering som dekker mer enn ett plan

Merk: Hvis du vil merke et helt plan, dobbeltklikker du med markeringsverktøyet i planet.

Flytte markeringer i Forsvinningspunkt

1. Lag en markering i et perspektivplan.
2. Velg ett av følgende på Flyttemodus-menyen for å definere virkemåten når du flytter en markering:
 - Velg Mål for å merke området du flytter markeringsrammen til.
 - Velg Kilde for å fylle markeringen med bildepunktene i området du drar markeringsverktøypekeren til (samme som å CTRL-dra eller KOMMANDO-dra en markering).
3. Dra markeringen. Hold nede SKIFT-tasten for å begrense flyttingen slik at den justeres mot rutenettet til perspektivplanet.

Flytte, rotere og skalere svevende markeringer

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil flytte en svevende markering, velger du markeringsverktøyet eller transformeringsverktøyet, klikker inni markeringen og drar.

Hvis du vil rotere en svevende markering, velger du transformeringsverktøyet og flytter pekeren nær en node. Når pekeren endres til en buet dobbelpil, drar du for å rotere markeringen. Du kan også velge alternativet Vend vannrett for å vende markeringen vannrett langs den loddrette akse for planet, eller velge alternativet Vend loddrett for å vende markeringen loddrett langs den vannrette akse for planet.



A

B

C

Alternativer for transformeringsverktøyet

A. Opprinnelig markering **B.** Vend loddrett **C.** Vend vannrett

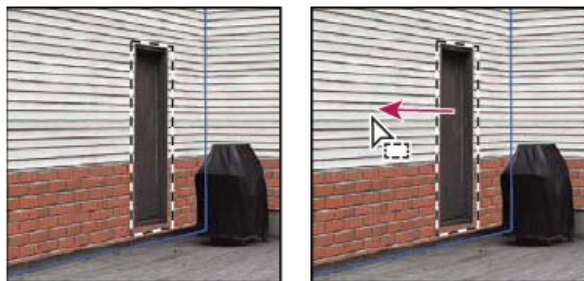
- Hvis du vil skalere en svevende markering, må den være i et perspektivplan. Velg transformeringsverktøyet, og flytt pekeren over en node. Når pekeren endres til en rett dobbelpil, drar du for å skalere markeringen. Trykk SKIFT-tasten for å begrense sideforholdet når du skalerer. Trykk Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) for å skalere fra midten.

Fylle markeringer med et annet område i et bilde

[Til toppen av siden](#)

1. Lag en markering i et perspektivplan.
2. (Valgfritt) Flytt markeringen dit du vil ha den. Flyttemodusen må være Mål når du flytter markeringen.
3. Gjør ett av følgende:
 - CTRL-dra (Windows) eller KOMMANDO-dra (Mac OS) pekeren fra innsiden av markeringen til bildeområdet der du vil fylle markeringen.
 - Velg Kilde på Flyttemodus-menyen, og dra pekeren fra innsiden av markeringen til bildeområdet der du vil fylle markeringen.

Den fylte markeringen blir en svevende markering, som du kan skalere, rotere, flytte eller kloner ved hjelp av transformeringsverktøyet, eller flytte eller kloner ved hjelp av markeringsverktøyet.



A

B



C

CTRL-dra (Windows) eller KOMMANDO-dra (Mac OS) en markering

A. Opprinnelig markering **B.** Flytte markeringen til kildebildet **C.** Kildebildet fyller den opprinnelige markeringen

Kopiere markeringer i Forsvinningspunkt

[Til toppen av siden](#)

1. Lag en markering i et perspektivplan.
2. Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) markeringen med markeringsverktøyet for å lage en kopi av markeringen og tilhørende bildepunkter.

Kopien blir en svevende markering, som ser ut til å ligge oppå hovedbildet. Du kan flytte en svevende markering, eller du kan velge transformeringsverktøyet for å skalere eller rotere den svevende markeringen.

3. Gjør ett av følgende:

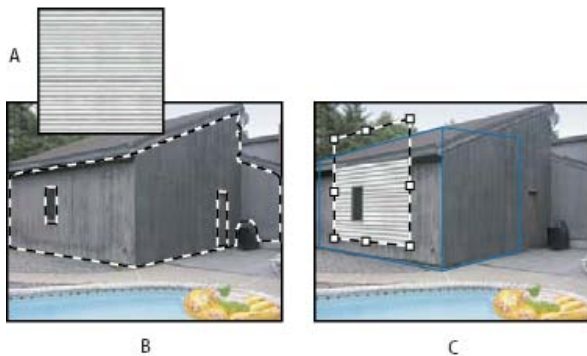
- Klikk utenfor den svevende markeringen for å oppheve merkingen av den. Markeringens innhold limes inn i bildet, og erstatter bildepunktene som var nedenfor den.
- Klikk i den svevende markeringen med markeringsverktøyet eller transformeringsverktøyet, og Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) for å lage en ekstra kopi. Etter kopieringen deaktiveres den opprinnelige svevende markeringen, og erstatter bildepunktene som var nedenfor den.

💡 Du kan trykke **Ctrl+Skift+T (Windows)** eller **Kommando+Skift+T (Mac OS)** for å duplisere den siste dupliseringsflyttingen. Dette er en enkel måte å kloner innhold på flere ganger.

Lime inn et element i Forsvinningspunkt

[Til toppen av siden](#)

Du kan lime inn et element fra utklippstavlen i Forsvinningspunkt. Det kopierte elementet kan være fra det samme dokumentet eller et annet. Når elementet er limt inn i Forsvinningspunkt, blir det en svevende markering som du kan skalere, rotere, flytte eller kloner. Når den svevende markeringen flyttes inn i et merket plan, tilpasses den til planets perspektiv.



Lime inn et element i Forsvinningspunkt

A. Kopiert mønster fra et separat dokument **B.** Bilde med markering (for å begrense resultater) opprettet i Photoshop før Forsvinningspunkt åpnes **C.** Innlimt mønster i Forsvinningspunkt flyttes inn i planet mens markeringen opprettholdes

💡 Siden det er enklere, anbefales det at du oppretter perspektivplan i en tidligere Forsvinningspunkt-økt.

1. Kopier et element til utklippstavlen. Det kopierte elementet kan være fra det samme dokumentet eller et annet. Husk at du bare kan lime inn et element som er omgjort til punktgrafikk (ikke et vektorisert raster).
Merk: Hvis du vil kopiere tekst, må du først rastre den. Høyreklikk tekstlaget og velg **Rastrer**. Deretter går du til **Velg > Alle** og kopierer til utklippstavlen.
2. (Valgfritt) Opprett et nytt lag.
3. Velg **Filter > Forsvinningspunkt**.
4. Opprett om nødvendig ett eller flere plan i bildet.
5. Trykk **Ctrl-V (Windows)** eller **Kommando-V (Mac OS)** for å lime inn elementet.

Det innlimte elementet er nå en svevende markering i øvre venstre hjørne av forhåndsvisningsbildet. Som standard er markeringsverktøyet valgt.

6. Bruk markeringsverktøyet til å dra det innlimte bildet til et plan.

Bildet samsvarer med perspektivet i planet.

Viktig: Når du har limt inn bildet i Forsvinningspunkt, må du ikke klikke noen steder i bildet med markeringsverktøyet, unntatt for å dra det innlimte bildet til et perspektivplan. Hvis du klikker andre steder, deaktiveres den svevende markeringen, og bildepunktene limes permanent inn i bildet.

Male med en farge i Forsvinningspunkt

[Til toppen av siden](#)

1. Velg penselverktøyet.
2. Angi en penselfarge ved å gjøre ett av følgende:
 - Velg pipetteverktøyet, og klikk en farge i forhåndsvisningsbildet.
 - Klikk Penselfarge-boksen for å åpne fargevelgeren og velge en farge.
3. I området med verktøyalternativer angir du diameter (penselstørrelse), hardhet (utglattung av kanter) og tetthet (i hvor stor grad malingen dekker det underliggende bildet).

4. Velg en reparasjonsmodus:

- Hvis du vil male uten å blande med fargen, lyssettingen eller skyggen i de omkringliggende bildepunktene, velger du Av.
- Hvis du vil male og blande strøkene med lyssettingen i de omkringliggende bildepunktene samtidig som du beholder den valgte fargen, velger du Lystetthet.
- Hvis du vil male og blande med fargene, lyssettingen og skyggen i de omkringliggende bildepunktene, velger du På.

5. (Valgfritt) Angi maleprogramalternativer:

- Hvis du vil male kontinuerlig med automatisk samsvar med perspektivet fra ett plan til et annet, åpner du Forsvinningspunkt-menyen og velger Tillat operasjoner for fleroverflater. Hvis du deaktiverer dette alternativet, kan du male i perspektivet til ett plan om gangen. Du må slutte og så begynne å male i et annet plan for å bytte perspektiv.
- Hvis du vil begrense malingen til bare det aktive planet, åpner du Forsvinningspunkt-menyen og velger Beskjæringsoperasjoner for overflatekanter. Hvis du deaktiverer dette alternativet, kan du male i perspektiv utenfor rammene for det aktive planet.

6. Dra i bildet for å male. Når du maler i et plan, får penselstørrelsen og -formen riktig skala og retning i forhold til planets perspektiv. SKIFT-dra for å begrense strøket til en rett linje som samsvarer med planets perspektiv. Du kan også klikke et punkt med penselverktøyet og deretter Skift-klikke et annet punkt for å male en rett linje i perspektiv.

 Penselverktøyet tar hensyn til markeringer og kan brukes til å male en hard linje langs kanten på markeringen. Hvis du for eksempel merker et helt plan, kan du male en linje langs ytterkanten for planet.

Male med prøvebildepunkter i Forsvinningspunkt

[Til toppen av siden](#)

Stempelverktøyet maler med prøvebildepunktene i Forsvinningspunkt. Det klonede bildet orienteres til perspektivet for planet du maler i. Stempelverktøyet er nyttig til oppgaver som blanding og retusjering av bildeområder, kloning av deler av en overflate for å "male ut" et objekt, eller kloning av et bildeområde for å duplisere et objekt eller utvide en tekstur eller et mønster.

1. Velg stempelverktøyet i Forsvinningspunkt.

2. I området med verktøyalternativer angir du diameter (penselstørrelse), hardhet (mengden uttoning for penselen) og tetthet (i hvor stor grad malingen dekker eller avdekker det underliggende bildet).

3. Velg en overgangsmodus på Reparer-menyen:

- Velg Av for å hindre at strøkene blandes med fargene, skyggene og teksturene i de omkringliggende bildepunktene.
- Velg Lystetthet for å blande strøkene med lyssettingen i de omkringliggende bildepunktene.
- Velg På for å blande strøkene med fargen, lyssettingen og skyggen i omkringliggende bildepunkter.

4. Slik fastsetter du prøvefunksjonaliteten til stempelverktøyet:

- Merk av for Justert for å ta prøve av bildepunkter kontinuerlig, uten å miste gjeldende prøvepunkt, selv når du slipper museknappen.
- Fjern merket for Justert for å fortsette å bruke prøvebildepunktene fra det opprinnelige prøvepunktet hver gang du stopper og fortsetter malingen.

5. (Valgfritt) Angi maleprogramalternativer:

- Hvis du vil male kontinuerlig fra ett plan til et annet, åpner du Forsvinningspunkt-menyen og velger Tillat operasjoner for fleroverflater.
- Hvis du vil begrense malingen til bare det aktive planet, åpner du Forsvinningspunkt-menyen og velger Beskjæringsoperasjoner for overflatekanter.

6. Flytt pekeren inn i et plan, og ALT-klikk (Windows) eller TILVALG-klikk (Mac OS) for å angi prøvepunktet.

7. Dra over området i bildet du vil male. Hold nede SKIFT-tasten for å dra en rett linje som samsvarer med planets perspektiv. Du kan også klikke et punkt med stempelverktøyet og deretter SKIFT-klikke et annet punkt for å male en rett linje i perspektiv.

Måle i Forsvinningspunkt (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Brukere i en rekke yrkesgrupper, blant annet arkitekter, interiørdesignere, rettsmedisinere og snekkere, har ofte behov for å vite størrelsen på objektene i et bilde. Ved hjelp av måleverktøyet i Forsvinningspunkt kan du tegne en målingslinje over et objekt i et perspektivplan som du vet størrelsen på. Måleverktøyet har et alternativ for å angi en lengde for målingen. På målingslinjen vises to tekstbokser: En boks for lengden og én boks som viser vinkelen som linjen er tegnet med i forhold til perspektivplanet. Når målingen og lengden er angitt, skaleres alle senere målinger riktig i forhold til den opprinnelige målingen.

Det finnes et alternativ for å koble linjens målingslengde til rutenettavstanden i perspektivplanet. Eksempel: En målingslengde på 5 fører til at 5 mellomrom vises i rutenettet når koblingsalternativet er valgt. Dette kan være nyttig for å visualisere størrelser i bildet eller for å telle objekter i et bilde. Uten kobling kan rutenettavstanden justeres uavhengig av målingen. Dette alternativet er nyttig i tilfeller der du synes at rutenettavstanden er for liten og visuelt forvirrende når den er koblet til målingen.

Målingene som opprettes, kan gjengis slik at de vises i bildet etter at du har lukket dialogboksen Forsvinningspunkt. Du kan også eksportere målinger og geometrisk informasjon til formater som kan leses av CAD-programmer.

Måle objekter i et bilde

1. Velg måleverktøyet i Forsvinningspunkt, og klikk og dra over et objekt i et plan.

Det er best å gjøre den opprinnelige målingen av et objekt som du vet størrelsen på.

Merk: Når du har begynt å opprette en måling på innsiden av et plan, er det mulig å fortsette å tegne målingen utenfor planrammene.

2. Når en måling er merket, skriver du inn en verdi for Lengde for å angi den målte lengden.
3. (Valgfritt) Tegn flere målinger.

Størrelsen på disse målingene skaleres i forhold til størrelsen på den opprinnelige målingen.

4. (Valgfritt) Gjør ett av følgende:

- Fjern merket for Koble målenheter til rutenett hvis du vil at størrelsen på rutenettet skal være uavhengig av Lengde-verdien som er tilknyttet den opprinnelige målingen. Dette er standardinnstillingen.
- Merk av for Koble målenheter til rutenett hvis du vil at størrelsen på rutenettet skal justeres i henhold til Lengde-verdien som er tilknyttet den opprinnelige målingen.

Forsvinningspunkt-målinger i et bilde bevares etter at dialogboksen er lukket. De vises når du starter Forsvinningspunkt på nytt.

Tegne en måling automatisk i Forsvinningspunkt

Måleverktøyet kan automatisk tegne lengde- og breddemålingene for en overflate som er definert ved et perspektivplan.

❖ Dobbeltklikk måleverktøyet i et perspektivplan.

Flytte en måling i Forsvinningspunkt

I Forsvinningspunkt kan du flytte en målingslinje uten å endre retning (vinkel) eller lengde.

1. Velg måleverktøyet.
2. Klikk et sted langs lengden på en eksisterende måling, og dra.

Endre lengde eller retning for en måling

Du kan endre lengde eller retning (vinkel) for en eksisterende måling.

1. Velg måleverktøyet, og flytt det over sluttpunktet til en eksisterende målingslinje.
2. Gjør ett av følgende:
 - Dra sluttpunktet for å endre retning og lengde for en måling.
 - Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Mac OS) et sluttpunkt for å endre lengden for en måling og begrense vinkelendringene til intervaller på 15 grader.
 - Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) et sluttpunkt for å endre lengden for en måling uten å endre retningen.
 - Skift-dra et sluttpunkt for å endre retningen for en måling uten å endre lengden.

Slette en måling i Forsvinningspunkt

❖ Merk en måling, og trykk Backspace (bare Windows) eller Delete.

Vise eller skjule målinger i Forsvinningspunkt

❖ Åpne Forsvinningspunkt-menyen og velg Vis målenheter.

Gjengi målinger i Photoshop

Forsvinningspunkt-målingene er ikke synlige når du viser et bilde i Photoshop-dokumentvinduet, selv om målingene bevares i bildet og vises når du starter Forsvinningspunkt. Målinger kan gjengis slik at de er synlige i Photoshop-dokumentvinduet når du slutter å arbeide i Forsvinningspunkt. De gjengitte målingene er rasterte, ikke vektorbaserte.

❖ Åpne Forsvinningspunkt-menyen og velg Gjengi målenheter til Photoshop.

Du må velge kommandoen Gjengi målenheter til Photoshop for hver Forsvinningspunkt-økt.

💡 Opprett et nytt lag for Forsvinningspunkt-resultatene hvis du vil gjengi målingene i Photoshop. Dermed holdes målingene i et eget lag atskilt fra hovedbildet.

Flere hjelpeemner

Fordreie bilder, former og baner

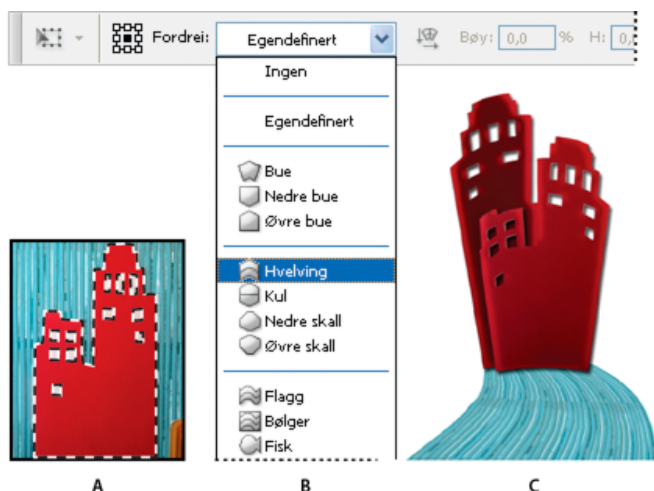
Fordreie et element Marionettfordreining

[Til toppen av siden](#)

Fordreie et element

Med kommandoen Fordrei kan du dra kontrollpunkter for å manipulere formen på bilder, former eller baner og så videre. Du kan også fordreie ved hjelp av en form på hurtigmenyen for fordreiningsstil på alternativlinjen. Former på hurtigmenyen for fordreiningsstil kan også endres, bare dra i kontrollpunktene.

Når du bruker kontrollpunktene til å forvrenge et element, kan du velge Vis > Tillegg for å vise eller skjule fordreiningsnett og kontrollpunktene.



Bruke fordreining

A. Velge formen som skal fordreies **B.** Velge en fordreining på hurtigmenyen for fordreiningsstil på alternativlinjen **C.** Resultat ved bruk av flere fordreiningsalternativer

1. Merk det du vil fordreie.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Rediger > Transformer > Fordrei.
 - Hvis du velger en annen transformeringskommando eller kommandoen Fri transformering, klikker du knappen Veksle mellom fri transformeringsmodus og fordreiningsmodus  på alternativlinjen.
3. Gjør ett eller flere av følgende:
 - Hvis du vil fordreie ved hjelp av en bestemt form, velger du en fordreiningsstil på hurtigmenyen for fordreining på alternativlinjen.

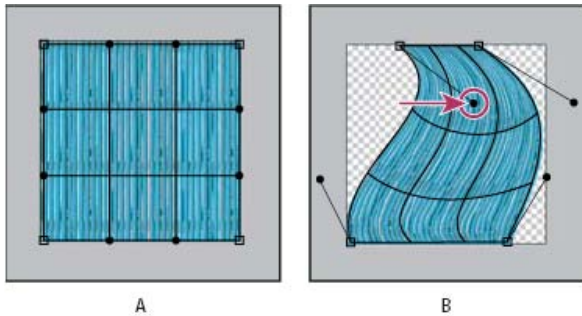


Dra et kontrollpunkt for å fordreie nettet

- Hvis du vil manipulere formen, drar du kontrollpunktene, et segment av markeringsrammen eller nettet, eller et område i nettet. Når du skal justere en kurve, bruker du kontrollpunkthåndtakene. Dette er det samme som å justere håndtakene i det buede segmentet i vektorgrafikk.



💡 Hvis du vil angre den siste håndtaksjusteringen, velger du Rediger > Angre.



Manipulere formen på en fordreining

A. Opprinnelig fordreiningsnett B. Justere håndtakene, nettsegmentene og områdene i nettet

- Hvis du vil endre retningen til en fordreiningsstil som du har valgt på menyen for fordreining, klikker du knappen for å bytte fordreiningsretning  på alternativlinjen.
- Hvis du vil endre referansepunktet, klikker du en firkant i referansepunktlokatoren  på alternativlinjen.
- Hvis du vil angi mengden fordreining ved hjelp av numeriske verdier, skriver du inn verdiene i tekstboksene Bøy (angi bøyning), X (angi vannrett forvrengning) og Y (angi loddrett forvrengning) på alternativlinjen. Du kan ikke skrive inn numeriske verdier hvis du har valgt Ingen eller Egendefinert på hurtigmenyen for fordreiningsstil.

4. Gjør ett av følgende:

- Trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), eller klikk utføringsknappen  på alternativlinjen.
- Hvis du vil avbryte transformeringen, trykker du Esc eller klikker Avbryt-knappen  på alternativlinjen.

Viktig: Når du fordreier et punktgrafikkbilde (i motsetning til en form eller bane), blir bildet litt mindre skarpt hver gang du utfører en transformering. Derfor bør du utføre flere kommandoer før du bruker den samlede transformeringen i stedet for å bruke hver enkelt transformering separat.

Marionettfordreining

[Til toppen av siden](#)

Med funksjonen Marionettfordreining opprettes et visuelt nett som du kan bruke til å kraftig fordreie bestemte områder på et bilde, mens resten av områdene forblir uendret. Denne funksjonen er nyttig til alt fra små retusjeringsjobber (f.eks. forming av hårfrisyrer) til totale endringer (f.eks. endring av posisjonen til armer og ben).

I tillegg til bildelag kan du bruke Marionettfordreining på lag- og vektormasker. Bruk smarte objekter hvis du vil forvrengte bilder uten å ødelegge dem. (Se Opprette smarte objekter.)

1. Du velger det laget eller den masken du vil endre, fra lagpanelet.
2. Gå til Rediger > Marionettfordreining.
3. På alternativlinjen kan du justere følgende nettinnstillinger:

Modus Angir den generelle elastisiteten til nettet.

💡 Velg Forvrengning hvis du ønsker et meget elastisk nett som passer bra til å fordreie vidvinkelbilder og teksturkart.

Tetthet Angir avstanden mellom punktene i nettet. Alternativet Flere punkter gir økt presisjon, men gjør at prosessen tar lenger tid. Velger du Færre punkter, får du motsatt effekt.

Utvidelse Utvider og trekker sammen den ytre kanten av nettet.

Vis nett Fjern markeringen for dette hvis du kun vil se justeringspunktene. Slik får du en mer oversiktlig forhåndsvisning av endringene du gjør.

💡 Du skjuler justeringspunkter midlertidig ved å trykke på H-tasten.

4. Du legger til punkter ved å klikke i bildevinduet på områder du vil endre samt områder du vil feste på plass.



Flytte et punkt på marionett-nettet. Tilstøtende punkter holder nærliggende områder intakte.

5. Du har følgende alternativer hvis du vil flytte eller fjerne punkter:

- Dra punktene for å endre nettet.
- Hvis du vil se et nettområde som du har overlappet med et annet område, klikker du på knappene for punktdybde på alternativlinjen.
- Trykk på Delete-tasten for å slette markerte punkter. Du kan fjerne enkeltpunkter ved å plassere pekeren rett over dem, og deretter trykke på Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS). Når sakseikonet vises, klikker du.
- Klikk på Fjern alle punkter på alternativlinjen.

Du velger flere punkter samtidig ved å bruke kommandoen Skift+klikk. Alternativt kan du velge Marker alle fra høyreklikkmenyen.

6. Du kan rotere nettet rundt et punkt ved først å markere det og deretter gjøre ett av følgende:

- Du kan rotere nettet et bestemt antall grader ved å trykke på Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS) og plassere pekeren i nærheten av, men ikke over, punktene. Når en sirkel vises på skjermen, kan du dra for å rotere nettet.

Rotasjonsgraden vises på alternativlinjen.

- Du kan rotere nettet automatisk, ut fra de valgte modusalternativene. Dette gjør du ved å velge Automatisk fra roteringsmenyen på alternativlinjen.

7. Når endringen er fullført, trykker du på Enter- eller Tilbake-tasten.



Du kan trykke på Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS) for å rotere nettet rundt et valgt punkt.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Gjør flytende-filteret

[Oversikt over Gjør flytende-filteret](#)

[Forbedringer av Gjør flytende-filter | Kun Creative Cloud](#)

[Bruke Gjør flytende som smartfilter | Kun Creative Cloud](#)

[Forvrengningsverktøy](#)

[Forvreng et bilde](#)

[Fryse og tine områder](#)

[Arbeide med nett](#)

[Arbeide med bakgrunner](#)

[Rekonstruere forvrenginger](#)

Oversikt over Gjør flytende-filteret

[Til toppen av siden](#)

Med Gjør flytende-filteret kan du dytte, dra, rotere, speile, snurpe og blåse opp et område i et bilde. Forvrengningene du lager, kan være små eller omfattende, noe som gjør kommandoen Gjør flytende til et kraftig verktøy for retusjering av bilder samt oppretting av kunstneriske effekter. Gjør flytende-filteret kan brukes på bilder med 8 eller 16 biter per kanal.



Forvreng et bilde ved hjelp av Gjør flytende-filteret

Verktøy, alternativer og en bildeforhåndsvisning for Gjør flytende-filteret er tilgjengelige i dialogboksen Gjør flytende. Hvis du vil vise dialogboksen, velger du Filter > Gjør flytende. I CS6 velger du Avansert modus for tilgang til flere alternativer.

Adobe anbefaler

[Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)

Bruke Gjør flytende-filteret til å reparere småfeil



Eddie Tapp, Software Cinema for fotografer

Den profesjonelle fotografen og instruktøren Eddie Tapp tar deg gjennom de grunnleggende verktøyene og alternativene i Gjør flytende-filteret, mens han reparerer småfeil i et klesfoto.

Forstørre eller forminske forhåndsvisningsbildet

❖ Velg zoomverktøyet i dialogboksen Gjør flytende, og klikk eller dra i forhåndsvisningsbildet for å zoome inn. Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS), og klikk eller dra i forhåndsvisningsbildet for å zoome ut. Du kan også angi et forstørrelsesnivå i Zoom-tekstboksen nederst i dialogboksen.

Navigere i forhåndsvisningsbildet

❖ Velg håndverktøyet i dialogboksen Gjør flytende, og dra i forhåndsvisningsbildet. Du kan også holde nede mellomromstasten med et hvilket som helst verktøy valgt og dra i forhåndsvisningsbildet.

Forbedringer av Gjør flytende-filter | Kun Creative Cloud

[Til toppen av siden](#)

I Creative Cloud-versjonen av Photoshop er Gjør flytende-filteret betraktelig raskere enn i tidligere versjoner. Gjør flytende-filteret støtter nå

Smartobjekter, inkludert Smartobjekt-videolag, og påføres som et smartfilter.

En annen forbedring av Gjør flytende-filteret, er en tillagt virkemåte for Rekonstrueringsverktøy. Hvis du holder nede Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac) mens du drar verktøyet over en fordreining, vil Rekonstrueringsverktøy jevne den ut i stedet for å skalere tilbake eller fjerne den.

Bruke Gjør flytende som smartfilter | Kun Creative Cloud

[Til toppen av siden](#)

Gjør flytende-filteret støtter Smartobjekter, inkludert Smartobjekt-videolag, og påføres som et smartfilter. Når du påfører et Gjør flytende-filter på et Smartobjekt, blir nett automatisk lagret i dokumentet. Nett påført Smartobjekter komprimeres og blir redigerbare ved bruk av Gjør flytende-filteret. Husk imidlertid at innebygde nett, selv komprimerte, øker filstørrelsen.

Hvis du vil bruke Gjør flytende-filteret som et smartfilter:

1. Velg et smartobjektlag i lagpanelet.
2. Velg Filter > Gjør flytende.

Forvrengningsverktøy

[Til toppen av siden](#)

Flere verktøy i dialogboksen Gjør flytende forvrenger penselområdet når du holder nede museknappen eller drar. Forvrengningen er konsentrert om midtpunktet i penselområdet, og effekten blir sterkere når du holder nede museknappen eller drar over et område flere ganger.

Fordreining fremover-verktøy  Skyver bildepunkter fremover etter hvert som du drar.

 *Hold ned Skift mens du klikker med fordreiningverktøyet, Skyv til venstre-verktøyet eller speilvendingsverktøyet for å opprette effekten av å dra i en rett linje fra det forrige punktet du klikket.*

Rekonstrueringsverktøy  Snur forvrengningen du allerede har lagt til, når du holder nede museknappen og drar.

Snurr med klokken-verktøy  Roterer bildepunkter med klokken når du holder nede museknappen eller drar. Hvis du vil snurre bildepunkter mot klokken, holder du nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) mens du holder nede museknappen eller drar.

Snurpeverktøy  Flytter bildepunktene mot sentrum i penselområdet når du holder nede museknappen eller drar.

Oppblåsning, verktøy  Flytter bildepunkter bort fra sentrum i penselområdet når du holder nede museknappen eller drar.

Skyv til venstre-verktøy  Flytter bildepunkter mot venstre når du drar verktøyet rett opp (bildepunktene flyttes mot høyre hvis du drar nedover). Du kan også dra med klokken rundt et objekt for å øke objektets størrelse, eller dra mot klokken for å redusere størrelsen. Hvis du vil skyve bildepunkter til høyre når du drar rett opp (eller flytte bildepunkter til venstre når du drar nedover), holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) når du drar.

(CS5) Speilvendingsverktøy  Kopierer bildepunkter til penselområdet. Dra for å speile området vinkelrett i forhold til strøkretningen (til venstre for strøket). ALT-dra (Windows) eller TILVALG-dra (Mac OS) for å speile området i motsatt retning av strøkretningen (for eksempel området over et nedadgående strøk). Når du holder nede Alt eller Tilvalg og drar, får du vanligvis et bedre resultat hvis du har frosset området som skal reflekteres. Bruk overlappende strøk for å skape en effekt som ligner på en refleks i vann.

(CS5) Turbulensverktøy  Rører fint om på bildepunkter. Det er nyttig når du skal lage effekter som brann, skyer, bølger og lignende.

Alternativer for forvrengningsverktøyet

I området med verktøyalternativer i dialogboksen angir du følgende alternativer:

Penselstørrelse Angir bredden på penselen du skal bruke til å forvrengte bildet.

Penseltetthet Styrer hvordan kanten på en pensel tones ut. En effekt er sterkest i midten av penselen og svakere på kanten.

Penseltrykk Angir hastigheten som forvrenginger utføres med, når du drar et verktøy i forhåndsvisningsbildet. Hvis du bruker et lavt penseltrykk, skjer endringene saktere, og det blir derfor enklere å stoppe dem på akkurat riktig tidspunkt.

Penselhastighet Angir hastigheten forvrenginger utføres med, når du holder et verktøy (for eksempel snurreverktøyet) i ro i forhåndsvisningsbildet. Jo høyere innstillingen er, jo høyere er hastigheten forvrenginger brukes med.

(CS5) Turbulent variasjon Styrer hvor nøyaktig turbulensverktøyet rører om bildepunkter.

(CS5) Rekonstrueringsmodus Denne modusen brukes for rekonstrueringsverktøyet, og den bestemmer hvordan verktøyet rekonstruerer et område i forhåndsvisningsbildet.

Pennetrykk Bruker trykkavlesinger fra et pennetegnebrett. (Dette alternativet er bare tilgjengelig når du arbeider med et pennetegnebrett.) Når Pennetrykk er valgt, er penseltrykket for verktøyene pennetrykket ganget med verdien for Penseltrykk.

Forvreng et bilde

[Til toppen av siden](#)

Merk: Hvis et typelag eller formlag er merket, må du gjøre om laget til punktgrafikk før du fortsetter, slik at typen eller formen kan redigeres med Gjør flytende-filteret. Hvis du vil forvreng type uten å gjøre om typelaget til punktgrafikk, må du bruke fordreiningalternativene for typeverktøyet.

1. Merk laget som skal forvrennes. Hvis du vil endre bare en del av gjeldende lag, merker du ønsket område.
2. Velg Filter > Gjør flytende.
3. Frys områder i bildet som du ikke vil endre.
4. Velg et av Gjør flytende-verktøyene for å forvreng forhåndsvisningsbildet. Dra i forhåndsvisningsbildet for å forvrengte bildet.

5. Etter å ha forvrengt forhåndsvisningsbildet, kan du:

- Bruke rekonstrueringsverktøyet  eller rekonstrueringsalternativer til å helt eller delvis reversere endringene.
- Bruke andre verktøy til å endre bildet på nye måter.

6. Gjør ett av følgende:

- Klikk OK for å lukke dialogboksen Gjør flytende og bruke endringene på det aktive laget.
- Klikk Avbryt for å lukke dialogboksen Gjør flytende uten å bruke endringene på laget.
- Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) og klikk Tilbakestill for å tilbakestille alle forvrengninger i forhåndsvisningsbildet og tilbakestille alle alternativer til standard.

 Du kan bruke kommandoen Rediger > Uttoning til å lage flere effekter.

Fryse og tine områder

[Til toppen av siden](#)

Du kan fryse områder som du ikke vil endre, eller tine frosne områder for å gjøre dem redigerbare igjen. Du kan også invertere både frosne og tinte områder.

Fryse områder

Når du fryser områder i forhåndsvisningsbildet, beskytter du disse områdene mot endringer. Frosne områder er dekket av en maske som du maler ved hjelp av Frys maske-verktøyet . Du kan også bruke en eksisterende maske, markering eller gjennomsiktighet til å fryse områder. Du kan vise masken i forhåndsvisningsbildet slik at det blir lettere å bruke forvrengningene.

Bruke Frys maske-verktøyet Velg Frys maske-verktøyet , og dra over området du vil beskytte. Hold nede Skift mens du klikker for å fryse i en rett linje mellom gjeldende punkt og det forrige punktet du klikket.

Bruke en eksisterende markering, maske eller gjennomsiktig kanal Hvis du bruker Gjør flytende-filteret på et lag med en markering, lagmaske, gjennomsiktighet eller alfakanal, velger du Markering, Lagmaske, Gjennomsiktighet eller Hurtigmaske fra en av de fem hurtigmenyene for ikonene i Maskealternativer-delen i dialogboksen. Dette avgjør hvordan områder av forhåndsvisningen er frosset eller maskert.

Fryse alle tinte områder Klikk Masker alle i Maskealternativer-delen i dialogboksen.

Invertere tinte og frosne områder Klikk Inverter alle i Maskealternativer-delen i dialogboksen.

Vise eller skjule frosne områder Merk av eller fjern merket for Vis maske i Visningsalternativer-delen i dialogboksen.

Endre farge på frosne områder Velg en farge på hurtigmenyen Maskefarge i Visningsalternativer-delen i dialogboksen.

Maskealternativer med Gjør flytende-filteret

Når du har en eksisterende markering, gjennomsiktighet eller maske i et bilde, beholdes denne informasjonen når dialogboksen Gjør flytende åpnes. Du kan velge blant følgende maskealternativer:

Erstatt merket område  Viser markeringen, masken eller gjennomsiktigheten i det opprinnelige bildet.

Legg til i markering  Viser masken i det opprinnelige bildet slik at du kan legge til mer i markeringen ved hjelp av Frys maske-verktøyet. Legger til merkede bildepunkter i kanalen for det gjeldende frosne området.

Trekk fra markering  Trekker bildepunkter i kanalen fra det gjeldende frosne området.

Snitt med markering  Bruker bare bildepunkter som er merket og i øyeblikket frosne.

Inverter merket område  Bruker merkede bildepunkter til å invertere det gjeldende frosne området.

Merk: Hvis det finnes en markering, begrenser filteret forhåndsvisningen og behandlingen til det rektangulære området som inneholder markeringen. (Det markerte området og forhåndsvisning er identisk dersom det er snakk om en rektangulær beskjæringsmarkering. I slike tilfeller har det ingen hensikt å velge Markering fra maskevalg-menyene ovenfor.)

Tine områder

❖ Gjør ett av følgende for å tine frosne områder, slik at de kan redigeres:

- Velg Tin maske-verktøyet , og dra over området. Hold nede Skift mens du klikker for å tine i en rett linje mellom gjeldende punkt og det forrige punktet du klikket.
- Hvis du vil tine alle frosne områder, klikker du Ingen-knappen i Maskealternativer-delen i dialogboksen.
- Hvis du vil invertere frosne og tinte områder, klikker du Inverter alle i Maskealternativer-delen i dialogboksen.

Arbeide med nett

[Til toppen av siden](#)

Hvis du bruker et nett, er det lettere å se og holde oversikt over forvrengninger. Du kan velge størrelse og farge på et nett og lagre nettet fra ett bilde og bruke det på andre bilder.

- Hvis du vil vise et nett, merker du av for Vis nett under Visningsalternativer i dialogboksen og velger nettstørrelse og nettfarge.

- Hvis du vil vise et nett, velger du Vis nett og fravelger Vis bilde.
- Hvis du vil lagre et forvrengningsnett, kan du etter å ha forvrengt forhåndsvisningsbildet klikke Lagre nett. Angi et navn og en plassering for nettfilen, og klikk Lagre.
- Hvis du vil bruke et lagret forvrengningsnett, klikker du Last inn nett, merker nettfilen du vil bruke, og klikker Åpne. Hvis bildet og forvrengningsnettet ikke har samme størrelse, skaleres nettet slik at det passer til bildet.
- (CS6) Klikk Last inn siste rutenett for å bruke det forvrengningsnettet du lagret sist.
- (Creative Cloud) Rutenett lagres automatisk i dokumentet. Nett påført Smartobjekter komprimeres og blir redigerbare.

Merk: (Creative Cloud) Innebygde nett, selv komprimerte, øker filstørrelsen.

Arbeide med bakgrunner

[Til toppen av siden](#)

Du kan velge å vise bare det aktive laget i forhåndsvisningsbildet, eller du kan vise flere lag i forhåndsvisningsbildet som en bakgrunn. Du kan plassere bakgrunnen foran eller bak det aktive laget ved hjelp av alternativene for Modus, slik at det er lettere å holde oversikt over endringene du gjør, eller for å justere en forvrengning til en annen forvrengning som er opprettet på et annet lag.

Viktig: Bare det aktive laget forvreges, selv om andre lag vises.

Vise bakgrunnen Merk av for Vis bakgrunn, og velg deretter Bakgrunn på Bruk-menyen og et alternativ på Modus-menyen.

Vise endringer på mållaget uten å vise bakgrunnen Velg Alle lag i Bruk-menyen. Hvis du angir Ugjennomsiktighet til 0, vises kun mållaget med alle effektene fra Gjør flytende-filteret. Hvis du angir Ugjennomsiktighet til en høyere verdi, vises færre effekter fra Gjør flytende-filteret på mållaget.

Endre overgangen mellom mållaget og bakgrunnen Angi en tetthetsverdi.

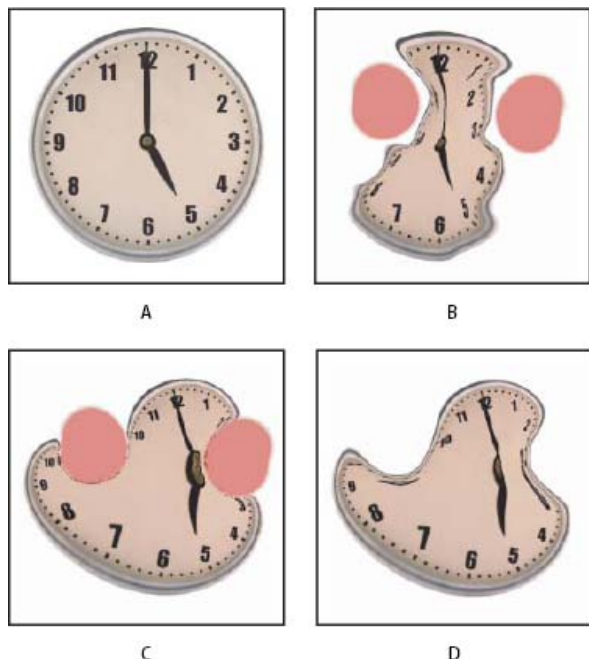
Avgjøre hvordan mållaget og bakgrunnen kombineres i forhåndsvisningen Velg et alternativ på Modus-menyen.

Skjule bakgrunnen Fjern merket for Vis bakgrunn i Visningsalternativer-delen i dialogboksen.

Rekonstruere forvrengninger

[Til toppen av siden](#)

Etter at du har forvrengt forhåndsvisningsbildet, kan du bruke en rekke kontroller og rekonstrueringsmodi til å tilbakestille endringer eller gjøre endringene på nytt på andre måter. Rekonstruksjoner kan brukes på to måter. Du kan bruke en rekonstruksjon på hele bildet og glatte ut forvrengningen i områder som ikke er frosset, eller du kan bruke rekonstrueringsverktøyet til å rekonstruere bestemte områder. Hvis du vil forhindre rekonstruksjon av forvrengte områder, kan du bruke Frys maske-verktøyet.



Rekonstruksjon basert på forvrengninger i frosne områder.

A. Opprinnelig bilde **B.** Forvrengt med frosne områder **C.** Rekonstruert i Stiv-modus (ved hjelp av knapp) **D.** Tint, kanter rekonstruert i Avrundet-modus (ved hjelp av verktøy)

Rekonstruere et helt bilde

❖ Gjør følgende:

- (CS6) Klikk Rekonstruer i området Rekonstrueringsalternativer i dialogboksen. Angi en mengde i Reverser rekonstruksjon-dialogen, og klikk OK.

- (CS5) Velg en rekonstruksjonsmodus i området Rekonstrueringsalternativer i dialogboksen. Klikk Rekonstruer i Rekonstrueringsalternativer-delen for å bruke effekten én gang. Du kan bruke rekonstruksjonen mer enn én gang for å lage et mindre forvrengt utseende.

Fjerne alle forvrenginger

❖ Klikk Gjenopprett alle i området Rekonstrueringsalternativer i dialogboksen. Dette fjerner forvrenginger også i frosne områder.

Rekonstruere deler av et forvrengt bilde

1. Frys områdene du vil beholde forvrengt.
2. Velg Rekonstrueringsverktøy  og angi alternativer for pensel i området med verktøyalternativer i dialogboksen.
3. (Kun CS5) Velg et alternativ fra Modus-menyen for Rekonstrueringsverktøy i området med verktøyalternativer i dialogboksen.
4. Dra over området du vil rekonstruere. Bildepunkter flyttes raskere i penselens sentrum. Hold nede Skift mens du klikker for å rekonstruere i en rett linje mellom gjeldende punkt og det forrige punktet du klikket.

(Kun CS5) Gjenta forvrengninger som det er tatt prøve av fra et startpunkt

1. Når du har forvrengt forhåndsvisningsbildet, velger du en av disse rekonstruksjonsmodiene på Modus-menyen i Verktøyalternativer-delen i dialogboksen.
2. Velg Rekonstrueringsverktøy , og dra fra et startpunkt i forhåndsvisningsbildet.

Dette oppretter en kopi av forvrengningen som det er tatt en prøve av på startpunktet, omtrent slik klonerverktøyet gjør det når du bruker det til å male en kopi av et område. Hvis det ikke er noen forvrengning, er effekten den samme som når du bruker Tilbake-modusen. Du kan angi nye startpunkter og bruke rekonstrueringsverktøyet gjentatte ganger for å opprette en rekke effekter.

(Kun CS5) Rekonstruksjonsmodi

Du kan velge blant følgende rekonstruksjonsmodi:

Tilbake Skalerer tilbake forvrengninger jevnt uten noen form for utjevning.

Stiv Beholder rette vinkler i bildepunktrutenettet (som vist i nettet) ved kantene mellom frosne og ikke-frosne områder, noe som enkelte ganger produserer nesten-avbrudd ved kantene. Dette gjenoppretter områdene som ikke er frosset, slik at de får tilnærmet samme utseende som det opprinnelige. (Hvis du vil gjenopprette det opprinnelige utseendet, bruker du rekonstruksjonsmodusen Tilbake.)

Stiv Fungerer som et svakt magnetisk felt. Ved kantene mellom frosne og ikke-frosne områder får de ikke-frosne områdene forvrengningen som er i de frosne områdene. Når avstanden fra frosne områder øker, blir forvrengningen mindre.

Jevn ut Sprer forvrengningene i frosne områder til alle ikke-frosne områder, med utjevnete, kontinuerlige forvrengninger.

Løs Produserer effekter som ligner på Avrundet, med enda større kontinuitet mellom forvrengninger i frosne og ikke-frosne områder.

 Hvis du vil justere intensiteten til en rekonstrueringsmodus, velger du den aktuelle modusen fra den navnløse popup-menyen ovenfor Modus-menyen. Forhåndsvisningene av bildet endres mens du justerer intensiteten.

(Kun CS5) Flere modi for rekonstrueringsverktøyet

Rekonstrueringsverktøyet har tre ekstra modi som bruker forvrengningen på punktet der du først klikket verktøyet (startpunkt), til å rekonstruere området som du bruker verktøyet over. Hver gang du klikker, angir du et nytt startpunkt, så hvis du vil utvide en effekt fra ett startpunkt, må du ikke slippe museknappen før du er ferdig med å bruke rekonstrueringsverktøyet.

Forflytt Rekonstruerer ikke-frosne områder slik at de tilsvarer forflytningen på startpunktet for rekonstruksjonen. Du kan bruke Forflytt til å flytte hele eller en del av forhåndsvisningsbildet til et annet sted. Hvis du klikker og gradvis tegner en spiral ut fra startpunktet, forflytter eller flytter du en del av bildet til området du drar penselen over.

Amplisnurr Rekonstruerer ikke-frosne områder slik at de tilsvarer forflytningen, roteringen og den totale skaleringen som finnes ved startpunktet.

Affinitet Rekonstruerer ikke-frosne områder slik at de tilsvarer alle forvrengninger som finnes ved startpunktet, inkludert forflytning, rotering, vannrett og loddrett skalering og skråstilling.

Flere hjelpeemner

[Video om støtte for smarte objekter for Gjør mindre skarpt-galleri og Gjør flytende](#)



Fri transformering av bilder, former og baner

Transformere fritt

[Til toppen av siden](#)

Transformere fritt

Med kommandoen Fri transformering kan du bruke transformeringer (rotering, skalering, skråstilling, forvrenging og perspektiv) i én sammenhengende operasjon. Du kan også bruke en fordreiningstransformering. I stedet for å velge forskjellige kommandoer, holder du ganske enkelt nede en tast på tastaturet for å bytte mellom forskjellige transformeringstyper.

Merk: Hvis du transformerer en form eller en hel bane, endres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer bane. Hvis du transformerer flere banesegmenter (men ikke hele banen), endres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer punkter.

1. Merk det du vil transformere.
 2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Rediger > Fri transformering.
 - Hvis du transformerer en markering, et bildepunktbasert lag eller en markeringsramme, velger du flytteverktøyet . Deretter velger du Vis transformeringskontroller på alternativlinjen.
 - Hvis du transformerer en vektorform eller bane, velger du banemerkeringsverktøyet . Deretter velger du Vis transformeringskontroller på alternativlinjen.
 3. Gjør ett eller flere av følgende:
 - Dra et håndtak for å skalere ved å dra. Du kan skalere proporsjonalt ved å holde nede Skift mens du drar et hjørnehåndtak.
 - Hvis du vil skalere numerisk, angir du prosenter i tekstboksene Bredde og Høyde på alternativlinjen. Klikk koblingsikonet  for å beholde sideforholdet.
 - Hvis du vil rotere ved å dra, flytter du pekeren utenfor markeringsrammen (pekeren endres til en buet, tosidig pil), og deretter drar du. Trykk Skift for å begrense rotering til trinn på 15°.
 - Hvis du vil rotere numerisk, skriver du inn grader i tekstboksen for rotasjon  på alternativlinjen.
 - Hvis du vil forvreng i forhold til senterpunktet i markeringsrammen, trykker du Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) og drar et håndtak.
 - Hvis du vil forvreng fritt, trykker du CTRL (Windows) eller KOMMANDO (Mac OS) og drar et håndtak.
 - Hvis du vil skråstille, trykker du CTRL+SKIFT (Windows) eller KOMMANDO+SKIFT (Mac OS) og drar et sidehåndtak. Når pekeren er plassert over et sidehåndtak, endres den til et hvitt pilhode med en liten dobbelpil.
 - Hvis du vil skråstille numerisk, skriver du inn grader i tekstboksene H (vannrett skråstilling) og V (loddrett skråstilling) på alternativlinjen.
 - Hvis du vil bruke perspektiv, trykker du CTRL+ALT+SKIFT (Windows) eller KOMMANDO+TILVALG+SKIFT (Mac OS) og drar et hjørnehåndtak. Når pekeren er plassert over et hjørnehåndtak, endres den til et grått pilhode.
 - Hvis du vil fordreie, klikker du knappen Veksle mellom fri transformeringsmodus og fordreinsmodus  på alternativlinjen. Dra kontrollpunkter for å manipulere formen på elementet, eller velg en fordreinsstil på hurtigmenyen for fordreining på alternativlinjen. Når du har gjort et valg på hurtigmenyen for fordreining, får du frem et firkantet håndtak for justering av formen på fordreiningen.
 - Hvis du vil endre referansepunktet, klikker du en firkant i referansepunktlokatoren  på alternativlinjen.
 - Hvis du vil flytte et element, skriver du inn verdier for den nye plasseringen av referansen i tekstboksene X (vannrett posisjon) og Y (loddrett posisjon) på alternativlinjen. Klikk knappen for relativ posisjonering  for å angi den nye posisjonen i forhold til gjeldende posisjon.
-  Hvis du vil angre den siste håndtaksjusteringen, velger du Rediger > Angre.
4. Gjør ett av følgende:
 - Trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klikk utføringsknappen  på alternativlinjen eller dobbeltklikk inni transformeringsmarkeringen.
 - Hvis du vil avbryte transformeringen, trykker du Esc eller klikker Avbryt-knappen  på alternativlinjen.

Viktig: Når du transformerer et punktgrafikkilde (i motsetning til en form eller bane), blir bildet litt mindre skarpt hver gang du utfører en transformering. Derfor bør du utføre flere kommandoer før du bruker den samlede transformeringen i stedet for å bruke hver enkelt transformering separat.



Opprette panoramabilder med Photomerge

Photomerge

Ta bilder til Photomerge

Opprette en Photomerge-komposisjon

Lage 360-graders panoramabilder (Photoshop Extended)

Adobe anbefaler

 Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?

Bokutdrag: Enklere panoramaer

Scott Kelby



Lær deg å bruke Photomerge på en kjapp måte med dette utdraget fra Adobe Photoshop Book for Digital Photographers.

Photomerge

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Photomerge™ setter sammen flere fotografier til ett sammenhengende bilde. Du kan for eksempel ta fem overlappende fotografier av en bysilhuett og deretter slå dem sammen til et panoramabilde. Med kommandoen Photomerge kan du sette sammen fotografier som står vannrett eller loddrett ved siden av hverandre.



Kildebilder (øverst) og fullført Photomerge-komposisjon (nederst)

Du oppretter en Photomerge-komposisjon ved å velge Fil > Automatiser > Photomerge og deretter velge kildefiler og angi oppsett- og overgangsalternativer. Hva du skal velge, avhenger av hvordan du fotograferte panoramaet. Hvis du for eksempel fotograferte bilder for et 360-graders panorama, anbefales det at du velger Sfærisk som oppsett. Dette alternativet setter sammen bildene og transformerer dem slik at det ser ut som om de er på innsiden av en sfære, for å simulere visning av et 360-graders panorama.

Hvis du vil se en video om Photomerge, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0013_no.

Ta bilder til Photomerge

[Til toppen av siden](#)

Kildefotografiene spiller en stor rolle i panoramakomposisjoner. Følg retningslinjene nedenfor for å unngå problemer når du tar bilder som skal brukes med Photomerge:

Overlapp bilder tilstrekkelig Bilder bør overlappe med omtrent 40 %. Hvis overlappingen er mindre, er det ikke sikkert Photomerge kan sette sammen panoramaet automatisk. Husk imidlertid på at bildene ikke bør overlappe for mye. Hvis bilder overlapper med 70 % eller mer, er det ikke sikkert at Photomerge kan blande bildene. Prøv i det minste å holde de enkelte fotografiene litt atskilt fra hverandre.

Bruk én brennvidde Hvis du bruker zoomobjektiv, må du ikke endre brennvidden (zooome inn eller ut) når du tar bildene.

Behold kameranivået Selv om Photomerge kan behandle små rotasjoner mellom bilder, kan en vinkel på mer enn et par grader føre til feil når panoramaet settes sammen. Hvis du bruker et stativ med roterende hode, blir kamerajusteringen og -utsynspunktet mer stabil(t).

Behold samme posisjon Prøv å ikke endre posisjonen når du tar en serie med bilder. Bildene vil da tas fra samme utsynspunkt. Utsynspunktet vil holdes stabilt når du bruker den optiske søkeren med kameraet tett inntil øyet. Du kan også prøve å bruke stativ for å holde kameraet i samme posisjon.

Unngå å bruke fortegningsobjektiver Forvrengningsobjektiver kan påvirke Photomerge. Alternativet Automatisk justerer imidlertid for bilder som er tatt med fiskeøyeobjektiver.

Behold samme eksponering Ta noen bilder med blits, og noen uten. Overgangsfunksjonene i Photomerge jevner ut ulike eksponeringer, men ekstreme forskjeller gjør justering vanskelig. Enkelte digitale kameraer endrer eksponeringsinnstillinger automatisk når du tar bilder. Derfor må du kanskje kontrollere kamerainnstillingene for å være sikker på at alle bildene har samme eksponering.

Opprette en Photomerge-komposisjon

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Fil > Automatiser > Photomerge.
- I Adobe® Bridge velger du Verktøy > Photoshop > Photomerge på Bridge-menylinjen. Gå til trinn 5.
Merk: Hvis du velger kommandoen Photomerge i Bridge, brukes alle bildene som i øyeblikket vises i Bridge. Hvis du bare vil bruke bestemte bilder, merker du dem før du velger kommandoen Photomerge.

2. Velg ett av følgende på Bruk-menyen under Kildefiler i dialogboksen Photomerge:

Filer Genererer Photomerge-komposisjonen ved hjelp av individuelle filer.

Mapper Bruker alle bildene i en mappe til å opprette Photomerge-komposisjonen.

3. Gjør ett av følgende for å angi hvilke bilder du vil bruke:

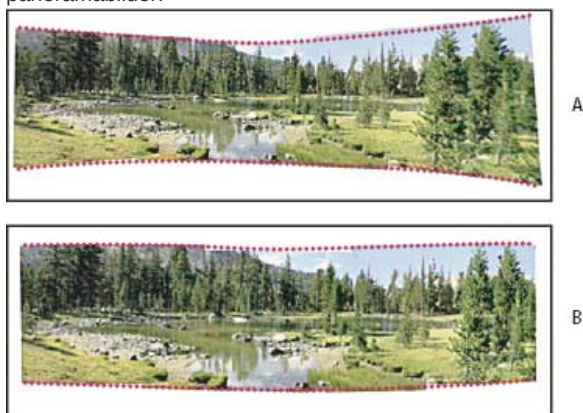
- Hvis du vil velge bildefiler eller en mappe med bilder, klikker du Bla gjennom-knappen og går til filene eller mappen.
- Hvis du vil bruke bildene som for øyeblikket er åpne i Photoshop, klikker du Legg til åpne filer.
- Hvis du vil fjerne bilder fra listen over kildefiler, velger du filen og klikker Fjern-knappen.

4. Velg et oppsettalternativ:

Automatisk Photoshop analyser kildebildene og bruker et perspektivoppsett, sylindroppsett eller sfærisk oppsett, avhengig av hva som gir best Photomerge-komposisjon.

Perspektiv Gir en konsekvent komposisjon ved å angi ett av kildebildene (som standard det midtre bildet) som referansebilde. Deretter transformeres (omplasseres, strekkes eller skråstilles etter behov) de andre bildene slik at overlappende innhold på tvers av lag stemmer overens.

Sylindrisk Reduserer "sløyfeforvrengningen" som kan oppstå med Perspektiv-oppsettet, ved å vise enkeltbilder som på en utbrettet sylinder. Overlappende innhold mellom filer er fortsatt på riktig sted. Referansebildet plasseres i midten. Passer best for opprettelse av vide panoramabilder.



Bruke sylindrermet tilordning

A. Original B. Sylindrermet tilordning brukt

Sfærisk Justerer og transformerer bildene som om de skal være på innsiden av en sfære. Hvis du har tatt et sett med bilder som dekker 360 grader, bruker du dette for 360 graders panorama. Du kan også bruke Sfærisk for å produsere gode panoramaresultater med andre filsett.

Montasje Justerer lagene og sørger for at overlappende innhold stemmer overens, og transformerer (roterer eller skalerer) eventuelle kildelag.

Omplasser Justerer lagene og overlappende innhold, men transformerer ikke (strekker eller skråstiller) noen av kildelagene.

5. Velg blant følgende alternativer:

La bildene gå over i hverandre Finner de optimale rammene mellom bildene, oppretter sømmer basert på disse rammene og tilpasser bildefargene. Når La bildene gå over i hverandre er deaktivert, lages det en enkel rektangulær overgang. Dette kan være å foretrekke hvis du skal retusjere overgangsmaskene for hånd.

Fjerning av vignett Fjerner og utfører eksponeringskompensasjon i bilder der kantene er blitt mørke på grunn av objektivfeil eller feil objektivskjerming.

Korrigerer av geometrisk forvrengning Kompenserer for tønne-, pute- eller fiskeøyefortegning.

6. Klikk OK.

Photoshop oppretter et bilde med flere lag fra kildebildene og legger til lagmasker etter behov for å få optimale overganger der bildene overlapper hverandre. Du kan redigere lagmaskene eller legge til justeringslag for ytterligere å finjustere de ulike områdene i panoramabildet.

 *Bruk et innholdstilpasset fyll til å erstatte tomme områder langs bilderammer. (Se Innholdstilpasset mønster- eller historikkfyll.)*

Lage 360-graders panoramabilder (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Du kan kombinere Photomerge med 3D-funksjonalitet for å lage 360-graders panoramabilder. Det gjør du ved først å sette sammen bildene til et panorama, og deretter bruke kommandoen Sfærisk panorama til å lage et ubrutt panorama.

Pass på at du tar bilder hele veien rundt, med tilstrekkelig overlapping. Du kan forbedre resultatet ved å bruke et panoramahode på et stativ når du tar bildene.

1. Velg Fil > Automatiser > Photomerge.
2. I dialogboksen Photomerge legger du til bildene du vil bruke.

Ikke ta med bilder som dekker toppen (senit) eller bunnen (nadir) i motivet. Disse bildene legger du til senere.

3. Velg Sfærisk under Oppsett.

 *Hvis du har fotografert med et fiskeøyeobjektiv, velger du automatisk oppsett og Korrigering av geometrisk forvrengning. Dersom Photoshop ikke klarer å identifisere objektivet automatisk, kan du laste ned gratisprogrammet Adobe Lens Profile Creator fra Adobes nettsted.*

4. (Valgfritt) Velg Fjerning av vignett eller Geometrisk forvrengning under Objektivkorrigering.
5. Klikk OK.

Langs kantene av panoramabildet kan det finnes gjennomsliktige bildepunkter. Disse kan gjøre at det endelige 360-graderspanoramaet ikke er helt omsluttende. Du kan enten skjære ut bildepunktene eller bruke Forskyvning-filteret til å finne og fjerne disse bildepunktene.

6. Velg 3D > Ny form fra lag > Sfærisk panorama.
7. (Valgfritt) Legg til topp- og bunnbildene manuelt i sfæren. Du kan også male bort gjenværende gjennomsliktige bildepunkter på det sfæriske 3D-panoramalaget.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Innholdstilpasset skalering

[Endre størrelse på bilder og beskytte innhold](#)
[Beholde visuelt innhold ved skalering av bilder](#)
[Angi innhold som skal beskyttes under skalering](#)

Endre størrelse på bilder og beskytte innhold

[Til toppen av siden](#)

Med innholdstilpasset skalering kan du endre størrelsen på et bilde uten å endre viktig visuelt innhold, for eksempel mennesker, bygninger og dyr. I motsetning til normal skalering, som påvirker alle bildepunktene like mye når du endrer størrelsen på et bilde, påvirker innholdstilpasset skalering hovedsakelig bildepunkter i områder uten viktig visuelt innhold. Innholdstilpasset skalering gjør det mulig å skalere bilder opp eller ned for å gjøre komposisjonen bedre, tilpasse bildet til et bestemt oppsett eller endre bildetningen. Hvis du vil bruke noe normal skalering når du endrer størrelsen på et bilde, finnes det et alternativ for å angi et forhold mellom innholdstilpasset og normal skalering.

Hvis du vil beholde bestemte områder av et bilde når du skalerer det, kan innholdstilpasset skalering bruke en alfakanal for å beskytte innhold når du endrer bildestørrelsen.

Innholdstilpasset skalering fungerer på lag og markeringer. Bilder kan være i fargemodiene RGB, CMYK, Lab eller Gråtone, og alle bitdybder kan brukes. Innholdstilpasset skalering fungerer ikke på justeringslag, lagmasker, enkeltkanaler, smartobjekter, 3D-lag, videolag, flere lag samtidig eller laggrupper.



A. Opprinnelig bilde B. Skalert smalere C. Skalert smalere med innholdstilpasset skalering

Hvis du vil se en video om hvordan du bruker innholdstilpasset skalering, kan du gå til www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_no. (Denne funksjonen tas opp etter rundt 4 minutter.)

Beholde visuelt innhold ved skalering av bilder

[Til toppen av siden](#)

1. (Valgfritt) Velg Velg > Alle hvis du skal skalere et bakgrunnslag.
2. Velg Rediger > Innholdstilpasset skala.
3. Angi noe av følgende på alternativlinjen:

Plassering av referansepunkt Klikk en firkant i referansepunktindikatoren for å angi det faste punktet som bildet skal skaleres rundt. Som standard er dette punktet midt i bildet.

Bruk relativ plassering for referansepunkt Klikk denne knappen for å angi den nye posisjonen til referansepunktet i forhold til gjeldende posisjon.

Plassering av referansepunkt Plasserer referansepunktet på angitt sted. Angi bildepunktdimensjoner for x- og y-aksen.

Skaleringsprosent Angir billedskaleringen som en prosent av den opprinnelige størrelsen. Angi en prosent for bredden (B) og høyden (H). Klikk om nødvendig Behold proporsjoner .

Mengde Angir forholdet mellom innholdstilpasset og normal skalering. Angi en prosent for innholdstilpasset skalering ved å skrive inn verdien i tekstboksen eller klikke pilen og flytte skyvekontrollen.

Beskytt Velger en alfakanal som angir et område som skal beskyttes.

Beskytt hudtoner Prøver å beholde områder som inneholder hudtoner.

4. Dra et håndtak på markeringsrammen for å skalere bildet. Du kan skalere proporsjonalt ved å holde nede Skift mens du drar et hjørnehåndtak. Når pekeren plasseres over et håndtak, endres den til en dobbelpil.
5. Klikk Avbryt transformering eller Utfør transformering .

Angi innhold som skal beskyttes under skalering

1. Lag en markering rundt innholdet du vil beskytte, og klikk deretter Lagre markering som kanal  i kanalpanelet.
2. (Valgfritt) Velg Velg > Alle hvis du skal skalere et bakgrunnslag.
3. Velg Rediger > Innholdstilpasset skala.
4. På alternativlinjen velger du alfakanalen du opprettet.
5. Dra et håndtak på markeringsrammen for å skalere bildet.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Tegne og male

[Vektorformer](#)

InfiniteSkills (7. okt. 2012)

video-opplæring

Tegne former i CS6

[Nye form-, skrift- og designverktøy](#)

Lynda.com (7. mai 2012)

video-opplæring

Ekte vektorformer, skrifttyper og mye mer.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Tilpasse former | CC, CS6

Tilpasse rektangler og avrundede rektangler Alternativer for Angi formstrøkttype

[Til toppen](#)

Tilpasse rektangler og avrundede rektangler

Du kan justere dimensjon og plassering for et rektangel. Du kan også justere hjørneradier for avrundede rektangelformer etter at de har blitt tegnet i Photoshop CC. Hvert hjørne kan justeres uavhengig, og justeringer kan gjøres samtidig for rektangler på flere lag.

Merk: Hvis du velger flere rektangler, vil verdien for det øverste rektanget vises i Egenskap-panelet. Verdien du angir, vil brukes på alle valgte rektangler.

1. Bruk Banemerklingsverktøyet til å merke ett eller flere rektangler eller avrundede rektangler.
2. Hvis du vil endre dimensjonene for et rektangel, angir du verdier i B- eller H-boksen i Egenskap-panelet eller på alternativlinjen.
Hvis du ikke vil beholde proporsjonene for bredde og høyde, klikker du på koblingsikonet på alternativlinjen for å bryte koblingen mellom bredde og høyde.
3. Gjør ett av følgende for å endre plasseringen til et rektangel:
 - Flytt innholdet i laget ved bruk av Flytt-verktøyet.
 - Dra rektanget ved bruk av Banemerklingsverktøyet.
 - Angi bildepunktkoordinatene i tekstboksene X og Y i Egenskap-panelet.
4. Gjør ett av følgende i Egenskap-panelet for å endre hjørneradiusen:
 - Angi verdier i tekstboksene for å justere hjørneradier individuelt.
 - Angi en verdi i tekstboksen Radius for å justere alle hjørner med samme radius.

 I Egenskap-panelet kan du også plassere pekere over et hjørneikon og skrubbe mot venstre eller høyre for å angi en radiusverdi.

Alternativer for Angi formstrøkttype

[Til toppen](#)

1. Bruk Banemerklingsverktøyet til å merke formen som du vil endre bane for.
2. Klikk menyikonet Angi formstrøkttype på Egenskap-panelet eller på alternativlinjen for å åpne Strøkalternativer-panelet.
3. Gjør ett av følgende i Strøkalternativer-panelet:
 - Velg strøktypen du vil bruke.
 - Klikk Juster-ikonet og velg et alternativ for å angi plasseringen av strøket i forhold til banen.
 - Klikk Endepunkter-ikonet og velg en endepunktstil for å angi utseende for begge endene av banen:

Kantet endepunkt Oppretter kantete ender som ender ved endepunktene.

Avrundet endepunkt Oppretter halvrunde ender som strekker seg tilsvarende halve strøkbredden utover endepunktene.

Firkantet endepunkt Oppretter kantete ender som strekker seg tilsvarende halve strøkbredden utover endepunktene. Du bruker dette valget til å forlenge strektykkelsen jevnt i alle retninger rundt banen.

Merk: Husk at endepunktene ikke vil vises med mindre banen er åpnet. Endeformer er enklere å se hvis du bruker tykkere streker.

- Klikk Hjørne-ikonet til visningen av strøk ved hjørnepunkter:

Spiss hjørne Oppretter spisse hjørner som strekker seg utover endepunktet når spissens lengde er innenfor grensen for avskjæring.

Avrundet hjørne Oppretter avrundede hjørner som strekker seg tilsvarende halve strøkbredden utover endepunktene.

Avskåret hjørne Oppretter kantete hjørner som støter opp ved endepunktene.

Merk: Spisser er, som endepunkter, enklere å se ved tykkere streker.

Lagre strøkinnstillinger

Etter at du har angitt formstrøkalternativer i Strøkalternativer-panelet, kan du lagre den nyopprettede strøktypen for senere bruk.

- Klikk utstysikonet i øvre høyre hjørne av Strøkalternativer-panelet og velg Lagre strøk.

Kopier og lim inn formstrøkinnstillinger

Etter at du har angitt formstrøkalternativer kan du bruke innstillingen på en annen form ved å kopiere og lime inn.

1. Klikk utstysikonet i øvre høyre hjørne av Strøkalternativer-panelet og velg deretter Kopier strøkdetaljer.
2. Merk formen du vil endre.
3. Klikk menyikonet Angi formstrøktype på Egenskap-panelet eller på alternativlinjen for å åpne Strøkalternativer-panelet.
4. Klikk utstysikonet i øvre høyre hjørne av Strøkalternativer-panelet og velg Lim inn strøkdetaljer.

Hvis du vil vite mer

- [Vektorformer – opplæring](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Om tegning

Forstå former og baner Tegnemodi

[Til toppen](#)

Forstå former og baner

Du tegner i Adobe Photoshop ved å lage vektorformer og baner. I Photoshop kan du tegne med hvilket som helst av formverktøyene, pennverktøyet eller frihåndspennverktøyet. Du finner alternativer for hvert verktøy på alternativlinjen.

Før du begynner å tegne i Photoshop, må du velge en tegnemodus på alternativlinjen. Modusen du velger å tegne i, avgjør om du lager en vektorform på et eget lag, en midlertidig bane på et eksisterende lag eller en rastret form på et eksisterende lag.

Vektorformer er linjer og kurver som du tegner med form- eller pennverktøyene. (Se Tegne former og [Tegne med pennverktøyene](#).) Vektorformer er uavhengige av oppløsningen. De beholder skarpe kanter selv om størrelsen endres eller de blir skrevet ut på en PostScript-skriver, lagret i en PDF-fil eller importert til et vektorbasert grafikkprogram. Du kan lage biblioteker av egendefinerte former og redigere omrisset til en form (en såkalt bane) og attributter (som strøk, fyllfarge og stil).

Baner er omriss du kan gjøre om til markeringer, eller legge til fyll og strøk med farger. Det er enkelt å endre formen på en bane ved å redigere ankerpunktene.

En *midlertidig bane* er en bane som vises i banepanelet og definerer omrisset av en form.

Du kan bruke baner på flere måter:

- Bruk en bane som vektormaske for å skjule områder i et lag. (Se Lagmasker og vektormasker.)
- Konverter en bane til en markering. (Se [Konvertere baner til markeringsrammer](#).)
- Legg til fyll eller strøk med farge på en bane. (Se [Fylle baner med farger](#).)

Angi en lagret bane som en maskerende bane for å gjøre en del av et bilde gjennomskiktig ved eksport av bildet til et program for sideoppsett eller vektorredigering. (Se [Lage gjennomskiktighet ved hjelp av maskerende bildebaner](#).)

[Til toppen](#)

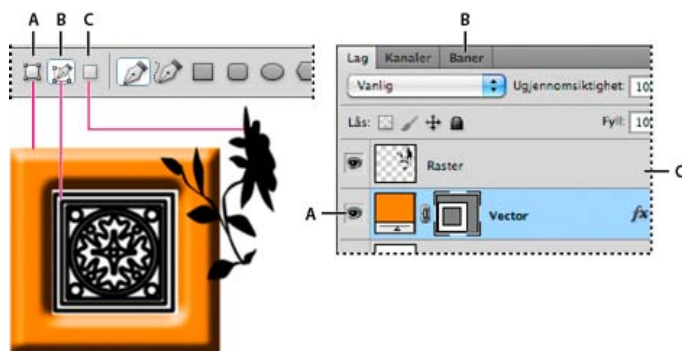
Tegnemodi

Når du arbeider med form- eller pennverktøyet, kan du tegne i tre ulike modi. Du velger en modus ved å velge et ikon på alternativlinjen når du har valgt et form- eller pennverktøy.

Formlag Oppretter en form på et separat lag. Du kan bruke formverktøyet eller pennverktøyet til å opprette formlag. Fordi de er enkle å flytte, endre størrelse på, justere og distribuere, er formlag ideelle til å lage grafikk for websider. Du kan velge å tegne flere former på et lag. Et formlag består av et fyllag som definerer formfargen og en koblet vektormaske som definerer formomrisset. En forms omriss er en bane og vises i banepanelet.

Baner Tegner en midlertidig bane på gjeldende lag som du kan bruke til å lage en markering, opprette en vektormaske eller legge til fyll og strøk med farge for å lage rastergrafikk (nesten slik du ville brukt et maleverktøy). En midlertidig bane er midlertidig til du lagrer den. Baner vises i banepanelet.

Fyll bildepunkter Maler direkte på et lag, nesten slik et maleverktøy gjør. Når du arbeider i denne modusen, lager du rasterbilder – ikke vektorgrafikk. Du arbeider med formene du maler, på samme måte som med andre rasterbilder. Det er bare formverktøyene som virker i denne modusen.



Tegnealternativer

A. Formlag **B.** Baner **C.** Fyll bildepunkter

Flere hjelpeemner



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Tegne former

[Opprette en form på et formlag](#)

[Opprette, redigere og arbeide med formlag](#)

[Tegne flere former på et lag](#)

[Tegne en hjulform](#)

[Tegne en egendefinert form](#)

[Lagre en form eller bane som en egendefinert form](#)

[Opprette en rastrert form](#)

[Alternativer for formverktøy](#)

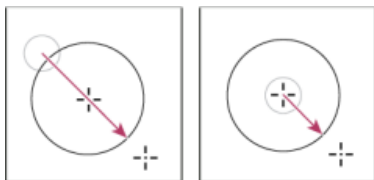
[Redigere former](#)

 *Formverktøyene gjør det enkelt å lage knapper, navigasjonslinjer og andre elementer som brukes på websider. Se [Om tegning](#) dersom du ønsker en fullstendig oversikt over tegnefunksjonene i Photoshop.*

Opprette en form på et formlag

[Til toppen](#)

1. Velg et form- eller pennverktøy. Se til at Form er valgt i menyen på alternativlinjen i Photoshop CC eller CS6. Se til at Formlag-knappen er  valgt i CS5.
2. Hvis du vil velge farge til formen, klikker du fargeruten på alternativlinjen, og velger deretter en farge fra fargevelgeren.
3. (Valgfritt) Angi verktøyalternativer på alternativlinjen. Klikk den inverterte pilen ved siden av formknappene for å vise flere alternativer for hvert verktøy. (Se [Alternativer for formverktøy](#).)
4. (Valgfritt) Hvis du vil bruke en stil på formen, velger du en forhåndsinnstilt stil på hurtigmenyen Stil på alternativlinjen. (Se [Bruke forhåndsinnstilte stiler](#).)
5. Dra i bildet for å tegne en form:
 - Hold nede Skift for å begrense et rektangel eller avrundet rektangel til et kvadrat, en ellipse til en sirkel eller linjevinkelen til multiplum av 45°.
 - Hvis du vil tegne fra midten og utover, plasserer du pekeren der du vil at midtpunktet på formen skal være, trykker Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og deretter drar du diagonalt til ønsket hjørne eller kant til formen har ønsket størrelse.



Tegne fra hjørnet (til venstre) og fra midten (til høyre)

Merk: Standardvirkemåten for Stjerne-verktøyet i Illustrator og Mangekant-verktøyet i Illustrator og Photoshop, er å tegne fra midten og utover.

Opprette, redigere og arbeide med formlag

[Til toppen](#)

Photoshop-medarbeider **Jeanne Rubbo** viser deg hvordan du oppretter, redigerer og arbeider med formag i en serie informative videoer. Lær deg følgende:

- [Opprette et formlag](#)
- [Redigere strøk og fyll for et formlag](#)
- [Redigere flere formlag](#)
- [Dra formbaner mellom lag](#)
- [Kombinere former](#)
- [Arbeide med delbaner](#)
- [Sortere delbaner](#)

- [Justere delbaner](#)

Se Galleri for tegne- og typeverktøy for mer informasjon.

Tegne flere former på et lag

[Til toppen](#)

Du kan tegne separate former på et lag eller bruke alternativene Legg til, Trekk fra, Snitt eller Utelat for å endre gjeldende form på et lag.

1. Merk laget du vil legge til former i.
2. Velg et tegneverktøy, og angi verktøyspesifikke alternativer (se [Alternativer for formverktøy](#)).
3. Velg ett av følgende på alternativlinjen:

Legg til i formområde Legger til det nye området i de eksisterende formene eller den eksisterende banen.

Trekk fra formområde Fjerner det overlappende området fra de eksisterende formene eller den eksisterende banen.

Snitt formområder Begrenser området til snittet mellom det nye området og de eksisterende formene eller den eksisterende banen.

Utelat områder med overlappende former Utelater det overlappende området i de samlede nye og eksisterende områdene.

4. Tegn i bildet. Det er enkelt å bytte mellom tegneverktøy ved å klikke en verktøyknapp på alternativlinjen.

Tegne en hjulform

[Til toppen](#)

Du kan klippe ut en form fra en eksisterende form, slik at lagene under viser gjennom. Denne fremgangsmåten viser deg hvordan du oppretter en smultringform, men du kan bruke denne teknikken med alle kombinasjoner av formverktøy, inkludert egendefinerte former.

1. Velg ellipseverktøyet  i verktøykassen. Det kan være skjult av et av de andre formverktøyene eller linjeverktøyet .
2. På alternativlinjen øverst i arbeidsområdet klikker du Formlag .
3. Dra i dokumentvinduet for å tegne formen. Hold nede SKIFT-tasten mens du drar for å begrense ellipsen til en sirkel.
4. På alternativlinjen klikker du knappen Trekk fra formområde .
5. Dra innenfor den nye formen for å lage utskjæringen. Når du slipper museknappen, vises bildet under den nye formen gjennom.
6. Du kan flytte en av formene ved å klikke banemerksverktøyet  i verktøykassen (det kan være skjult av segmentmarkøren ) og merke banen. Dra den til den nye plasseringen, eller bruk piltastene på tastaturet til å flytte den ett bildepunkt om gangen.

 Skift-klikk for å velge mer enn én bane.

Tegne en egendefinert form

[Til toppen](#)

Du kan tegne egendefinerte former ved å bruke former fra hurtigpanelet Egendefinert form, eller ved å lagre en form eller bane for bruk som egendefinert form.

1. Velg verktøyet for egendefinerte former . (Hvis verktøyet ikke vises, holder du nede rektangelverktøyet nesten nederst i verktøykassen.)
2. Velg en form fra hurtigpanelet Egendefinert form på alternativlinjen.

Hvis du ikke finner en egnet form i panelet, klikker du pilen øverst til høyre i panelet og velger en annen formkategori. Når du blir spurt om å erstatte gjeldende former, klikker du OK for å vise bare formene i den nye kategorien, eller Tilføy for å legge formene til de som allerede vises.

3. Dra i bildet for å tegne formen.

Lagre en form eller bane som en egendefinert form

[Til toppen](#)

1. Velg en bane i banepanelet, enten en vektormaske for et formlag, en midlertidig bane eller en lagret bane.
2. Velg Rediger > Definer egendefinert form, og skriv inn et navn på den nye egendefinerte formen i dialogboksen Navn på form. Den nye formen vises i popup-panelet Form på alternativlinjen.
3. Hvis du vil lagre den nye egendefinerte formen som en del av et nytt bibliotek, velger du Lagre former på menyen i hurtigpanelet.

Hvis du vil ha mer informasjon, se Arbeide med forhåndsinnstillingsbehandling.

Opprette en rastret form

[Til toppen](#)

Når du lager en rastret form, tegner og rasterer du en form og fyller den med forgrunnsfargen. Du kan ikke redigere en rastret form som et vektorobjekt. Rasterformer opprettes med gjeldende forgrunnsfarge.

1. Velg et lag. Du kan ikke opprette en rastret form på et vektorbasert lag (for eksempel et tekstlag).
2. Velg et formverktøy, og klikk Fyll bildepunkter-knappen  på alternativlinjen.
3. Angi følgende alternativer på alternativlinjen:

Modus Kontrollerer hvordan formen vil påvirke de eksisterende bildepunktene i bildet. (Se [Overgangsmodi.](#))

Tetthet Bestemmer i hvilken grad formen vil gjøre bildepunktene under den uklare eller klare. En form med en tetthet på 1 % vises nesten gjennomskiktig, mens en form med en tetthet på 100 % vises fullstendig ugjennomsiktig.

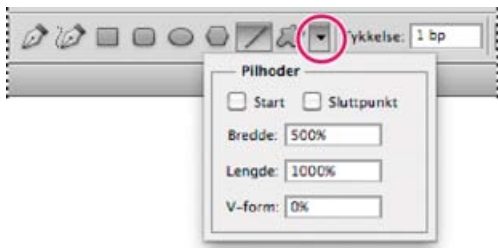
Utjevnet Jevner ut kantbildepunktene og blander dem med de omkringliggende bildepunktene.

4. Angi ytterligere verktøyspesifikke alternativer. Se [Alternativer for formverktøy.](#)
5. Tegn formen.

Alternativer for formverktøy

[Til toppen](#)

Hvert av formverktøyene inneholder en egen sammensetning av alternativene nedenfor. Du finner disse alternativene ved å klikke pilen til høyre for raden med formknapper på alternativlinjen.



Åpne alternativene for formverktøy på alternativlinjen (linjealternativer vises)

Start og slutt pilhode Legger til pilhode på en linje. Velg linjeverktøyet, og merk av for Start for å legge til en pil på begynnelsen av linjen. Merk av for Slutt for å legge til en pil på slutten av linjen. Merk av for begge alternativene for å legge til piler i begge endene. Formalternativene vises i hurtigdialogboksen. Angi verdier for Bredde og Lengde for å angi proporsjonene til pilhodet som en prosent av linjebredden (10 % til 1000 % for Bredde, og 10 % til 5000 % for Lengde). Angi en verdi for konkaviteten til pilhodet (fra -50 % til +50 %). Konkavitetsverdien definerer kurvegraden for den bredeste delen av pilhodet, der pilhodet møter linjen.

Merk: Du kan også redigere et pilhode direkte ved hjelp av vektorvalget og tegneverktøyene.

Sirkel Begrenser en ellipse til en sirkel.

Definerte proporsjoner Gjengir en egendefinert form basert på proporsjonene den ble opprettet med.

Definert størrelse Gjengir en egendefinert form basert på størrelsen den ble opprettet med.

Fast størrelse Gjengir et rektangel, et avrundet rektangel, en ellipse eller en egendefinert form som en fast form basert på verdiene du skrev inn i tekstboksene Bredde og Høyde.

Fra sentrum Gjengir et rektangel, et avrundet rektangel, en ellipse eller en egendefinert form fra sentrum.

Rykk inn sider med Gjengir en mangekant som en stjerne. Skriv inn en prosentdel i tekstboksen for å angi delen av stjernens radius som tas opp av armene. Hvis du angir 50 %, lages det armer som er halvparten så lange som stjernens radius. En høyere verdi lager skarpere, tynnere armer, mens en lavere verdi lager fyldigere armer.

Proporsjonal Gjengir et rektangel, et avrundet rektangel eller en ellipse som en proporsjonal form basert på verdiene du skrev inn i tekstboksene Bredde og Høyde.

Radius Angir hjørneradiusen for avrundede rektangler. For mangekanter angir dette alternativet avstanden fra sentrum i en mangekant til de ytre punktene.

Sider Angir antallet sider i en mangekant.

Utglatte hjørner eller Utglatte innrykk Gjengir en mangekant med utglatte hjørner eller innrykk.

Fest til bildepunkter Fester kantene på et rektangel eller avrundet rektangel til bildepunktrammene.

Firkantet Begrenser et rektangel eller avrundet rektangel til et kvadrat.

Ingen begrensninger Lar deg angi bredden og høyden for et rektangel, et avrundet rektangel, en ellipse eller en egendefinert form ved å dra.

Tykkelse Avgjør bredden på linjeverktøyet (målt i bildepunkter).

 Hvis du vil endre strøkbredden for et annet formverktøy, velger du **Lag > Lagstil > Strøk**. (Se [Bruk eller rediger en egendefinert lagstil](#).)

Redigere former

[Til toppen](#)

En form er et fyllag som er koblet til en vektormaske. Du kan enkelt endre fyllet til en annen farge, gradering eller et annet mønster ved å redigere formens fyllag. Du kan også redigere formens vektormaske for å endre omrisset, og du kan bruke en stil på laget.

- Du kan endre fargen på en form ved å dobbeltklikke miniatyren av formlaget i lagpanelet og velge en annen farge ved hjelp av fargevelgeren.
- Du kan fylle en form med et mønster eller en gradering ved å velge formlaget i lagpanelet og velge **Lag > Lagstil > Graderingsoverlapping**.
- Du endrer bredden på et strøk ved å velge formlaget i lagpanelet og velge **Lag > Lagstil > Strøk**.
- Klikk formlagets vektormaskeminiatyr i lag- eller banepanelet for å endre omrisset av en form. Endre deretter formen ved hjelp av segmentmarkør- og pennverktøyene.
- Bruk flytteverktøyet dersom du vil bevege på en form uten å endre størrelsen eller proposjonene dens.

Hvis du vil ha mer informasjon, se [Justere banekomponenter](#) og [Transformere](#) fritt.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Maleverktøy

Maleverktøy, forhåndsinnstillinger og alternativer

Male med penselverktøyet eller blyantverktøyet

Alternativer for maleverktøy

Velge en markørinnstilling

[Til toppen](#)

Maleverktøy, forhåndsinnstillinger og alternativer

Adobe Photoshop inneholder flere verktøy for maling og redigering av fargebilder. Penselverktøyet og blyantverktøyet fungerer som tradisjonelle tegneverktøy, ved å fargelegge med penselstrøk. Verktøy som viskelærverktøyet, verktøyet for å gjøre uskarpt og fingerverktøyet endrer de eksisterende fargene i bildet. På alternativlinjen for hvert av disse verktøyene kan du angi hvordan farger brukes i et bilde og velge blant forhåndsinnstilte penseltupper. Se Galleri for maleverktøy.

Forhåndsinnstillinger for pensel og verktøy

Du kan lagre et sett med penselalternativer som en forhåndsinnstilling, slik at du har rask tilgang til penselegenskaper du bruker ofte. Photoshop leveres med flere eksempler på penselforhåndsinnstillinger. Du kan begynne med disse forhåndsinnstillingene og endre dem for å skape nye effekter. Mange originale penselforhåndsinnstillinger kan lastes ned fra Internett.

Du kan raskt velge forhåndsinnstillinger fra velgeren for penselforhåndsinnstillinger på alternativlinjen. Herfra kan du endre størrelsen og hardheten på penselforhåndsinnstillinger midlertidig.

Lagre verktøyforhåndsinnstillinger hvis du vil lagre penseltuppegenskaper sammen med innstillinger fra alternativlinjen, for eksempel tetthet, flyt og farge. Hvis du vil vite mer om verktøyforhåndsinnstillinger, kan du se Opprette og bruke verktøyforhåndsinnstillinger.

Penseltuppalternativer

Penseltuppalternativene styrer hvordan farger brukes, sammen med innstillinger på alternativlinjen. Du kan fargelegge gradvis, med myke kanter, med store penselstrøk, med forskjellige typer penseldynamikk, med forskjellige overgangsegenskaper og med pensler med forskjellige former. Du kan bruke en tekstur med penselstrøkene for å simulere maling på lerret eller kunsttrykkpapir. Du kan også simulere spraying av maling med spraymaling. Du bruker penselpanelet til å angi penseltuppalternativer. Se Oversikt over penselpanelet.

Hvis du arbeider med et tegnebrett, kan du styre bruken av farger ved hjelp av pennetrykk, vinkel, rotasjon eller et pennehjul. Du angir alternativer for tegnebrett i penselpanelet og på alternativlinjen.

[Til toppen](#)

Male med penselverktøyet eller blyantverktøyet

Penselverktøyet og blyantverktøyet maler den gjeldende forgrunnsfargen på et bilde. Penselverktøyet lager myke strøk med farge. Blyantverktøyet lager linjer med harde kanter.

Merk: Rotasjonsverktøyet roterer arbeidsområdet slik at det blir enklere å male. Se [Bruk Roter Visning-verktøyet](#).

1. Velg en forgrunnsfarge. (Se [Velg farger i verktøyboksen](#).)
2. Velg penselverktøyet  eller blyantverktøyet .
3. Velg en pensel fra panelet med penselforhåndsinnstillinger. Se [Velge en forhåndsinnstilt pensel](#).
4. Angi verktøyalternativer for modus, tetthet og så videre på alternativlinjen.
5. Gjør ett eller flere av følgende:
 - Klikk og dra i bildet for å male.
 - Hvis du vil tegne en rett linje, klikker du et startpunkt i bildet. Hold deretter nede SKIFT, og klikk et sluttunkt.
 - Når du bruker penselverktøyet som spraymaling, holder du nede museknappen uten å dra for å bygge opp farge.

[Til toppen](#)

Alternativer for maleverktøy

Angi følgende på alternativlinjen. Hvilke alternativer som er tilgjengelige, varierer mellom verktøyene.

Modus Angir metoden for å blande fargen du maler, med de underliggende eksisterende bildepunktene. Hvilke modi som er tilgjengelige, avhenger av verktøyet som er valgt. Malemodi ligner på lagovergangsmodi. Se [Overgangsmodi](#).

Tetthet Angir gjennomsiktigheten for fargen du bruker. Når du maler over et område, overskrider ikke tettheten det angitte nivået uansett hvor mange ganger du beveger pekeren over området, til du slipper museknappen. Hvis du maler over området igjen, legger du til mer farge, tilsvarende den angitte tettheten. En tetthet på 100 prosent betyr ugjennomsiktig.

Flyt Angir graden for bruk av farge når du beveger pekeren over et område. Når du maler over et område og holder museknappen nede, bygges fargemengden opp basert på flytgraden, opp til tetthetsinnstillingen. Hvis du for eksempel angir en tetthet på 33 % og en flyt på 33 %, vil fargen i et område bevege seg 33 % i retning av penselfargen hver gang du beveger deg over området. Totalen vil ikke overskride 33 % tetthet med mindre du slipper museknappen og maler over området på nytt.

 Trykk på én av nummertastene for å angi tettheten til et verktøy. Intervallene er på 10 %. Ved å trykke på 1-tasten settes innstillingen til 10 %, ved å trykke på 0-tasten settes den til 100 %. Trykk på to talltaster for å angi en bestemt tetthet. Du angir Flyt ved å trykke på Skift og en talltast samtidig.

Spraymaling

Simulerer maling med spraymaling. Når du beveger pekeren over et område, bygges malingen opp når du holder nede museknappen. Penselhardhet, tetthet og flytalternativer styrer hvor raskt og hvor mye maling som brukes. Klikk knappen for å aktivere eller deaktivere dette alternativet.

Autovisk (Bare blyantverktøyet) Maler bakgrunnsfargen over områder som inneholder forgrunnsfargen. Velg forgrunnsfargen du vil viske ut, og bakgrunnsfargen du vil endre til. (Se Autoviske med blyantverktøyet.)

Knapper for tegnebrettrykk

Du kan bruke trykk på pennen til å overstyre innstillinger for tetthet og størrelse i penselpanelet.

Velge en markørinnstilling

[Til toppen](#)

Maleverktøyene har tre mulige markører: standardpekeren (ikonet fra verktøylinjen), et trådkors +, og en markør som tilsvarende størrelsen og formen på den valgte penseltuppen.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Markører (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Markører (Mac OS).
2. Velg ønskede markører i områdene Maleverktøy og Andre verktøy. Eksempelpekerne endres for å gjenspeile valgene du gjør. For en penseltuppe velger du en størrelse og om et trådkors skal inkluderes i markøren.
 - Normal penseltupp begrenser markørstørrelsen til områder i penselstrøket som har en tetthet på 50 % eller mer.
 - Full størrelse på penseltupp skalerer markøren til hele området som berøres av penselstrøket. For myke pensler gir dette en større markør enn normalinnstillingen, for å inkludere områdene i penselstrøket med lysere tetthet.

 Du kan kombinere ulike typer markører ved å velge Vis trådkors i penseltupp eller Vis kun trådkors ved maling. Alternativt kan du trykke på Caps Lock-tasten for å bytte mellom standardmarkøren og trådkorset når du benytter pennen eller penselen.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Opprette og endre pensler

Oversikt over penselpanelet

Opprette en penseltupp fra et bilde

Opprette en pensel og angi malealternativer

Standardalternativer for form på penseltupp

Alternativer for form på busttupp

Alternativer for forsvinnende tupp | CC, CS6

Alternativer for spraymaling | CC, CS6

Alternativer for penselstilling | CC, CS6

Andre penselalternativer

Penselspredning

Slette penselalternativer

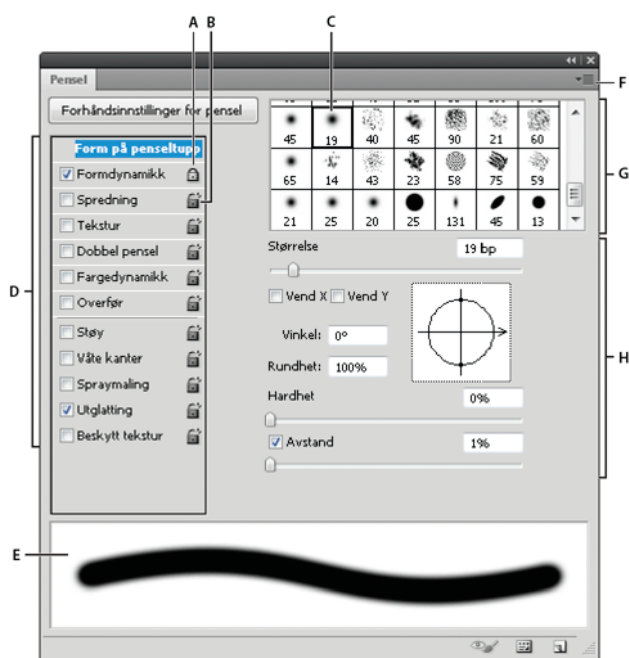
Du kan opprette pensler som bruker maling på bilder på en rekke måter. Du velger en eksisterende forhåndsinnstilt pensel, en penseltuppform, eller oppretter en unik penseltupp fra en del av et bilde. Du velger alternativer i penselpanelet for å angi hvordan malingen skal brukes.

Oversikt over penselpanelet

[Til toppen](#)

I penselpanelet kan du velge forhåndsinnstilte pensler fra panelet Forhåndsinnstillinger for pensel, men du kan også endre eksisterende pensler og utforme nye egendefinerte pensler. Penselpanelet inneholder penseltuppalternativene som bestemmer hvordan maling brukes på et bilde.

I forhåndsvisningen av penselstrøk nederst i panelet kan du se hvordan malingsstrøkene ser ut med gjeldende penselalternativer.



Penselpanel med visning av alternativer for Form på penseltupp

A. Låst B. Ulåst C. Valgt penseltupp D. Penselinnstillinger E. Forhåndsvisning av penselstrøk F. popup-meny G. Penseltuppformer (tilgjengelige når Form på penseltupp er valgt) H. Penselalternativer

Vise penselpanelet og penselalternativene

1. Gå til Vindu > Pensel. Du kan også velge et male-, viskelær-, tonings- eller fokusverktøy og klikke panelknappen  på venstre side av alternativlinjen.
2. Velg et alternativsett på venstre side av panelet. De tilgjengelige alternativene for settet vises på høyre side av panelet.



Klikk i avmerkingsboksen til venstre for alternativsettet for å aktivere eller deaktivere alternativene uten å vise dem.

[Til toppen](#)

Opprette en penseltupp fra et bilde

1. Bruk et av markeringsverktøyene til å markere det bildeområdet du vil bruke som en tilpasset pensel. Penselformen kan ha en størrelse på opptil 2500 x 2500 bildepunkter.

Du kan ikke justere hardheten på pensler du har prøvd, mens du maler. Sett Uttoning til null bildepunkter hvis du ønsker en pensel med skarpe kanter. Du øker uttoningsverdien for å få en pensel med myke kanter.

Merk: Hvis du velger et fargebilde, konverteres penseltuppbildet til gråtoner. Lagmasker som brukes på bildet, påvirker ikke definisjonen av penseltuppen.
2. Velg Rediger > Definer forhåndsinnstilling for pensel.
3. Gi penselen et navn, og klikk OK.

Opprette en pensel og angi malealternativer

[Til toppen](#)

1. Velg et male-, viskelær-, tonings- eller fokusverktøy. Velg deretter Vindu > Pensel.
2. I penselpanelet velger du en form på penseltuppen. Alternativt kan du klikke Forhåndsinnstillinger for pensel for å velge en forhåndsinnstilt pensel.
3. Velg Form på penseltupp på venstre side av penselpanelet, og angi alternativer.
4. Se følgende emner for å angi andre alternativer for penselen:
 - Legge til dynamiske elementer på pensler
 - [Bestemme spredningen i et strøk](#)
 - Opprette teksturpensler
 - Bestemme hvordan en pensel endres dynamisk
 - Tegne eller male med et tegnebrett
5. Du kan klikke opplåsingsikonet  hvis du vil låse egenskapene for penseltuppformen (slik at de beholdes selv om du velger en annen forhåndsinnstilt pensel). Hvis du vil låse opp tuppen, klikker du låseikonet .
6. Hvis du vil lagre penselen for senere bruk, velger du Ny forhåndsinnstilling for pensel på penselpanelmenyen.

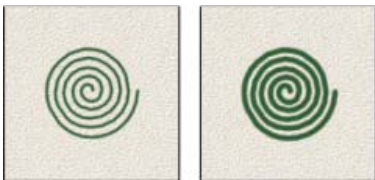
Merk: Hvis du vil lagre den nye penselen permanent eller distribuere den til andre brukere, må du lagre den som en del av et penselsett. Velg Lagre pensler på panelmenyen for penselforhåndsinnstillinger, og lagre deretter i et nytt sett eller overskriv et eksisterende sett. Hvis du tilbakestiller eller erstatter penslene i panelet for penselforhåndsinnstillinger uten å lagre dem i et sett, kan den nye penselen gå tapt.

Standardalternativer for form på penseltupp

[Til toppen](#)

Du kan angi følgende alternativer i penselpanelet for alle standard penseltupper:

Størrelse Styrer størrelsen på penselen. Skriv inn en verdi i bildepunkter, eller dra skyvekontrollen.



Penselstrøk med forskjellige diameterverdier

Bruk prøvestørrelse Gjenoppretter penselens opprinnelige diameter. Dette alternativet er bare tilgjengelig hvis penseltuppformen ble opprettet ved å ta bildepunktprøver i et bilde.

Vend X Endrer retningen på en penseltupp på x-aksen.



Vende en penseltupp på x-aksen.

A. Penseltupp på standardplassering **B.** Vend X valgt **C.** Vend X og Vend Y valgt

Vend Y Endrer retningen på en penseltupp på y-aksen.



A

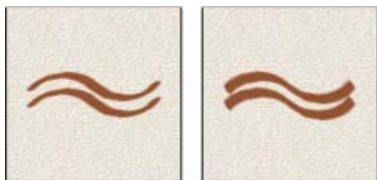
B

C

Vende en penseltupp på y-aksen.

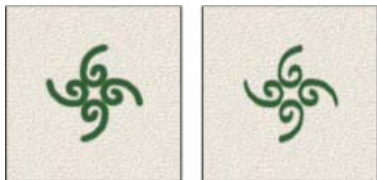
A. Penseltupp på standardplassering **B.** Vend X valgt **C.** Vend Y og Vend X valgt

Vinkel Angir vinkelen som den lange aksen til en elliptisk pensel eller prøvepensel roteres med fra vannrett. Skriv inn en verdi i grader, eller dra den vannrette aksen i forhåndsvisningsboksen.



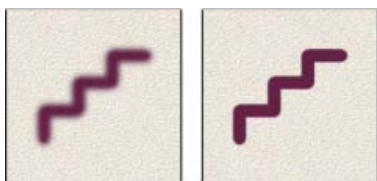
Pensler med vinkler lager meislede strøk

Rundhet Angir forholdet mellom penselens korte og lange akse. Angi en prosentverdi, eller dra punktene i forhåndsvisningsboksen. En verdi på 100 % angir en sirkulær pensel, en verdi på 0 % angir en lineær pensel og mellomliggende verdier angir elliptiske pensler.



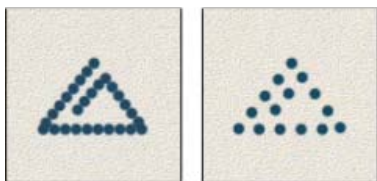
Justere rundhet for å komprimere en form på penseltupp

Hardhet Styrer størrelsen på penselens harde midtpunkt. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi som er en prosent av penselens diameter. Du kan ikke endre hardheten for prøvepensler.



Penselstrøk med forskjellige hardhetsverdier

Avstand Styrer avstanden mellom penselmerkene i et strøk. Hvis du vil endre avstanden, skriver du inn et tall, eller bruker skyvekontrollen til å angi en verdi som er en prosent av penselens diameter. Når det ikke er merket av for dette alternativet, er det hastigheten for markøren som bestemmer avstanden.



Hvis du øker avstanden, hopper penselen over deler

💡 Når du bruker en forhåndsinnstilt pensel, trykker du på [-tasten for å redusere penselbredden, og på]-tasten for å øke bredden. For harde runde, myke runde og kalligrafiske pensler trykker du på Skift+[- for å redusere penselens hardhet, og på Skift+]- for å øke penselens hardhet.

Alternativer for form på busttupp

 Hvis du vil se en video om busttupper, kan du gå til www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_no

Med busttuppene kan du angi bestemte egenskaper for busten, og dermed gjøre strøkene svært realistiske. Du kan angi følgende alternativer for form på penseltupp i penselpanelet:

Form Angir hvordan busten skal se ut.

Bust Angir hvor tett busten skal være.

Lengde Endrer lengden på busten.

Tykkelse Angir bredden på den individuelle busten.

Stivhet Styrer fleksibiliteten til busten. Hvis innstillingen er lav, endres formen på penselen lett.

 Du justerer stivheten dersom du vil variere strøkene når du bruker musen til å male.

Avstand Styrer avstanden mellom penselmerkene i et strøk. Hvis du vil endre avstanden, skriver du inn et tall eller bruker skyvekontrollen til å angi en prosentandel av penselens diameter. Når det ikke er merket av for dette alternativet, er det hastigheten for markøren som bestemmer avstanden.

Vinkel Angir vinkelen på penseltuppen når du maler med musen.

Penselforhåndsvisning 

Viser penseltuppen slik den ser ut med de endringene som ble gjort ovenfor samt gjeldende trykk og vinkel på strøket. Klikk forhåndsvisningsvinduet for å se penselen fra forskjellige sider.

Merk: Du trenger OpenGL for å kunne forhåndsvisne bustpenselen. (Se [Aktivere OpenGL og optimalisere GPU-innstillingene](#).)

Alternativer for forsvinnende tupp | CC, CS6

Pensler med forsvinnende tupp fungerer på lignende måte som blyanter og fargestifter, og slites naturlig ned mens du tegner. Du kan følge med på graden av slitasje i forhåndsvisningen av aktiv penseltupp. Denne visningen finner du i øvre venstre hjørne av bildet.

Størrelse Styrer størrelsen på penselen. Skriv inn en verdi i bildepunkter, eller dra skyvekontrollen.

Mykhet Styrer slitasjehastigheten. Skriv inn en prosentandel, eller dra skyvekontrollen.

Form Styrer formen på tuppen. Du kan velge mellom flere alternativer for tupp.

Spiss tuppen Tilbakestiller tuppen til opprinnelig skarphet.

Avstand Styrer avstanden mellom penselmerkene i et strøk. Hvis du vil endre avstanden, skriver du inn et tall eller bruker skyvekontrollen til å angi en prosentandel av penselens diameter. Når det ikke er merket av for dette alternativet, er det hastigheten for markøren som bestemmer avstanden.

Penselforhåndsvisning 

Viser penseltuppen slik den ser ut med de endringene som ble gjort ovenfor samt gjeldende trykk og vinkel på strøket. Klikk forhåndsvisningsvinduet for å se penselen fra forskjellige sider.

Alternativer for spraymaling | CC, CS6

Spraymalingstuppene gjensker effekten av spraybokser, med en kjegleformet 3D-sprut. Hvis du bruker en penn, kan du endre hvor bredt spraymalte strøk sprer seg, ved å endre pennetrykket.

Størrelse Styrer størrelsen på penselen. Skriv inn en verdi i bildepunkter, eller dra skyvekontrollen.

Hardhet Styrer størrelsen på penselens harde midtpunkt.

Forvrengning Styrer forvrengningen for malingssprayen.

Kornethet Styrer hvor kornete dråpemønsteret blir.

Skvettstørrelse Styrer størrelsen på malingsdråpene.

Skvettmengde Styrer antall malingsdråper.

Avstand Styrer avstanden mellom dråpene. Hvis det ikke er merket av for dette alternativet, er det hastigheten til markøren som bestemmer

avstanden.

Penselforhåndsvisning

Viser penseltuppen slik den ser ut med de endringene som ble gjort ovenfor samt gjeldende trykk og vinkel på strøket. Klikk forhåndsvisningsvinduet for å se penselen fra forskjellige sider.

Alternativer for penselstilling | CC, CS6

[Til toppen](#)

Alternativer for penselstilling brukes til å skape en pennelignende effekt, og gjør at du kan kontrollere vinkel og stilling for penselen.

Vipp X Angir vinkelen til penselen fra venstre mot høyre.

Vipp Y Angir vinkelen til penselen fra forsiden og bakover.

Rotasjon Avgjør rotasjonsvinkelen til busten.

Trykk Avgjør trykket til penselen på lerretet.

Aktiver Overstyr-alternativene dersom du vil beholde en bestemt penselstilling.

Andre penselalternativer

[Til toppen](#)

Støy Legger til ytterligere tilfeldighet for individuelle penseltupper. Dette alternativet er mest effektivt når det brukes på myke penseltupper (penseltupper som inneholder gråverdier).

Våte kanter Fører til at malingen bygger seg opp langs kantene av penselstrøket, slik at det dannes en vannfargeeffekt.

Spraymaling/oppbygging Bruker gradvise toner på et bilde og simulerer tradisjonelle spraymalingsteknikker. Alternativet Spraymaling i penselpanelet tilsvarer alternativet Spraymaling på alternativlinjen.

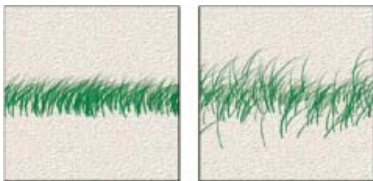
Utjevning Gir jevne buer i penselstrøk. Dette alternativet er mest effektivt når du maler raskt med en penn. Det kan imidlertid gi en viss forsinkelse i strøkgjengivelsen.

Beskytt tekstur Bruker samme mønster og skala på alle forhåndsinnstilte pensler som har en tekstur. Velg dette alternativet for å simulere en konsekvent lerretekstur når du maler med flere teksturerte penseltupper.

Penselspredning

[Til toppen](#)

Penselspredning bestemmer antallet og plasseringen av merker i et strøk.



Penselstrøk uten spredning (til venstre) og med spredning (til høyre)

Spredning og kontroll Angir hvordan penselmerker er fordelt i et strøk. Når Begge akser er valgt, fordeles penselmerker i en sirkulær retning. Når Begge akser ikke er valgt, fordeles penselmerker vinkelrett i forhold til strøkbanen.

Hvis du vil angi maksimal spredningsprosent, angir du en verdi. Hvis du vil angi hvordan du vil styre spredningsvariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over spredningsvariasjonen for penselmerker.

Uttoning Toner ut spredningen av penselmerker fra maksimal spredning til ingen spredning i det angitte antallet trinn.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul, Rotasjon Varierer spredningen for penselmerker basert på pennetrykket, pennevinkelen, plasseringen av pennetommelhjulet eller rotasjonen av pennen.

Antall Angir hvor mange penselmerker som legges på i hvert enkelt avstandsintervall.

Merk: Hvis du øker antallet uten å redusere avstands- eller spredningsverdiene, kan maleytelsen reduseres.

Antallsvariasjon og -kontroll Angir hvordan antallet penselmerker varierer for hvert enkelt avstandsintervall. Hvis du vil angi den maksimale prosenten for penselmerker som legges på i hvert enkelt avstandsintervall, angir du en verdi. Hvis du vil angi hvordan du vil styre antallsvariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over antallsvariasjonen for penselmerker.

Uttoning Toner ut antallet penselmerker fra Antall-verdien til 1 i det angitte antall trinn.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul, Rotasjon Varierer antallet penselmerker basert på pennetrykket, pennevinkelen, plasseringen av pennetommelhjulet eller rotasjonen av pennen.

Slette penselalternativer

[Til toppen](#)

Du kan slette alle alternativer som du har endret for en penselforhåndsinnstilling (med unntak av penselforminnstillinger), på én gang.

- Velg Fjern penselkontroller på penselpanelmenyen.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

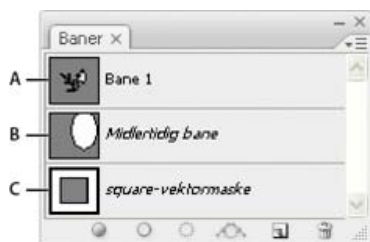
Håndtere baner

[Oversikt over banepanelet](#)
[Opprette en ny bane i banepanelet](#)
[Opprette en ny midlertidig bane](#)
[Håndtere baner](#)

Oversikt over banepanelet

[Til toppen av siden](#)

Banepanelet (Vindu > Baner) viser navnet på og et miniatyrbilde av de lagrede banene, gjeldende midlertidige bane og gjeldende vektormaske. Ytelsen kan bli bedre hvis du deaktiverer miniatyrer. Du må velge en bane i banepanelet før du kan vise den.



Banepanelet

A. Lagret bane B. Midlertidig bane C. Vektormaskebane (vises bare når formlaget er valgt)

Merke en bane

❖ Klikk banenavnet i banepanelet. Du kan bare velge én bane om gangen.

Fjerne markering av en bane

❖ Klikk i et tomt område i banepanelet, eller trykk Esc.

Endre størrelsen på baneminiatyrer

Velg Panelvalg på banepanelmenyen og deretter en størrelse, eller velg Ingen for å slå av visningen av miniatyrer.

Endre stablingsrekkefølgen for en bane

❖ Velg banen i banepanelet, og dra den opp eller ned. Når den tykke, svarte linjen vises på ønsket sted, slipper du museknappen.

Merk: Du kan ikke endre rekkefølgen på vektormasker eller midlertidige baner i banepanelet.

Opprette en ny bane i banepanelet

[Til toppen av siden](#)

- Hvis du vil opprette en bane uten navn, klikker du knappen Opprett ny bane  nederst i banepanelet.
- Pass på at ikke noen midlertidig bane er valgt hvis du vil opprette og gi navn til en bane. Velg Ny bane på banepanelmenyen, eller Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) Ny bane-knappen nederst i panelet. Skriv inn et navn for banen i dialogboksen Ny bane, og klikk OK.

Opprette en ny midlertidig bane

[Til toppen av siden](#)

1. Velg et form- eller pennverktøy, og klikk Baner-knappen  på alternativlinjen.
2. Angi verktøyspesifikke alternativer, og tegn banen. Se Alternativer for formverktøy og Pennverktøyene for å få mer informasjon.
3. Tegn flere banekomponenter hvis du vil. Det er enkelt å bytte mellom tegneverktøy ved å klikke en verktøyknapp på alternativlinjen. Velg et baneområdealternativ for å bestemme hvordan overlappende banekomponenter skal snittes:

Legg til i baneområde  Legger til det nye området i overlappende baneområder.

Trekk fra baneområde  Fjerner det nye området fra det overlappende baneområdet.

Snitt av baneområdene  Begrenser banen til snittet mellom det nye området og det eksisterende området.

Utelat overlappende baneområder  Utelater det overlappende området i den samlede banen.

 Hold nede SKIFT mens du tegner med et formverktøy for å velge alternativet Legg til i baneområde midlertidig. Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) for å velge alternativet Trekk fra baneområde midlertidig.

Håndtere baner

Når du bruker et penn- eller formverktøy til å opprette en midlertidig bane, vises den nye banen som en midlertidig bane i banepanelet. Ettersom banen er midlertidig, må du lagre den for å unngå å miste innholdet. Hvis du opphever merkingen av den midlertidige banen uten å lagre den og begynner å tegne på nytt, erstatter en ny bane den eksisterende banen.

Når du bruker et penn- eller formverktøy til å opprette et nytt forlag, vises den nye banen som en vektormaske i banepanelet. Vektormasker er koblet til det overordnede laget. Du må velge det overordnede laget i lagpanelet hvis du vil vise en vektormaske i banepanelet. Du kan fjerne en vektormaske fra et lag og konvertere en vektormaske til en rastret maske. Se [Legge til og redigere vektormasker](#) for å få mer informasjon.

Baner lagret med et bilde, vises når du åpner det på nytt. I Windows støtter formatene JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF og TIFF baner i Photoshop. I Mac OS støtter alle de tilgjengelige filformatene baner.

Merk: Baner i andre formater enn dem som er oppført her, overlever som regel ikke en overgang fra Mac OS til Windows og tilbake til Mac OS.

Lagre en midlertidig bane

- Hvis du vil lagre uten å endre navn, drar du navnet på den midlertidige banen til Ny bane-knappen  nederst i banepanelet.
- Hvis du vil lagre og gi nytt navn, velger du Lagre bane på banepanelmenyen, skriver inn et nytt banenavn i dialogboksen Lagre bane og klikker OK.

Gi nytt navn til en lagret bane

❖ Dobbeltklikk banenavnet i banepanelet, skriv inn et nytt navn og trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Slette en bane

1. Klikk banenavnet i banepanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Dra banen til sletteikonet  nederst i banepanelet.
 - Velg Slett bane på banepanelmenyen.
 - Klikk sletteikonet nederst i banepanelet, og klikk Ja.



Hvis du vil slette en bane uten å bli bedt om å bekrefte slettingen, Alt-klikker (Windows) eller Tilvalg-klikker (Mac OS) du sletteikonet nederst i banepanelet.



Graderinger

[Bruke et graderingsfyll](#)
[Behandle forhåndsinnstilte graderinger](#)
[Oversikt over Rediger gradering](#)
[Lage en jevn gradering](#)
[Angi graderingsgjennomsiktigheten](#)
[Lage en støygradering](#)

Bruke et graderingsfyll

[Til toppen av siden](#)

Graderingsverktøyet brukes til å lage en gradvis overgang mellom flere farger. Du kan velge blant forhåndsinnstilte graderingsfyll eller opprette dine egne.

Merk: Graderingsverktøyet kan ikke brukes med punktgrafikkbilder eller bilder med begrensede farger.

1. Hvis du vil fylle en del av bildet, merker du ønsket område. Ellers brukes graderingsfyllet på hele det aktive laget.
2. Velg graderingsverktøyet . (Hold nede malingsspannverktøyet hvis verktøyet ikke er synlig.)
3. Velg et fyll fra det brede utvalget graderingsprøver på alternativlinjen:
 - Klikk trekanten ved siden av graderingsprøven for å velge et forhåndsinnstilt graderingsfyll.
 - Klikk i prøven for å vise Rediger gradering. Velg et forhåndsinnstilt graderingsfyll, eller opprett et nytt graderingsfyll. (Se Lage en jevn gradering.)
4. Velg et alternativ for å avgjøre hvordan utgangspunktet (der du trykker på museknappen) og sluttpunktet (der du slipper opp museknappen) påvirker utseendet til graderingen.



Forhåndsinnstillingen Gråfilter inneholder et nyttig, fotografisk filter som passer utmerket til solnedganger og andre motiver med sterke kontraster.



Sirkulær gradering Skyggelegger fra startpunktet til sluttpunktet i et sirkulært mønster.



Vinkelgradering Skyggelegger i en bue mot klokkeretningen rundt startpunktet.



Speilet gradering Gjenspeiler samme lineære gradering på hver side av utgangspunktet.



Rombegradering Skyggelegger fra midten til de ytre hjørnene av en rombe.



5. Gjør følgende på alternativlinjen:

- Angi overgangsmodus og tetthet for malingen. (Se Overgangsmodi.)
- Hvis du vil reversere fargerekkefølgen i graderingsfyllet, velger du Omvendt.
- Hvis du vil lage en jevnere overgang med mindre bånddannelser, velger du Spre.
- Hvis du vil bruke en gjennomsiktighetsmaske for graderingsfyllet, velger du Gjennomsiktighet. (Se Angi graderingsgjennomsiktigheten.)

6. Plasser pekeren i bildet der du vil angi startpunktet for graderingen, og dra for å definere sluttpunktet. Hvis du vil begrense linjevinkelen til et multiplum på 45°, holder du nede Skift mens du drar.

Behandle forhåndsinnstilte graderinger

[Til toppen av siden](#)

Ved hjelp av forhåndsinnstilte graderinger kan du raskt aktivere graderinger du bruker ofte. Du kan behandle forhåndsinnstillingene i graderingsvelgeren, Forhåndsinnstillingsbehandling eller Rediger gradering.

Lagre et sett med forhåndsinnstilte graderinger som et bibliotek

1. Klikk Lagre i dialogboksen Rediger gradering, eller velg Lagre graderinger på menyen for graderingsvelgeren på alternativlinjen.
2. Velg en plassering for graderingsbiblioteket, skriv inn et filnavn, og klikk Lagre.

Du kan lagre biblioteket hvor som helst. Hvis du imidlertid plasserer bibliotekfilen i mappen Innstillinger/Graderinger i standardmappen for forhåndsinnstillinger, vil biblioteknavnet vises nederst på panelmenyen når du har startet Photoshop på nytt.

Laste inn et bibliotek med forhåndsinnstilte graderinger

❖ Gjør ett av følgende i dialogboksen Rediger gradering:

- Klikk Last inn for å legge til et bibliotek i den gjeldende listen. Merk bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
- Velg Erstatt graderinger på panelmenyen for å erstatte gjeldende liste med et annet bibliotek. Velg bibliotekfilen du vil bruke, og klikk på Last inn.
- Velg en bibliotekfil nederst på panelmenyen. Klikk OK for å erstatte gjeldende liste, eller klikk Tilføy for å tilføye gjeldende liste.

Merk: Du kan også velge Last inn graderinger, Erstatt graderinger eller velge et graderingsbibliotek på menyen for graderingsvelgeren på alternativlinjen.

Gå tilbake til standardbiblioteket med forhåndsinnstilte graderinger

❖ Velg Tilbakestill graderinger på panelmenyen. Du kan erstatte den gjeldende listen eller legge til standardbiblioteket i den gjeldende listen.

Endre hvordan forhåndsinnstilte graderinger vises

❖ Velg et visningsalternativ på panelmenyen:

Kun tekst Viser graderingene som en liste.

Liten miniatyr eller Stor miniatyr Viser graderingene som miniatyrer.

Liten liste eller Stor liste Viser graderingene som en liste med miniatyrer.

Gi nytt navn til en forhåndsinnstilt gradering

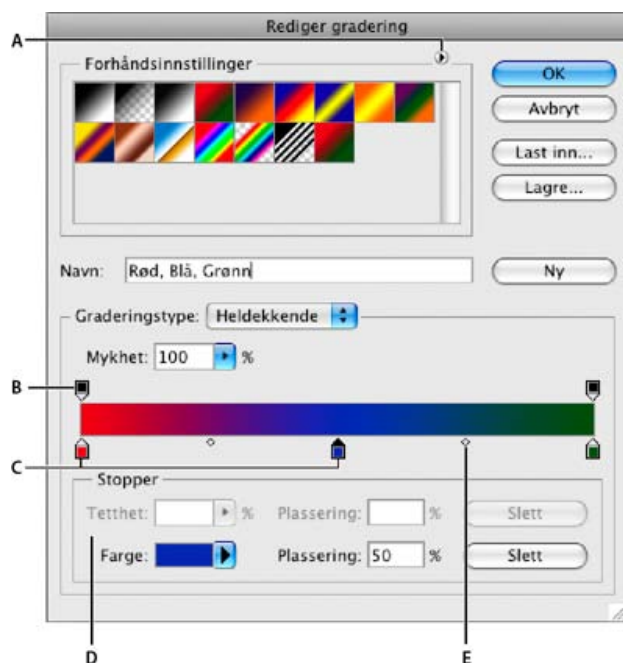
- Hvis panelet er satt til å vise graderinger som miniatyrer, dobbeltklikker du en gradering, skriver inn et nytt navn og klikker OK.
- Hvis panelet er satt til å vise graderinger som en liste eller kun tekst, dobbeltklikker du en gradering, skriver inn et nytt navn og trykker Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Oversikt over Rediger gradering

[Til toppen av siden](#)

Du viser dialogboksen Rediger gradering ved å klikke på den gjeldende graderingsprøven på alternativlinjen. (Det vises et verktøytips der det står "Klikk for å redigere gradering" når du holder pekeren over graderingsprøven.)

I dialogboksen Rediger gradering kan du definere en ny gradering ved å endre en kopi av en eksisterende gradering. Du kan også legge til mellomliggende farger i en gradering, og dermed lage en overgang mellom mer enn to farger.



Dialogboksen Rediger gradering

A. Panelmeny B. Tetthetsstopp C. Fargestopper D. Juster verdier eller slett valgt tetthets- eller fargestopp E. Midtpunkt

Lage en jevn gradering

[Til toppen av siden](#)

1. Velg graderingsverktøyet .
2. Klikk i graderingsprøven på alternativlinjen for å vise dialogboksen Rediger gradering.
3. Hvis du vil basere den nye graderingen på en eksisterende gradering, velger du en gradering i Forhåndsinnstillinger-delen i dialogboksen.
4. Velg Heldekkende på hurtigmenyen Graderingstype.
5. Du definerer startpunktet for graderingen ved å klikke venstre fargestopp  under graderingsfeltet. Trekanten over stoppet blir svart , som betyr at startfargen redigeres.
6. Hvis du vil velge en farge, gjør du ett av følgende:
 - Dobbelklikk fargestoppet, eller klikk fargekartet i området Stopper i dialogboksen. Velg en farge, og klikk OK.
 - Velg et alternativ på hurtigmenyen Farge i Stopper-delen i dialogboksen.
 - Plasser pekeren over graderingsfeltet (pekeren endres til en pipette), og klikk for å ta en fargeprøve. Du kan også klikke hvor som helst i bildet for å ta en fargeprøve fra bildet.
7. Du definerer sluttfargen ved å klikke høyre fargestopp under graderingsfeltet. Velg deretter en farge.
8. Hvis du vil justere plasseringen av startpunktet eller sluttpunktet, gjør du ett av følgende:
 - Dra det tilsvarende fargestoppet til venstre eller høyre til ønsket plassering.
 - Klikk det tilsvarende fargestoppet, og angi en verdi for Plassering i området Stopper i dialogboksen. En verdi på 0 % plasserer punktet helt i venstre ende av graderingsfeltet, en verdi på 100 % helt i høyre ende.
9. Hvis du vil justere plasseringen av midtpunktet (der graderingen viser en jevn blanding av start- og slutfargene), drar du romben



under graderingsfeltet til

- venstre eller høyre, eller du klikker romben og skriver inn en verdi for Plassering.
10. Hvis du vil legge til mellomliggende farger i en gradering, klikker du under graderingsfeltet for å definere et nytt fargestopp. Angi fargen, og juster plasseringen og midtpunktet for det mellomliggende punktet på samme måte som for et start- eller sluttpunkt.
11. Hvis du vil slette fargestoppet du redigerer, klikker du Slett, eller drar stoppet nedover til det forsvinner.
12. Hvis du vil styre hvor gradvise overgangene mellom fargebånd i graderingen er, angir du en verdi i tekstboksen Utjevning, eller drar hurtigskyvekontrollen for utjevning.
13. Du kan angi gjennomsiktighetsverdier for graderingen, hvis du vil det.
14. Skriv inn et navn på den nye graderingen.

15. Hvis du vil lagre graderingen som en forhåndsinnstilling, velger du Ny når du har fullført opprettingen av graderingen.

Merk: Nye forhåndsinnstillinger lagres i en innstillingsfil. Hvis denne filen slettes eller skades, eller hvis du tilbakestiller til standardbiblioteket, vil de nye forhåndsinnstillingene gå tapt. Hvis du vil lagre nye forhåndsinnstillinger permanent, lagrer du dem i et bibliotek.

Angi graderingsgjennomsiktigheten

[Til toppen av siden](#)

Hvert graderingsfyll inneholder innstillinger som styrer fyllets tetthet på forskjellige steder i graderingen. Du kan for eksempel angi 100 % tetthet for startfargen, og la fyllet gli gradvis over i en sluttfarge med 50 % tetthet. Sjakkbrettmønsteret angir mengden gjennomsiktighet i graderingsforhåndsvisningen.

1. Opprett en gradering.
2. Hvis du vil justere starttettheten, klikker du det venstre tetthetsstoppet over graderingsfeltet. Trekanten under stoppet blir svart, noe som betyr at startgjennomsiktigheten redigeres.
3. Skriv inn en verdi i Tetthet-tekstboksen i Stopper-delen i dialogboksen, eller dra hurtigskyvekontrollen for Tetthet.
4. Hvis du vil justere tettheten for sluttpunktet, klikker du det høyre gjennomsiktighetsstoppet over graderingsfeltet. Angi deretter tettheten i Stopper-delen.
5. Hvis du vil justere plasseringen av start- eller sluttettheten, gjør du ett av følgende:
 - Dra det tilsvarende tetthetsstoppet til venstre eller høyre.
 - Merk det tilsvarende tetthetsstoppet, og skriv inn en verdi for Plassering.
6. Hvis du vil justere plasseringen av midtpunkttettheten (punktet halvveis mellom start- og sluttettheten), gjør du ett av følgende:
 - Dra romben over graderingsfeltet til venstre eller høyre.
 - Merk romben, og skriv inn en verdi for Plassering.
7. Hvis du vil slette tetthetsstoppet du redigerer, klikker du Slett.
8. Hvis du vil legge til en mellomliggende tetthet i masken, klikker du over graderingsfeltet for å definere et nytt tetthetsstopp. Du kan deretter justere og flytte denne tettheten på samme måte som en start- eller sluttetthet. Hvis du vil fjerne en mellomliggende tetthet, drar du gjennomsiktighetsstoppet opp og ut av graderingsfeltet.
9. Hvis du vil opprette en forhåndsinnstilt gradering, angir du et navn i tekstboksen Navn og klikker Ny. Dermed opprettes en ny forhåndsinnstilt gradering med den angitte gjennomsiktighetsinnstillingen.

Lage en støygradering

[Til toppen av siden](#)

En støygradering er en gradering som inneholder tilfeldig fordelte farger i et fargeområde du angir.



Støygradering med ulike grovhetsverdier.

A. 10 % grovhet B. 50% grovhet C. 90% grovhet

1. Velg graderingsverktøyet .
2. Klikk i graderingsprøven på alternativlinjen for å vise dialogboksen Rediger gradering.
3. Hvis du vil basere den nye graderingen på en eksisterende gradering, velger du en gradering i Forhåndsinnstillinger-delen i dialogboksen.
4. Velg Støy i popup-menyen Graderingstype, og angi deretter følgende alternativer:
Grovhet Styrer hvor gradvise overgangene mellom fargebånd i graderingen er.

Fargemodell Endrer hvilke fargekomponenter du kan justere. Dra glidebryterne for hver komponent for å angi intervallet med godtatte verdier. Hvis du for eksempel velger HSB-modellen, kan du begrense graderingen til blågrønne kulører, høy metning og middels lysstyrke.

Begrens farger Forhindrer overmetning av farger.

Legg til gjennomsiktighet Gjør tilfeldige farger gjennomsiktige.

Tilfeldig Oppretter en gradering tilfeldig, som passer til innstillingene ovenfor. Klikk på knappen til du ser en innstilling du liker.

5. Hvis du vil opprette en forhåndsinnstilt gradering med de angitte innstillingene, skriver du inn et navn i tekstboksen Navn og klikker Ny.

Flere hjelpeemner

Generere et mønster ved hjelp av Opprett mønster

 Opprett mønster er en valgfri plugin-modul som du kan laste ned for [Windows](#) eller [Mac OS](#).

Opprett mønster-filteret deler opp og setter sammen et bilde igjen for å lage et mønster. Opprett mønster fungerer på to måter:

- Fyller et lag eller en markering med et mønster. Mønsteret kan være laget av én stor flis eller flere dupliserte fliser.
- Oppretter fliser som du kan lagre som en forhåndsinnstilling for mønster, og bruke med andre bilder.

Du kan generere flere mønstre fra den samme prøven til du finner et du liker.

1. Opprett mønster er en valgfri plugin-modul. Du kan laste ned og installere den for [Windows](#) eller [Mac OS](#).
2. Kjør Photoshop i 32-biters modus (64-biters bare på Mac OS).
3. Gjør ett av følgende:
 - Merk laget som inneholder området du vil generere mønsteret fra. Det merkede laget vil bli erstattet av det genererte mønsteret, og du bør derfor ta en kopi av laget først.
 - Hvis du vil generere et mønster i et nytt lag eller en ny fil, lager du en rektangulær markering av bildet du bruker til å generere mønsteret, og velger Rediger > Kopier. Legg deretter til et lag i bildet, eller opprett en ny fil med dimensjonene du vil at det endelige bildet skal ha.
4. Velg Filter > Opprett mønster.
5. Angi kilden for mønsteret.
 - Velg Bruk utklippstavle for å bruke innholdet på utklippstavlen hvis du kopierte et bilde før du åpnet Opprett mønster.
 - Lag en markering i forhåndsvisningsområdet med markeringsverktøyet for Opprett mønster . Hvis du vil flytte markeringsrammen, drar du den til en annen plassering.

Merk: Du kan bruke zoom- og håndverktøyene til å navigere i forhåndsvisningsområdet. Bruk Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) med zoomverktøyet for å zoome ut. Forstørrelsesnivået vises nederst i dialogboksen.

6. Angi flisstørrelsen.
 - Skriv inn dimensjonene for bildepunkter i Bredde- og Høyde-boksene.
 - Klikk Bruk bildestørrelse for å generere et mønster med én flis som fyller laget.
7. Klikk Generer. Du kan trykke Esc for å avbryte genereringen.

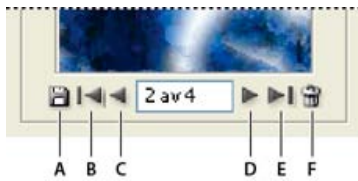
Forhåndsvisningsområdet flislegges med det genererte mønsteret.

 - Hvis du vil bytte mellom den genererte forhåndsvisningen og kildebildet, velger du et alternativ på Vis-menyen.
 - Hvis du vil vise rammene for enkeltfliser, klikker du Flisrammer.
 - Hvis du vil forskyve flisene i det genererte mønsteret, velger du en retning på hurtigmenyen Forskyvning og angir en forskyvningsmengde i Mengde-tekstboksen. Forskyvningsmengden er en prosent av flisdimensjonen i den angitte retningen. Forskyvningen har ingen innvirkning på lagrede fliser for forhåndsinnstilte mønstre.
8. Klikk Generer på nytt for å generere flere mønstre ved hjelp av de samme alternativene, eller juster alternativene, og klikk deretter Generer på nytt.

Utjevning Justerer de skarpe kantene i mønsteret. Øk utjevningen for å redusere kantene.

Detaljer Angir størrelsen på mønsterstykker i flisen. En høy verdi bevarer mer av de opprinnelige detaljene i mønsteret. En lav verdi bruker mindre stykker i flisen. Det tar lenger tid å generere fliser når du bruker en høy verdi.

9. Naviger gjennom de genererte flisene i Flishistorikk-panelet for å velge flisen du vil bruke til å fylle laget, eller som du vil lagre som en forhåndsinnstilling for mønster.
 - Hvis du vil flytte gjennom flisene du har generert, klikker du Første flis, Forrige flis, Neste flis eller Siste flis. Du kan også skrive inn nummeret på forhåndsvisningen av mønsteret du vil vise, og trykke Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
 - Hvis du vil vise hvordan flisen ser ut som et gjentakende mønster i forhåndsvisningsområdet, må du kontrollere at Oppdater forhåndsvisning er valgt. Hvis forhåndsvisningen av fliser går tregt, opphever du valget av dette alternativet, finner flisen du ønsker, og velger deretter alternativet.
 - Hvis du vil slette en flis og forhåndsvisningen av mønsteret, navigerer du til flisen du vil slette, og klikker sletteikonet.
 - Hvis du vil lagre en flis som et forhåndsinnstilt mønster, navigerer du til flisen og klikker knappen Lagrer forhåndsinnstilt mønster. Skriv inn et navn på forhåndsinnstillingen, og klikk OK. Når du lagrer en flis som et forhåndsinnstilt mønster, lagres bare en enkelt flis, ikke det fullstendige, genererte mønsteret.



Flishistorikk-knapper

A. Lagrer forhåndsinnstilt mønster **B.** Første flis **C.** Forrige flis **D.** Neste flis **E.** Siste flis **F.** Sletteikon

10. Når du er fornøyd med en forhåndsvisning av mønster og du har lagret flisene som du kanskje vil bruke senere, klikker du OK for å fylle laget eller markeringen.

Hvis du bare oppretter forhåndsinnstilte mønstre, klikker du Avbryt for å lukke dialogboksen uten å fylle laget.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Fylle og tegne langs markeringer, lag og baner

[Fylle med malingsspannverktøyet](#)

[Fylle en markering eller et lag med farge](#)

[Innholdstilpasset mønster- eller historikkfyll](#)

[Fylle arbeidsområdet](#)

[Tegne langs en markering eller et lag med farge](#)

[Tegne en sirkel eller et kvadrat](#)

Du kan fylle en markering, en bane eller et lag innvendig med en farge eller et mønster. Du kan også legge til farge langs omrisset av en markering eller bane.

Fylle med malingsspannverktøyet

[Til toppen av siden](#)

Malingsspannverktøyet fyller tilstøtende bildepunkter som har omtrent samme fargeverdi som bildepunktene du klikker.

Merk: *Malingsspannverktøyet kan ikke brukes med bilder i punktgrafikkmodus.*

1. Velg en forgrunnsfarge. (Se Velge farger i verktøykassen.)

2. Velg malingsspannverktøyet .

Merk: *Malingsspannverktøyet grupperes med graderingsverktøyet på verktøylinjen. Hvis du ikke finner malingsspannverktøyet, kan du klikke på og holde nede graderingsverktøyet for å åpne det.*

3. Angi om markeringen skal fylles med forgrunnsfargen eller med et mønster.

4. Angi overgangsmodus og tetthet for malingen. (Se Overgangsmodi.)

5. Skriv inn toleransen for fyllet.

Toleransen definerer hvor mye fargen i et bildepunkt må ligne (på bildepunktet du klikker) for å bli fylt. Verdien kan være fra 0 til 255. En lav toleranse fyller bildepunkter innenfor et område av fargeverdier som er svært like bildepunktet du klikker. En høy toleranse fyller bildepunkter i et bredere område.

6. Hvis du vil jevne ut kantene i den fylte markeringen, velger du Utjevnet.

7. Velg Sammenhengende for å fylle bare bildepunkter som henger sammen med punktet du klikker. Hvis du vil fylle alle like bildepunkter i bildet, lar du være å velge dette alternativet.

8. Hvis du vil fylle bildepunkter basert på de samlede fargedataene fra alle synlige lag, velger du Alle lag.

9. Klikk den delen av bildet du vil fylle. Alle angitte bildepunkter innenfor den angitte toleransen fylles med forgrunnsfargen eller mønsteret.

Hvis du arbeider med et lag og ikke vil fylle gjennomsiktige områder, må du passe på at lagets gjennomsiktighet er låst i lagpanelet. (Se Låse lag.)

Fylle en markering eller et lag med farge

[Til toppen av siden](#)

1. Velg en forgrunns- eller bakgrunnsfarge. (Se Velge farger i verktøykassen.)

2. Merk området du vil fylle. Hvis du vil fylle et helt lag, merker du laget i lagpanelet.

3. Velg Rediger > Fyll for å fylle markeringen eller laget. Hvis du vil fylle en bane, merker du banen og velger Fyll bane på banepanelmenyen.

4. I dialogboksen Fyll velger du ett av følgende alternativer for Bruk, eller du velger et egendefinert mønster:

Forgrunnsfarge, Bakgrunnsfarge, Svart, 50 % grå eller Hvit Fyller markeringen med den angitte fargen.

Merk: *Hvis du fyller et CMYK-bilde ved hjelp av alternativet Svart, fyller Photoshop alle kanalene med 100 % svart. Dette kan føre til mer blekk enn det skriveren tillater. Hvis du vil ha best mulig resultat når du fyller et CMYK-bilde, bruker du alternativet Forgrunn med forgrunnsfargen satt til en egnet svart.*

Farge Fyller med en farge du velger fra fargevelgeren.

5. Angi overgangsmodus og tetthet for malingen. (Se Overgangsmodi.)

6. Hvis du arbeider i et lag og bare vil fylle områder som inneholder bildepunkter, velger du Behold gjennomsiktighet.

7. Klikk OK for å bruke fyllet.

 *Hvis du vil bruke et forgrunnsfargefyll bare på områdene som inneholder bildepunkter, trykker du Alt+Skift+Tilbake (Windows) eller Tilvalg+Skift+Delete (Mac OS). Dette bevarer gjennomsiktigheten i laget. Hvis du vil bruke et bakgrunnsfargefyll bare på områdene som inneholder bildepunkter, trykker du Ctrl+Skift+Tilbake (Windows) eller Kommando+Skift+Delete (Mac OS).*

Adobe anbefaler

[i Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)**Videoleksjon: Innholdstilpasset fyll**

Chris Orwig

Erstatt bildeelementer på en smidig måte.

**Skriptmønstre i CS6**

Dave Cross

Opprette geometrisk mønsterfyll.

1. Merk den delen av bildet du vil fylle.

2. Velg Rediger > Fyll.

 Trykk på **Slett** eller **Tilbake** på bakgrunnslaget for å få rask tilgang til dialogboksen Fyll.

3. Fra menyen Bruk velger du ett av følgende:

Innholdstilpasset Fyller markeringen med liknende bildeinnhold fra nærliggende områder. Du får best resultat ved å opprette en markering som overlapper litt med området du vil kopiere. (En rask lasso eller markering er ofte nok.) **Innholdstilpassede fyll** setter sammen liknende bildeinnhold tilfeldig. Hvis du ikke er fornøyd med det opprinnelige resultatet, kan du velge Rediger > Angre, og deretter prøve et annet innholdstilpasset fyll.**Mønster** Klikk den omvendte pilen ved siden av mønsterprøven, og velg et mønster i hurtigpanelet. Du kan laste inn flere mønstre ved hjelp av menyen i hurtigpanelet. Velg navnet på et bibliotek med mønstre, eller velg Last inn mønstre og gå til mappen som inneholder mønstrene du vil bruke.

(CS6) Du kan også bruke en av fem inkluderte skriptmønstre for enkelt å opprette en rekke geometriske fyllmønstre. Velg Skriptmønstre nederst i dialogboksen Fyll, og velg et fyllmønster fra hurtigmenyen Skript.

Merk: Dersom Mønster er nedtonet, må du laste inn et mønsterbibliotek før du kan foreta en markering. (Se Håndtere mønsterbiblioteker og forhåndsinnstillinger.)**Historikk** Gjenoppretter det markerte området til den opprinnelige tilstanden eller bildet som er angitt i panelet Historikk.

Innholdstilpasset fyll

A. Lag en markering som overlapper en smule med området du vil kopiere **B.** Erstatt markeringen med innholdstilpasset fyll**Fylle arbeidsområdet**[Til toppen av siden](#)

Arbidsområdet omgir bildeområdet. Du kan fylle dette området med en farge som kontrasterer med bildet.

Høyreklikk på arbeidsområdet og velg Grå, Svart eller Egendefinert. (Hvis du vil angi en egendefinert farge, velger du Velg spesialfarge.)

Tegne langs en markering eller et lag med farge[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke kommandoen Strøk til å male en farget ramme rundt en markering, en bane eller et lag. Når du oppretter en ramme på denne måten, blir den en rastret del av gjeldende lag.

Hvis du vil lage form- eller lagrammer som kan aktiveres eller deaktiveres som overlappinger og som er utjevnet for å skape hjørner og kanter med mykere kanter, bruker du effekten Strøk i stedet for kommandoen Strøk. Se Lageeffekter og -stiler.

1. Velg en forgrunnsfarge.

2. Merk området eller laget du vil tegne langs.

3. Velg Rediger > Strøk.

4. I dialogboksen Strøk angir du bredden på rammen med harde kanter.

5. For Plassering angir du om du vil plassere rammen innenfor, utenfor eller midtstilt over grensene for markeringen eller laget.

Merk: Hvis laginnholdet fyller hele bildet, vil et strøk som påføres utenfor laget, ikke være synlig.

6. Angi tetthet og overgangsmodus. (Se Overgangsmodi.)

7. Hvis du arbeider i et lag og bare vil tegne langs områder som inneholder bildepunkter, velger du Behold gjennomskiktighet. (Se Låse lag.)

Tegne en sirkel eller et kvadrat

[Til toppen av siden](#)

Du kan tegne en sirkel eller et kvadrat ved hjelp av verktøyet for elliptisk eller rektangulær markering, og deretter legge til en linje (som kalles et strøk) i markeringen. Å tegne langs en markering er en rask metode for å legge til en ramme rundt et objekt. Du kan tegne langs alle markeringer som opprettes med markeringsverktøyene.

1. Klikk Nytt lag-knappen  i lagpanelet for å opprette et nytt lag for sirkelen eller firkanten. Hvis du isolerer sirkler eller kvadrater på sitt eget lag, blir de enklere å arbeide med.
2. Velg verktøyet for elliptisk markering  eller rektangulær markering  i verktøykassen.
3. Dra i dokumentvinduet for å opprette formen. Hold nede SKIFT-tasten mens du drar for å begrense formen til en sirkel eller et kvadrat.
4. Velg Rediger > Strøk.
5. I dialogboksen Strøk skriver du inn en verdi for Bredde, og deretter klikker du fargekartet for å vise Adobes fargevelger.
6. I Adobes fargevelger finner du fargeområdet du vil bruke, ved hjelp av trekantskyvekontrollene på fargespekterlinjen, og deretter klikker du på ønsket farge i fargefeltet. Fargen du velger, vises i øverste halvdel av fargekartet. Den opprinnelige fargen beholdes i den nederste delen. Klikk OK.
7. Angi plasseringen for strøket i forhold til markeringen ved å velge Innsiden, Sentrum eller Utsiden. Juster de andre innstillingene slik du ønsker, og klikk OK. Strøket påføres linjen med de angitte farge- og strøkinnstillingene.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Tegne med pennverktøyene

Pennverktøyene

Tegne rette linjesegmenter med pennverktøyet

Tegne kurver med pennverktøyet

Fullføre tegning av en bane

Tegne med frihåndspennverktøyet

Tegne rette linjer fulgt av kurver

Tegne kurver etterfulgt av rette linjer

Tegne to buede segmenter koblet sammen med et hjørne

Tegner ved hjelp av alternativene for den magnetiske pennen

[Til toppen av siden](#)

Pennverktøyene

Photoshop inneholder flere pennverktøy. Standardpennverktøyet tegner med høyeste nøyaktighet, frihåndspennverktøyet tegner baner som om du tegnet med blyant på papir, og alternativet for magnetisk penn gjør at du kan tegne en bane som festes til kantene på definerte områder i bildet. Du kan bruke pennverktøyene sammen med formverktøyene for å lage komplekse former. Når du bruker standardpennverktøyet, er følgende alternativer tilgjengelige på alternativlinjen:

- Legg til / slett aut., som gjør at du kan legge til et ankerpunkt når du klikker på et linjesegment, eller slette et ankerpunkt når du klikker på det.
- Gummistrikk, som gjør at du kan forhåndsvisse banesegmenter etter hvert som du flytter pekeren mellom klikk. (Du finner dette alternativet ved å klikke på popup-menyen til høyre for ikonet Egendefinert form.)

💡 Før du tegner med pennverktøyet, kan du opprette en ny bane i banepanelet for automatisk å lagre den midlertidige banen som en navngitt bane.

Adobe anbefaler

[Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Pennverktøy 101

Andy Anderson

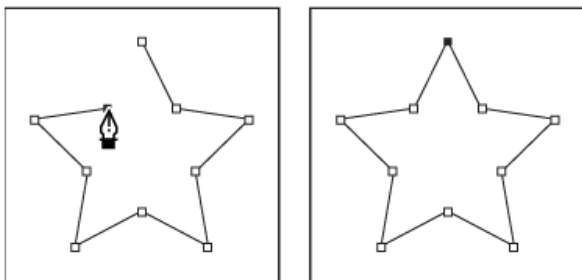
En omfattende videooversikt om hvordan du bruker Pennverktøyet i Photoshop CS6.

Se Tegnemodi for å få mer informasjon om hvilke modi du kan tegne med pennverktøyet i.

Tegne rette linjesegmenter med pennverktøyet

[Til toppen av siden](#)

Den enkleste banen du kan tegne med pennverktøyet, er en rett linje, som du lager ved å klikke med verktøyet for å lage to ankerpunkt. Hvis du fortsetter å klikke, lager du en bane med rette linjesegmenter koblet sammen med hjørnepunkt.



Hvis du bruker pennverktøyet, dannes det rette segmenter.

1. Velg pennverktøyet.
2. Plasser pennverktøyet der du vil begynne det rette segmentet, og klikk for å definere det første ankerpunktet (ikke dra).

Merk: Det første segmentet du tegner, vises ikke før du angir det andre ankerpunktet. (Velg Gummistrikk i Photoshop for å forhåndsvisse banesegmenter.) Hvis du er uheldig og drar med pennverktøyet slik at det vises tangentlinjer i stedet, velger du Rediger (Edit) > Angre

(Undo) og klikker på nytt.

3. Klikk en gang til der du vil det første segmentet skal slutte, eller Skift-klikk for å begrense vinkelen for segmentet til et multiplum av 45°.
4. Fortsett å klikke for å angi ankerpunkter for flere rette segmenter.

Det siste ankerpunktet du har lagt til, vises alltid som en fylt firkant for å angi at det er markert. Tidligere definerte ankerpunkter blir hule når du legger til flere ankerpunkter, og merkingen av dem oppheves.

5. Gjør ett av følgende for å fullføre banen:

- Plasser pennverktøyet over det første (hule) ankerpunktet hvis du vil lukke banen. En liten sirkel  vises ved siden av pekeren til pennverktøyet når det er plassert riktig. Klikk eller dra for å lukke banen.

Merk: Du kan også lukke en bane i InDesign ved å markere objektet og velge Objekt > Bane > Lukk bane.

- Hvis du vil la banen være åpen, Ctrl-klikker du (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) hvor som helst bortsett fra på objektene.

Du kan også velge et annet verktøy hvis du vil la banen være åpen, eller velge Select > Deselect i Illustrator eller Rediger > Fjern all markering i InDesign.

Tegne kurver med pennverktøyet

[Til toppen av siden](#)

Du lager kurver ved å legge til ankerpunkt der en kurve skifter retning, og dra tangentlinjene som danner kurven. Lengden og hellingen til tangentlinjene bestemmer formen på kurven.

Det er enklere å redigere kurver hvis du tegner dem ved å bruke så få ankerpunkt som mulig. Dette fører også til at de vises og skrives ut raskere. Hvis du bruker for mange punkt, kan det oppstå uønskede ujevnheter på en kurve. Bruk i stedet store mellomrom mellom ankerpunkt, og øv deg på å forme kurver ved å justere lengden og vinklene til tangentlinjene.

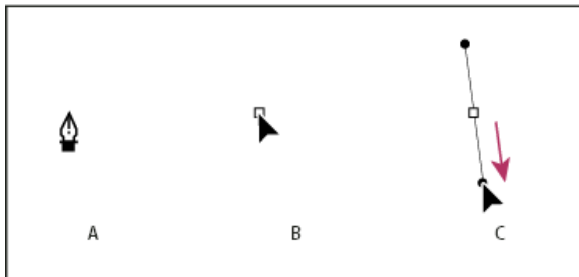
1. Velg pennverktøyet.
2. Plasser pennverktøyet der du vil at kurven skal starte, og hold museknappen nede.

Det første ankerpunktet vises, og pekeren til pennverktøyet endres til en pilspiss. (I Photoshop endres ikke pekeren før du har begynt å dra.)

3. Dra for å angi hellingen til det buede segmentet du lager, og slipp deretter museknappen.

Vanligvis forlenger du tangentlinjen omtrent en tredjedel av avstanden til neste ankerpunkt du vil tegne. (Du kan justere én eller begge sider av tangentlinjen senere.)

Hold nede Skift-tasten for å begrense verktøyet til trinn på 45°.

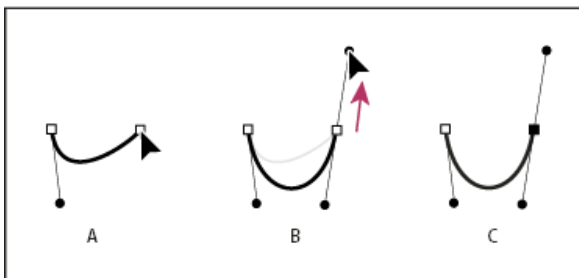


Tegne det første punktet i en kurve

A. Plassere pennverktøyet B. Begynne å dra (museknappen er holdt nede) C. Dra for å forlenge tangentlinjer

4. Plasser pennverktøyet der du vil ha endepunktet på kurvesegmentet, og gjør ett av følgende:

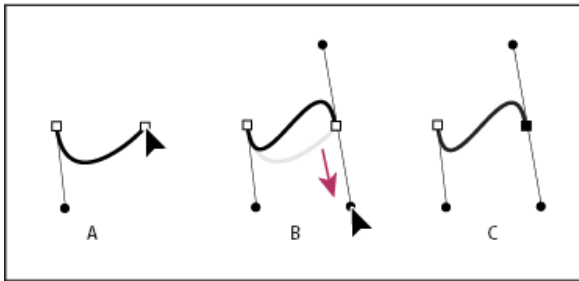
- Dra i motsatt retning av den forrige tangentlinjen hvis du vil lage en C-formet kurve. Slipp deretter museknappen.



Tegne det andre punktet i en kurve

A. Begynne å dra det andre avrundingspunktet B. Dra bort fra forrige tangentlinje for å lage en C-kurve C. Resultatet når du slipper museknappen

- Hvis du vil lage en S-formet kurve, drar du i samme retning som forrige tangentlinje. Slipp deretter museknappen.



Tegne en S-kurve

A. Begynne å dra det nye avrundingspunktet B. Dra i samme retning som forrige tangentlinje for å lage en S-kurve C. Resultatet når du slipper museknappen

- 💡 (Bare for Photoshop) Hvis du vil ha en skarp endring i retningen til kurven, slipper du museknappen og Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) retningspunktet i kurvens retning. Slipp Alt- eller Tilvalg-tasten og museknappen, plasser pekeren på nytt der du vil segmentet skal slutte, og dra i motsatt retning for å fullføre det buede segmentet.

5. Fortsett med å dra pennverktøyet fra ulike plasseringer for å lage en serie med jevne kurver. Legg merke til at du plasserer ankerpunkt ved starten og slutten av hver kurve, ikke ved tuppen av kurven.

💡 Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) tangentlinjer for å bryte tangentlinjene ut av et ankerpunkt.

6. Gjør ett av følgende for å fullføre banen:

- Plasser pennverktøyet over det første (hule) ankerpunktet hvis du vil lukke banen. En liten sirkel vises ved siden av pekeren til pennverktøyet når det er plassert riktig. Klikk eller dra for å lukke banen.

Merk: Du kan også lukke en bane i InDesign ved å markere objektet og velge Objekt > Bane > Lukk bane.

- Hvis du vil la banen være åpen, Ctrl-klikker du (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) hvor som helst bortsett fra på objektene. Du kan også velge et annet verktøy hvis du vil la banen være åpen, eller velge Select > Deselect i Illustrator eller Rediger > Fjern all markering i InDesign.

💡 Hvis du vil se en video om hvordan du bruker pennverktøyet i Illustrator, kan du se www.adobe.com/go/vid0037_no.

Fullføre tegning av en bane

[Til toppen av siden](#)

❖ Du fullfører en bane på én av følgende måter:

- Plasser pennverktøyet over det første (hule) ankerpunktet hvis du vil lukke banen. En liten sirkel vises ved siden av pekeren til pennverktøyet når det er plassert riktig. Klikk eller dra for å lukke banen.

Merk: Du kan også lukke en bane i InDesign ved å markere objektet og velge Objekt > Bane > Lukk bane.

- Hvis du vil la en bane være åpen, Ctrl-klikker du (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) hvor som helst bortsett fra på objektene.

Du kan også velge et annet verktøy hvis du vil la banen være åpen, eller velge Select > Deselect i Illustrator eller Rediger > Fjern all markering i InDesign.

Tegne med frihåndspennverktøyet

[Til toppen av siden](#)

Med frihåndspennverktøyet kan du tegne som om du tegnet med en blyant på papir. Det legges automatisk til ankerpunkt når du tegner. Du bestemmer ikke hvor punktene plasseres, men du kan justere dem når banen er fullført. Bruk pennverktøyet for å tegne med større nøyaktighet.

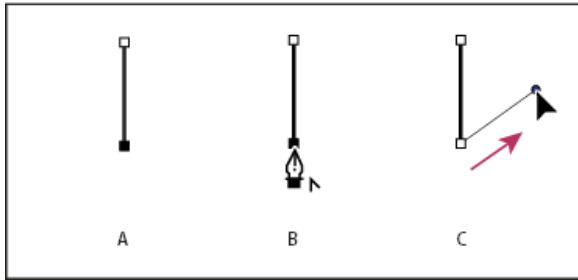
- Velg frihåndspennverktøyet .
- Hvis du vil kontrollere hvor følsom den endelige banen er overfor bevegelse av musen eller pennen, klikker du den inverterte pilen ved siden av formknappene på alternativlinjen og skriver inn en verdi mellom 0,5 og 10,0 bildepunkter for Kurvetilpasning. En høy verdi oppretter en enkel bane med få ankerpunkter.
- Dra pekeren i bildet. Når du drar, vises et banespor bak pekeren. Når du slipper musen, opprettes en midlertidig bane.
- Hvis du vil fortsette den eksisterende frihåndsbanen, plasserer du pennpekeren på et slutt punkt i banen og drar.
- Slipp museknappen for å fullføre banen. Hvis du vil opprette en lukket bane, drar du linjen til det første punktet i banen (det vises en sirkel ved siden av pekeren når den er justert).

Tegne rette linjer fulgt av kurver

[Til toppen av siden](#)

- Bruk pennverktøyet til å lage hjørnepunkt på to steder for å danne et rett segment.
- Plasser pennverktøyet på det markerte endepunktet. I Illustrator og InDesign vises et ikon for endring av punkt ved siden av pennverktøyet

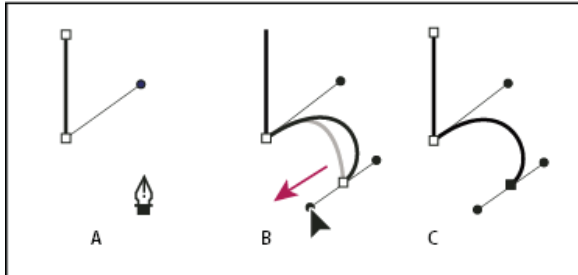
når det er plassert riktig (i Photoshop vises en liten skråstrek ved siden av pennverktøyet). Hvis du vil angi hellingen til det neste segmentet du skal lage, klikker du på ankerpunktet, og deretter drar du tangentlinjen som vises.



Tegne et rett segment fulgt av et buet segment (del 1)

A. Rett segment fullført **B.** Plassere pennverktøyet over endepunktet (ikonet for endring av punkt vises bare i Illustrator og InDesign) **C.** Dra tangentpunktet

3. Hold pennen der du vil plassere neste ankerpunkt. Klikk (og dra hvis du vil) det nye ankerpunktet for å tegne ferdig kurven.



Tegne et rett segment fulgt av et buet segment (del 2)

A. Plassere pennverktøyet **B.** Dra tangentlinje **C.** Det nye kurvesegmentet er ferdig

Tegne kurver etterfulgt av rette linjer

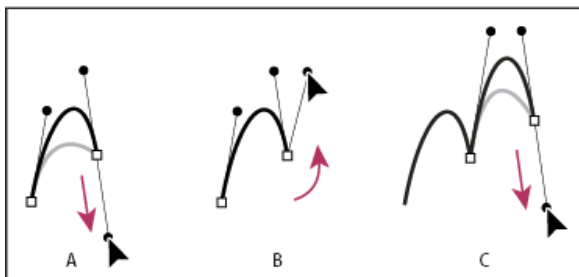
[Til toppen av siden](#)

1. Bruk pennverktøyet og dra for å opprette det første overgangspunktet på det buede segmentet, og slipp museknappen.
2. Plasser pennverktøyet der du vil ha endepunktet på det buede segmentet, og dra deretter for å fullføre kurven. Slipp museknappen.
3. Velg Konverter punkt-verktøyet i verktøykassen, og klikk deretter på det merkede sluttunktet for å konvertere det fra et overgangspunkt til et hjørnepunkt.
💡 Trykk **Alt** (Windows) eller **Tilvalg** (Mac OS) for å endre pennverktøyet til Konverter punkt-verktøyet midlertidig.
4. Velg pennverktøyet i verktøykassen, plasser pennverktøyet der du vil at det rette segmentet skal slutte, og klikk for å fullføre det rette segmentet.

Tegne to buede segmenter koblet sammen med et hjørne

[Til toppen av siden](#)

1. Bruk pennverktøyet til å dra for å lage det første avrundingspunktet til et buet segment.
2. Flytt pennverktøyet, og dra for å lage en kurve med et nytt avrundingspunkt. Hold deretter nede **Alt** (Windows) eller **Tilvalg** (Mac OS) mens du drar tangentlinjen motsatt vei for å angi hellingen til den neste kurven. Slipp tasten og museknappen.
Avrundingspunktet endres nå til et hjørnepunkt ved at tangentlinjene deles opp.
3. Plasser pennverktøyet der du vil ha endepunktet for det andre buede segmentet, og dra et nytt avrundingspunkt for å fullføre det andre buede segmentet.



Tegne to kurver

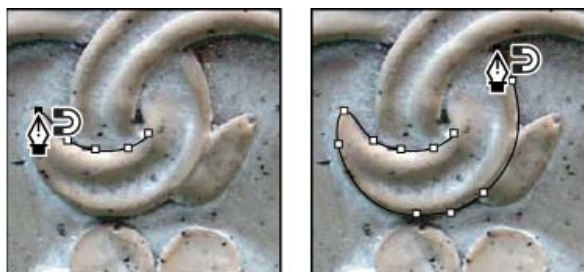
A. Dra et nytt avrundingspunkt **B.** Trykke på **Alt/Tilvalg** for å dele opp tangentlinjene mens du drar, og vende tangentlinjen opp **C.** Resultat etter at du har flyttet og dratt for tredje gang

Tegner ved hjelp av alternativene for den magnetiske pennen

Den magnetiske pennen er et alternativ i frihåndspennverktøyet og lar deg tegne en bane som festes til kantene på definerte områder i bildet. Du kan definere området og følsomheten for festevirkemåten samt kompleksiteten for den resulterende banen. Den magnetiske pennen og den magnetiske lassoen har mange av de samme alternativene.

1. Hvis du vil konvertere frihåndspennverktøyet til verktøyet for magnetisk penn , merker du av for Magnetisk på alternativlinjen eller klikker den inverterte pilen ved siden av formknappene på alternativlinjen, merker av for Magnetisk og angir følgende:
 - Angi en bildepunktverdi mellom 1 og 256 under Bredde. Den magnetiske pennen finner bare kanter som er innenfor angitt avstand fra pekeren.
 - For Kontrast skriver du inn en prosentverdi mellom 1 og 100 for å angi nødvendig kontrast mellom bildepunkter for at området skal regnes som en kant. Bruk en høy verdi for bilder med lav kontrast.
 - For Frekvens skriver du inn en verdi mellom 0 og 100 for å angi hastigheten pennen angir ankerpunkter med. En høy verdi forankrer banen raskere.
 - Hvis du arbeider med et penntegnebrett, merker du av eller fjerner merket for Pennetrykk. Når det er merket av for dette, reduserer en økning i pennetrykket bredden.
2. Klikk i bildet for å angi det første festepunktet.
3. Hvis du vil tegne et frihåndsssegment, flytter du pekeren eller drar langs kanten du vil spore.

Det nyeste segmentet i rammen forblir aktivt. Når du flytter pekeren, festes det aktive segmentet til den sterkeste kanten i bildet, slik at pekeren kobles til det siste festepunktet. Den magnetiske pennen legger med jevne mellomrom til festepunkter i rammen for å forankre tidligere deler.



Klikk for å legge til festepunkter, og fortsett sporingen.

4. Hvis rammen ikke festes til ønsket kant, klikker du én gang for å legge til et festepunkt manuelt og forhindre at rammen flyttes. Fortsett å spore kanten, og legg til festepunkter etter behov. Hvis du gjør en feil, trykker du DEL for å fjerne det siste festepunktet.
5. Hvis du vil endre egenskapene for den magnetiske pennen dynamisk, gjør du ett av følgende:
 - ALT-dra (Windows) eller TILVALG-dra (Mac OS) for å tegne en frihåndsbane.
 - ALT-klikk (Windows) eller TILVALG-klikk (Mac OS) for å tegne rette segmenter.
 - Trykk [-] tasten for å redusere bredden på den magnetiske pennen med 1 bildepunkt. Trykk [=] tasten for å øke pennebredden med 1 bildepunkt.
6. Fullfør banen:
 - Trykk ENTER (Windows) eller RETUR (Mac OS) for å avslutte en åpen bane.
 - Dobbeltklikk for å lukke banen med et magnetisk segment.
 - Hold nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) og dobbeltklikk for å lukke banen med et rett segment.

Flere hjelpeemner

[Banesegmenter, -komponenter og -punkter](#)



Konvertere mellom baner og markeringsrammer

[Konvertere baner til markeringsrammer](#)

[Konvertere en markering til en bane](#)

Konvertere baner til markeringsrammer

[Til toppen av siden](#)

Baner gir jevne omriss du kan konvertere til nøyaktige markeringsrammer. Du kan også konvertere markeringsrammer til baner ved hjelp av segmentmarkøren  for finjustering.

Du kan definere alle lukkede baner som markeringsrammer. En lukket bane kan legges til i, trekkes fra eller kombineres med gjeldende markering.

Konvertere en bane til en markeringsramme ved hjelp av gjeldende innstillinger

1. Merk banen i banepanelet.
2. Hvis du vil konvertere banen, gjør du ett av følgende:
 - Klikk knappen Last inn bane som en markering  nederst i banepanelet.
 - Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) baneminiatyrer i banepanelet.

Konvertere en bane til en markeringsramme og angi innstillinger

1. Merk banen i banepanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) knappen Last inn bane som en markering  nederst i banepanelet.
 - Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) banen til knappen Last inn bane som en markering.
 - Velg Opprett markering på banepanelmenyen.
3. I dialogboksen Opprett markering velger du et gjengivelsesalternativ:
 - Uttoningsradius** Angir hvor langt uttoningskanten strekker seg inn i og utenfor markeringsrammen. Skriv inn en verdi i bildepunkter.
 - Utjevnet** Oppretter en finere overgang mellom bildepunktene i markeringen og de omkringliggende bildepunktene. Kontroller at Uttoningsradius er angitt som 0.

Se Gjøre markeringskanter mykere for mer informasjon om disse alternativene.
4. Velg et operasjonsalternativ:
 - Ny markering** Merker bare området som er definert av banen.
 - Legg til i markering** Legger til området som er definert av banen, i den opprinnelige markeringen.
 - Trekk fra markering** Trekker området som er definert av banen, fra den gjeldende markeringen.
 - Snitt med markering** Merker området som er felles for banen og den opprinnelige markeringen. Hvis banen og markeringen ikke overlappes, merkes ingenting.
5. Klikk OK.

Konvertere en markering til en bane

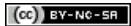
[Til toppen av siden](#)

Alle markeringer som gjøres med et markeringsverktøy, kan defineres som en bane. Kommandoen Lag midlertidig bane fjerner eventuell uttoning som er brukt på markeringen. Den kan også endre formen på markeringen, avhengig av hvor kompleks banen er og hvilken toleranseverdi du velger i dialogboksen Lag midlertidig bane.

1. Lag markeringen, og gjør ett av følgende:
 - Klikk knappen Lag midlertidig bane  nederst i banepanelet for å bruke gjeldende toleranseinnstilling uten å åpne dialogboksen Lag midlertidig bane.
 - Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) knappen Lag midlertidig bane nederst i banepanelet.
 - Velg Lag midlertidig bane på banepanelmenyen.
2. Skriv inn en toleranseverdi, eller bruk standardverdien i dialogboksen Lag midlertidig bane.

Toleranseverdiene kan være fra 0,5 til 10 bildepunkter og bestemmer hvor følsom kommandoen La midlertidig bane er for små endringer i markeringsformen. Jo høyere toleranseverdien er, jo færre ankerpunkter brukes til å tegne banen, og jo jevnere blir banen. Hvis banen er brukt som en maskerende bane, og du har problemer med å skrive ut bildet, bruker du en høyere toleranseverdi. (Se Skrive ut maskerende bildebaner.)

3. Klikk OK. Banen vises nederst i banepanelet.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Penselforhåndsinnstillinger

[Velge en forhåndsinnstilt pensel](#)

[Endre hvordan forhåndsinnstilte pensler vises](#)

[Laste inn, lagre og behandle penselforhåndsinnstillinger](#)

[Opprette en ny forhåndsinnstilt pensel](#)

En forhåndsinnstilt pensel er en lagret penseltupp med definerte egenskaper, for eksempel størrelse, form og hardhet. Du kan lagre forhåndsinnstilte pensler med egenskaper du bruker ofte. Du kan også lagre verktøyforhåndsinnstillinger for penselverktøyet, som du kan velge på Verktøyforhåndsinnstillinger-menyen på alternativlinjen.

Når du endrer størrelsen, formen eller hardheten for en forhåndsinnstilt pensel, er endringen midlertidig. Neste gang du velger den forhåndsinnstillingen, bruker penselen de opprinnelige innstillingene. Hvis du vil gjøre endringene permanente, må du opprette en ny forhåndsinnstilling. Se Opprette en ny forhåndsinnstilt pensel.

Velge en forhåndsinnstilt pensel

[Til toppen av siden](#)

1. Velg et male- eller redigeringsverktøy, og klikk hurtigmenyen Pensel på alternativlinjen.

2. Velg en pensel.

Merk: Du kan også velge en pensel i penselpanelet. Hvis du vil vise de innlastede forhåndsinnstillingene, klikker du på Forhåndsinnstillinger for pensel i øvre venstre hjørne av panelet.

3. Endre alternativene for den forhåndsinnstilte penselen.

Diameter Endrer penselstørrelsen midlertidig. Dra skyvekontrollen, eller skriv inn en verdi. Hvis penselen har en dobbelttupp, skaleres både hovedtuppen og dobbelttuppen.

Bruk prøvestørrelse Bruker den opprinnelige diameteren for penseltuppen hvis penseltuppformen er basert på en prøve. (Ikke tilgjengelig for runde pensler.)

Hardhet (Kun tilgjengelig for runde og kvadratiske pensler.) Endrer mengden utjevning for penselverktøyet midlertidig. Ved 100 % maler penselverktøyet med den hardeste penseltuppen, men utjevnes likevel. Blyantverktøyet maler alltid en hard kant som ikke utjevnes.

Endre hvordan forhåndsinnstilte pensler vises

[Til toppen av siden](#)

Velg et visningsalternativ fra panelmenyen Forhåndsinnstillinger for pensel .

- Kun tekst for å vise penslene som en liste.
- Liten miniatyr eller Stor miniatyr for å vise penslene som miniaturer.
- Liten liste eller Stor liste for å vise penslene som en liste med miniaturer.
- Strøkminiatur for å vise et prøvepenselstrøk med hver enkelt penselminiatyr.

 Du kan forhåndsvisse penselstrøk på en dynamisk måte i penselpanelet. Plasser pekeren over en pensel i panelet Forhåndsinnstillinger for pensel, og se på verktøytipsset som vises. Forhåndsvisningsområdet nederst i penselpanelet viser ulike penselstrøk etter hvert som du flytter pekeren over forskjellige pensler.

Laste inn, lagre og behandle penselforhåndsinnstillinger

[Til toppen av siden](#)

Du kan lage biblioteker med forhåndsinnstilte pensler for å holde orden i dem.

Endre det viste biblioteket med forhåndsinnstilte pensler

1. Hvis du vil laste inn et bibliotek med forhåndsinnstilte pensler, velger du ett av følgende på panelmenyen for penselforhåndsinnstillinger.

- Last inn pensler for å legge til et bibliotek i den gjeldende listen.
- Erstatt pensler for å erstatte gjeldende liste med et annet bibliotek.
- En bibliotekfil (vises nederst på panelmenyen). Klikk OK for å erstatte gjeldende liste, eller klikk Tilføy for å tilføye gjeldende liste.

2. Hvis du vil gå tilbake til standardbiblioteket for forhåndsinnstilte pensler, velger du Tilbakestill pensler på panelmenyen for penselforhåndsinnstillinger. Du kan erstatte den gjeldende listen eller legge til standardbiblioteket i den gjeldende listen.

 Du kan også bruke Forhåndsinnstillingsbehandling til å laste inn og tilbakestille penselbiblioteker. Hvis du vil ha mer informasjon, se Arbeide med forhåndsinnstillingsbehandling.

Lagre et sett med forhåndsinnstilte pensler som et bibliotek

1. Velg Lagre pensler fra panelmenyen Forhåndsinnstillinger for pensel.
2. Velg en plassering for penselbiblioteket, skriv inn et filnavn, og klikk Lagre.

Du kan lagre biblioteket hvor som helst. Hvis du imidlertid plasserer bibliotekfilen i mappen Innstillinger/Pensler i standardmappen for forhåndsinnstillinger, vil biblioteknavnet vises nederst på panelmenyen for penselforhåndsinnstillinger når du har startet Photoshop på nytt.

Gi nytt navn til en forhåndsinnstilt pensel

Gjør ett av følgende:

- Velg en pensel i panelet for penselforhåndsinnstillinger, og velg deretter Gi nytt navn til pensel på panelmenyen. Skriv inn et nytt navn, og klikk OK.
- I penselpanelet dobbeltklikker du på en penseltupp, skriver inn et nytt navn og klikker deretter på OK.

Slette en forhåndsinnstilt pensel

Gjør et av følgende i panelet Forhåndsinnstillinger for pensel:

- Bruk kommandoen Alt+klikk (Windows) eller Tilvalg+klikk (Mac OS) på penselen du vil slette.
- Marker en pensel og velg Slett pensel fra panelmenyen. Alternativt kan du klikke på slettingsikonet .

Opprette en ny forhåndsinnstilt pensel

[Til toppen av siden](#)

Du kan lagre en egendefinert pensel som en forhåndsinnstilt pensel som vises i penselpanelet og i Forhåndsinnstillingsbehandling.

Merk: Nye forhåndsinnstilte pensler lagres i en innstillingsfil. Hvis denne filen slettes eller skades, eller hvis du tilbakestiller til standardbiblioteket, vil de nye forhåndsinnstillingene gå tapt. Hvis du vil lagre nye forhåndsinnstilte pensler permanent, lagrer du dem i et bibliotek.

1. Tilpass en pensel.
2. Gjør ett av følgende i panelet Forhåndsinnstillinger for pensel:
 - Velg Ny forhåndsinnstilling for pensel på panelmenyen, skriv inn et navn på den forhåndsinnstilte penselen og klikk OK.
 - Klikk knappen Opprett ny pensel .

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Overgangsmodi

Beskrivelser av overgangsmodi

Eksempler på overgangsmodi

Overgangsmodusen som er angitt på alternativlinjen, styrer hvordan bildepunkter i bildet påvirkes av et male- eller redigeringsverktøy. Det er nyttig å tenke på følgende farger for å synliggjøre virkningen av en overgangsmodus:

- Basisfargen er den opprinnelige fargen i bildet.
- Overgangsfargen er fargen som legges på med male- eller redigeringsverktøyet.
- Resultatfargen er fargen som genereres ved blandingen.

Beskrivelser av overgangsmodi

[Til toppen av siden](#)

Velg på hurtigmenyen Modus på alternativlinjen.

Merk: Bare blandemodiene Normal, Dryss, Gjør mørkere, Multipliser, Gjør lysere, Lineær lysning (legg til), Differens, Kulør, Metning, Farge, Lysstyrke, Lyse farge og Mørkere farge er tilgjengelige for 32-biters bilder.

Normal Redigerer eller maler hvert bildepunkt for å gi det resultatfargen. Dette er standard. (Normalmodus kalles Terskel når du arbeider med et punktgrafikkbilde eller et bilde med begrensede farger.)

Dryss Redigerer eller maler hvert bildepunkt for å gi det resultatfargen. Resultatfargen er imidlertid en tilfeldig erstatning av bildepunktene med basisfargen eller overgangsfargen, avhengig av tettheten i bildepunktposisjonene.

Bak Redigerer eller maler bare den gjennomsiktige delen av et lag. Denne modusen fungerer bare i lag der Lås gjennomsiktige bildepunkter ikke er valgt, og tilsvarer det å male på baksiden av gjennomsiktige områder på et acetatark.

Fjern Redigerer eller maler alle bildepunktene og gjør dem gjennomsiktige. Denne modusen er tilgjengelig for formverktøyene (når fyllområde  er valgt), malingsspannverktøyet , penselverktøyet , blyantverktøyet , kommandoen Fyll og kommandoen Strøk. Du må være i et lag der Lås gjennomsiktige bildepunkter ikke er valgt, for å bruke denne modusen.

Gjør mørkere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og velger den mørkeste av basisfargen og overgangsfargen som resultatfarge. Bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, erstattes, og bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, endres ikke.

Flere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og multipliserer basisfargen med overgangsfargen. Resultatfargen er alltid en mørkere farge. Hvis du legger til svart i en farge, blir resultatet alltid svart. Hvis du legger til hvit i en farge, forblir fargen uendret. Når du maler med en annen farge enn svart eller hvitt, kan du generere gradvis mørkere farger med påfølgende strøk med et maleverktøy. Effekten ligner på den du får ved å tegne på bildet med flere merkepenner.

Mørkne farge Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen mørkere for å gjenspeile overgangsfargen, ved å øke kontrasten mellom dem. Hvis du blander med hvit, endres ikke fargen.

Lineær mørkning Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen mørkere for å gjenspeile overgangsfargen ved å redusere lysstyrken. Hvis du blander med hvit, endres ikke fargen.

Gjør lysere Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og velger den lyseste av basisfargen og overgangsfargen som resultatfarge. Bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, erstattes, og bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, endres ikke.

Skjerm Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og multipliserer det motsatte av overgangs- og basisfargen. Resultatfargen er alltid en lysere farge. Hvis du legger til svart, endres ikke fargen. Hvis du legger til hvit, blir fargen hvit. Effekten kan sammenlignes med å projisere flere bilder oppå hverandre.

Lysne farge Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen lysere for å gjenspeile overgangsfargen, ved å minske kontrasten mellom dem. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Lineær lysning (legg til) Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og gjør basisfargen lysere for å gjenspeile overgangsfargen ved å øke lysstyrken. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Legg over Bruker Flere eller Skjerm på fargene, avhengig av basisfargen. Mønstre eller farger ligger over de eksisterende bildepunktene, mens høylys og skygger i basisfargen bevares. Basisfargen erstattes ikke, men blandes med overgangsfargen for å gjenspeile den opprinnelige fargens lyshet eller mørkhet.

Mykt lys Gjør fargene mørkere eller lysere, avhengig av blandingsfargen. Effekten kan sammenlignes med å sette et diffust spotlys på bildet. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere. Hvis du maler med ren svart eller hvit, produseres et markert mørkere eller lysere område, men det resulterer ikke i ren svart eller hvit.

Hardt lys Bruker Flere eller Skjerm på fargene, avhengig av blandingsfargen. Effekten kan sammenlignes med å sette et skarpt spotlys på bildet. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere, som om det er rastret. Dette er nyttig når du vil legge til høylys i et bilde. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere, som om det er multiplisert. Dette er nyttig når du vil legge til skygger i et bilde. Hvis du maler med ren svart eller hvit, blir resultatet ren svart eller hvit.

Sterkt lys Gjør fargene mørkere eller lysere ved å øke eller redusere kontrasten, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere ved å redusere kontrasten. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere ved å øke

kontrasten.

Lineært lys Gjør fargene mørkere eller lysere ved å redusere eller øke lysstyrken, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, blir bildet lysere ved å øke lysstyrken. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, blir bildet mørkere ved å redusere lysstyrken.

Punktlys Erstatte fargene, avhengig av overgangsfargen. Hvis overgangsfargen (lyskilden) er lysere enn 50 % grå, erstattes bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, og bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, endres ikke. Hvis overgangsfargen er mørkere enn 50 % grå, erstattes bildepunkter som er lysere enn overgangsfargen, og bildepunkter som er mørkere enn overgangsfargen, endres ikke. Dette er nyttig når du vil legge til spesialeffekter i et bilde.

Hard fargeblanding Legger til de røde, grønne og blå kanalverdiene fra overgangsfargen til RGB-verdiene i basisfargen. Hvis den summen for en kanal er 255 eller større, får den verdien 255. Hvis den er mindre enn 255, får den verdien 0. Alle blandede bildepunkter har derfor en verdi på enten 0 eller 255 for den røde, grønne og blå kanalen. Dette endrer alle bildepunkter til additive primærfarger (rød, grønn eller blå), hvitt eller svart.

Merk: Hard fargeblanding endrer alle bildepunkter til subtraktive primærfarger (cyan, gul eller magenta), hvitt eller svart. Den maksimale fargeverdien er 100.

Differens Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og trekker enten overgangsfargen fra basisfargen eller basisfargen fra overgangsfargen, avhengig av hvilken som har den høyeste lysstyrkeverdien. Hvis du blander med hvit, inverteres basisfargeverdiene. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Utelatelse Skaper en effekt som ligner på, men har lavere kontrast enn differensmodusen. Hvis du blander med hvitt, inverteres basisfargeverdiene. Hvis du blander med svart, endres ikke fargen.

Trekk fra Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og trekker overgangsfargen fra basisfargen. På 8- og 16-bitersbilder settes negative verdier til null.

Del Ser på fargeinformasjonen i hver enkelt kanal, og deler overgangsfargen fra basisfargen.

Kulør Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og metning og overgangsfargens kulør.

Metning Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og kulør og overgangsfargens metning. Male Hvis du maler med denne modusen i et område uten metning (grått), endres ingenting.

Farge Genererer en resultatfarge med basisfargens lysstyrke og overgangsfargens kulør og metning. Dette bevarer gråtonene i bildet, og er nyttig for fargelegging av monokrome bilder og nyansering av fargebilder.

Lysstyrke Genererer en resultatfarge med basisfargens kulør og metning og overgangsfargens lysstyrke. Denne modusen skaper en omvendt fargemoduseffekt.

Lysere farge Sammenligner summen av alle kanalverdiene for blandingen med basisfargen, og viser fargen som har høyest verdi. Lysere farge resulterer ikke i en tredje farge. Dette kan bli resultatet ved bruk av overgangen Gjør lysere, fordi den bruker de høyeste kanalverdiene fra både basis- og overgangsfargen til å opprette resultatfargen.

Mørkere farge Sammenligner summen av alle kanalverdiene for blandingen med basisfargen, og viser fargen som har lavest verdi. Mørkere farge resulterer ikke i en tredje farge. Dette kan bli resultatet ved bruk av overgangen Gjør mørkere, fordi den bruker de laveste kanalverdiene fra både basis- og overgangsfargen til å opprette resultatfargen.

Eksempler på overgangsmodi

[Til toppen av siden](#)

Disse eksemplene viser resultatet av å male en del av bildets overflate ved hjelp av hver overgangsmodus.

Du finner en video om overgangsmodi på www.adobe.com/go/vid0012_no.

 Opprinnelig bilde	 Normal, 100% tetthet	 Normal, 50 % tetthet	 Dryss, 50 % tetthet
 Bak	 Fjern	 Gjør mørkere	 Flere

			
Mørkne farge	Lineær mørkning	Gjør lysere	Skjerm
			
Lysne farge	Lineær lysning (legg til)	Legg over	Mykt lys
			
Hardt lys	Sterkt lys	Lineært lys	Punktlys
			
Hard fargeblanding	Differens	Utelatelse	Trekk fra
			
Del	Kulør	Metning	Farge
			
Lysstyrke, 80 % tetthet	Lysere farge	Mørkere farge	



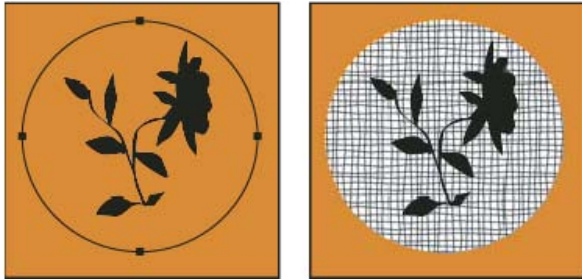
Legge til farge i baner

[Fylle baner med farger](#)
[Tegne langs baner med farger](#)

Fylle baner med farger

[Til toppen av siden](#)

En bane laget med pennverktøyet blir ikke et bildeelement før du lager strøk eller fyll på den. Med kommandoen Fyll bane kan du fylle en bane med bildepunkter med en angitt farge, en bildestatus, et mønster eller et fyllag.



Bane som er merket (venstre), og fylt (høyre)

Viktig: Når du fyller en bane, vises fargeverdiene i det aktive laget. Pass på at et standardlag eller bakgrunnslag er aktivert før du fullfører trinnene nedenfor. (Du kan ikke fylle en bane dersom en maske, tekst, fyll, justering eller et smart objekt er aktivert.)

Fylle en bane ved hjelp av gjeldende innstillinger for Fyll bane

1. Merk banen i banepanelet.
2. Klikk Fyll bane-knappen  nederst i banepanelet.

Fylle en bane og angi alternativer

1. Merk banen i banepanelet.
2. Fyll banen:
 - Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) Fyll bane-knappen nederst i banepanelet.
 - Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) banen til Fyll bane-knappen.
 - Velg Fyll bane på banepanelmenyen. Hvis den merkede banen er en banekomponent, endres denne kommandoen til Fyll delbane.
3. For Bruk velger du innholdet i fyllet. (Se Fylle en markering eller et lag med farge.)
4. Angi en tetthet for fyllet. Bruk en lav prosentandel for å gjøre fyllet mer gjennomsiktig. Innstillingen 100 % gjør fyllet ugjennomsiktig.
5. Velg en overgangsmodus for fyllet. (Se Beskrivelser av overgangsmodi.)

Moduslisten inneholder en slettemodus du kan bruke til å fjerne gjennomsiktigheten. Du må arbeide i et annet lag enn bakgrunnen for å kunne bruke dette alternativet.
6. Velg Behold gjennomsiktighet hvis du vil begrense fyllet til lagområder som inneholder bildepunkter. (Se Låse lag.)
7. Velg et gjengivelsesalternativ:

Uttoningsradius Angir hvor langt uttoningskanten strekker seg inn i og utenfor markeringsrammen. Skriv inn en verdi i bildepunkter.

Utjevnet Lager en finere overgang mellom bildepunktene i markeringen og de omkringliggende bildepunktene ved å delvis fylle kantbildepunktene i markeringen.

Se Gjøre markeringskanter mykere for mer informasjon om disse alternativene.
8. Klikk OK.

Tegne langs baner med farger

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Tegn langs bane maler rammen for en bane. Med kommandoen Tegn langs bane kan du opprette et malingsstrøk (med de gjeldende innstillingene for maleverktøyene) som følger alle baner. Dette er en helt annen kommando enn Strøk, som ikke imiterer effekten til noen av maleverktøyene.

Viktig: Når du tegner langs en bane, vises fargeverdiene i det aktive laget. Pass på at et standardlag eller bakgrunnslag er aktivert før du

fullfører trinnene nedenfor. (Du kan ikke tegne langs en bane dersom en maske, tekst, fyll, justering eller et smart objekt er aktivert.)



Bane som er merket (venstre), og malt (høyre)

Tegne langs en bane ved hjelp av gjeldende alternativer for Tegn langs bane

1. Merk banen i banepanelet.
2. Klikk knappen Tegn langs bane  nederst i banepanelet. Hver gang du klikker Tegn langs bane, bygges tettheten for strøket opp, og i noen tilfeller vil det se tykkere ut, avhengig av gjeldende penselalternativer.

Tegne langs en bane og angi alternativer

1. Merk banen i banepanelet.
2. Velg det male- eller redigeringsverktøyet du vil tegne langs banen med. Angi verktøyalternativer på alternativlinjen, og velg en pensel.
Hvis du vil ha informasjon om bestemte verktøyinnstillinger, kan du se Gni ut bildeområder og Maleverktøy, -alternativer og -paneler.
3. Hvis du vil tegne langs banen, gjør du ett av følgende:
 - Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) knappen Tegn langs bane  nederst i banepanelet.
 - Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) banen til knappen Tegn langs bane.
 - Velg Tegn langs bane på banepanelmenyen. Hvis den merkede banen er en banekomponent, endres denne kommandoen til Tegn langs delbane.
4. Dersom du ikke valgte et verktøy i trinn 2, velger du et verktøy i dialogboksen Tegn langs bane. Velg Simuler trykk for å simulere håndmalte strøk. Alternativt kan du fjerne avkrysningen for dette alternativet for å skape mer lineære og jevne strøk.
5. Klikk OK.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Viske ut deler av et bilde

[Viske ut med viskelærverktøyet](#)

[Endre like bildepunkter med det magiske viskelæret](#)

[Gjøre bildepunkter gjennomskjinnelige med bakgrunnsviskelæret](#)

[Autoviske med blyantverktøyet](#)

Viske ut med viskelærverktøyet

[Til toppen](#)

Viskelærverktøyet brukes til å endre bildepunkter til enten bakgrunnsfargen eller til gjennomskjinnelig. Hvis du arbeider på en bakgrunn eller i et lag der gjennomskjinnlighet er låst, endres bildepunktene til bakgrunnsfargen. Ellers viskes bildepunktene ut til gjennomskjinnlighet.

Du kan også bruke viskelæret til å tilbakeføre det aktuelle området til en status du velger i historikkpanelet.

1. Velg viskelæret .
2. Angi bakgrunnsfargen du vil bruke hvis du visker ut i bakgrunnen eller et lag med låst gjennomskjinnlighet.
3. Velg en modus på alternativlinjen. Pensel og Blyant angir at viskelæret skal fungere som disse verktøyene. Blokk er et kvadrat med harde kanter og fast størrelse, uten alternativer for å endre tetthet eller flyt.
4. For pensel- og blyantmodus velger du en penselforhåndsinnstilling og angir tetthet og flyt på alternativlinjen.

En tetthet på 100 % visker ut bildepunktene helt. En lavere tetthet visker ut bildepunktene delvis. Se Alternativer for maleverktøy.

5. Hvis du vil viske ut til en lagret status eller en mellomkopi av bildet, klikker du i den venstre kolonnen for statusen eller mellomkopien i historikkpanelet og velger Slett til historikk på alternativlinjen.



(Photoshop) Hvis du vil bruke viskelæret midlertidig i modusen Slett til historikk, holder du nede ALT (Windows) eller TILVALG (Mac OS) når du drar i bildet.

6. Dra gjennom området du vil viske ut.

Endre like bildepunkter med det magiske viskelæret

[Til toppen](#)

Når du klikker i et lag med det magiske viskelæret, endres alle like bildepunkter til gjennomskjinnlig. Hvis du arbeider i et lag med låst gjennomskjinnlighet, endres bildepunktene til bakgrunnsfargen. Hvis du klikker i bakgrunnen, konverteres den til et lag, og alle like bildepunkter endres til gjennomskjinnlig.

Du kan velge å viske ut bare sammenhengende bildepunkter eller alle like bildepunkter i gjeldende lag.



Eksempel på utvisking av like bildepunkter

1. Velg det magiske viskelæret .
2. Gjør følgende på alternativlinjen:
 - Skriv inn en toleranseverdi for å definere fargeområdet som kan viskes ut. En lav toleranse visker ut bildepunkter innenfor et område av fargeverdier som er svært like bildepunktet du klikker. En høy toleranse utvider fargeområdet som vil bli fjernet.
 - Velg Utjevnet for å glatte ut kantene på området du visker ut.
 - Velg Sammenhengende for å viske ut bare bildepunkter som henger sammen med punktet du klikker. Hvis du vil viske ut alle like bildepunkter i bildet, lar du være å velge dette alternativet.
 - Velg Fargeprøve av alle lag for å ta en fargeprøve av den utviskede fargen ved hjelp av kombinerte data fra alle synlige lag.
 - Angi en tetthet for å definere styrken på utviskingen. En tetthet på 100 % visker ut bildepunktene helt. En lavere tetthet visker ut bildepunktene delvis.

Gjøre bildepunkter gjennomslittige med bakgrunnsviskelæret

Bakgrunnsviskelæret visker ut bildepunkter i et lag til gjennomslittighet mens du drar. Du kan viske ut bakgrunnen mens du beholder kantene på et objekt i forgrunnen. Ved å angi ulike fargeprøve- og toleransealternativer kan du styre området for gjennomslittigheten og skarpheten til rammene.

 Hvis du vil slette bakgrunnen for et objekt med intrikate eller ujevne kanter, bruker du kommandoen Hurtigvalg.

Bakgrunnsviskelæret tar en fargeprøve i midten av penselen, også kalt aktiveringspunktet, og sletter denne fargen der den vises inni penselen. Det foretas også fargeuttrekk på kantene av alle forgrunnsobjekter, slik at fargeglorier ikke er synlige hvis forgrunnsobjektet senere limes inn i et annet bilde.

Merk: Bakgrunnsviskelæret overstyrer innstillingen for å låse gjennomslittige bildepunkter for et lag.

1. I lagpanelet velger du laget som inneholder områdene du vil viske ut.
2. Velg bakgrunnsviskelærverktøyet . (Hvis verktøyet ikke er synlig, holder du nede viskelærverktøyet  og velger Bakgrunnsviskelær fra hurtigmenyen.)
3. Klikk eksempelpenselen på alternativlinjen, og angi penselalternativer i hurtigpanelet:
 - Velg innstillinger for alternativene for diameter, hardhet, avstand, vinkel og rundhet (se Alternativer for form på penseltupp).
 - Hvis du bruker et trykkfølsomt digitaliseringsbord, velger du alternativer på menyene Størrelse og Toleranse for å variere størrelsen og toleransen for bakgrunnsviskelæret i løpet av et strøk. Velg Pennetrykk for å basere variasjonen på pennetrykket. Velg Pennehjul for å basere variasjonen på plasseringen av pennetommelhulet. Velg Av hvis du ikke vil variere størrelsen eller toleransen.
4. Gjør følgende på alternativlinjen:
 - Velg en grensemodus for utvisking: Ikke-sammenhengende for å viske ut fargeprøven uansett hvor den forekommer under penselen, Sammenhengende for å viske ut områder som inneholder fargeprøven, og som er koblet sammen, og Finn kanter for å viske ut sammenkoblede områder som inneholder fargeprøven, samtidig som skarpheten i formkanter bedre opprettholdes.
 - Skriv inn en verdi for Toleranse, eller dra i skyvekontrollen. En lav toleranse begrenser utviskingen til områder som er svært like fargeprøven. En høy toleranse visker ut et bredere fargeområde.
 - Velg Beskytt forgrunnsfarge for å hindre at områder som tilsvarer forgrunnsfargen i verktøykassen, blir visket ut.
 - Velg et fargeprøvealternativ: Sammenhengende for å ta fargeprøver kontinuerlig mens du drar, Én gang for å viske ut bare områder som inneholder fargen du klikker først, og Bakgrunnsfarge for å viske ut bare områder som inneholder den gjeldende bakgrunnsfargen.
5. Dra gjennom området du vil viske ut. Pekeren for bakgrunnsviskelæret vises som en penselform med et trådkors som angir verktøyets aktiveringspunkt .

Autoviske med blyantverktøyet

Med alternativet Autovisk for blyantverktøyet kan du male bakgrunnsfargen over områder som inneholder forgrunnsfargen.

1. Angi forgrunns- og bakgrunnsfarger.
2. Velg blyantverktøyet .
3. Velg Autovisk på alternativlinjen.
4. Dra over bildet.

Hvis midten av markøren er over forgrunnsfargen når du begynner å dra, viskes området ut til bakgrunnsfargen. Hvis midten av markøren er over et område som ikke inneholder forgrunnsfargen når du begynner å dra, males området med forgrunnsfargen.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Opprette mønstre

Et mønster er et bilde som gjentas, eller *flislegges*, når du bruker det til å fylle et lag eller en markering. Photoshop leveres med forskjellige forhåndsinnstilte mønstre.

Du kan opprette nye mønstre og lagre dem i biblioteker for bruk med andre verktøy og kommandoer. Forhåndsinnstilte mønstre vises i hurtigpaneler på alternativlinjen for verktøyene Malingspann, Mønsterstempel, Reparasjonspensel og Lapping, og også i dialogboksen Lagstil. Du kan endre hvordan mønstre vises i hurtigpanelene ved å velge et visningsalternativ på menyen i hurtigpanelet. Du kan også håndtere forhåndsinnstillinger for mønstre ved hjelp av Forhåndsinnstillingsbehandling.

Definere et bilde som et forhåndsinnstilt mønster

[Til toppen](#)

1. Bruk det rektangulære markeringsverktøyet  i et åpent bilde for å merke et område som skal brukes som et mønster. Uttoning må settes til 0 bildepunkter. Vær oppmerksom på at store bilder kan bli uhåndterlige.
2. Velg Rediger > Definer mønster.
3. Skriv inn et navn på mønsteret i dialogboksen Mønsternavn.

Merk: Hvis du bruker et mønster fra ett bilde og bruker det i et annet, konverteres fargemodusen i Photoshop.



Photoshop leveres med et sett med Illustrator-formatfiler som du kan bruke til å definere et forhåndsinnstilt mønster. Åpne filen, velg et gjengivelsesalternativ, og definer deretter mønsteret.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Håndtere mønsterbiblioteker og forhåndsinnstillinger

Du kan ordne mønstre i biblioteker som du kan laste inn i eller fjerne fra hurtigpanelene for mønstre.

Laste inn et bibliotek med mønstre

Velg ett av følgende på menyen i et Mønster-hurtigpanel:

- Last inn mønstre for å legge til et bibliotek i den gjeldende listen. Velg bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
- Erstatt mønstre for å erstatte gjeldende liste med et annet bibliotek. Velg bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
- En bibliotekfil (vises nederst på panelmenyen). Klikk OK for å erstatte gjeldende liste, eller klikk Tilføy for å tilføye gjeldende liste.

Lagre et sett med forhåndsinnstilte mønstre som et bibliotek

1. Velg Lagre mønstre på menyen i et Mønster-hurtigpanel.
2. Velg en plassering for mønsterbiblioteket, skriv inn et filnavn, og klikk Lagre.

Du kan lagre biblioteket hvor som helst. Hvis du imidlertid plasserer bibliotekfilen i mappen Innstillinger/Mønstre i standardmappen for forhåndsinnstillinger, vil biblioteknavnet vises nederst på menyen i Mønster-hurtigpanelene når du har startet Photoshop på nytt.

Gå tilbake til standardbiblioteket med mønstre

- Velg Tilbakestill mønstre på menyen i et Mønster-hurtigpanel. Du kan erstatte gjeldende liste eller legge til standardbiblioteket i gjeldende liste.



Hvis du mottar et forhåndsinnstilt mønsterstempelverktøy som bruker et udefinert mønster, eller hvis du sletter gjeldende forhåndsinnstilling ved å tilbakestille eller erstatte mønsterbiblioteket, velger du Nytt mønster på menyen i hurtigpanelet Mønster for å definere mønsteret på nytt.

Gi nytt navn til et forhåndsinnstilt mønster

1. Merk mønsteret du vil gi nytt navn til, og velg Gi nytt navn til mønster på panelmenyen.
2. Skriv inn et nytt navn på mønsteret, og klikk OK.

Slette et forhåndsinnstilt mønster

- Gjør ett av følgende:
 - Merk mønsteret du vil slette, og velg Slett mønster på panelmenyen.
 - Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), plasser pekeren over et mønster (pekeren endres til en saks) og klikk.



Mønsteret slettes kun fra den viste gruppen. Hvis du vil vise hele biblioteket igjen, kan du se Laste inn et bibliotek med mønstre.

Flere hjelpeemner



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Male stiliserte strøk med kunsthistorikkpenselen

Kunsthistorikkpenselen maler med stiliserte strøk og bruker kildedata fra en angitt historikkstatus eller en mellomkopi. Ved å eksperimentere med forskjellige alternativer for malestil, størrelse og toleranse kan du simulere maleteksturen med forskjellige farger og artistiske stiler.

Både historikkpenselverktøyet og kunsthistorikkpenselen bruker en angitt historikkstatus eller mellomkopi som kildedata. Historikkpenselverktøyet maler imidlertid ved å gjenopprette de angitte kildedataene, mens kunsthistorikkpenselen bruker disse dataene sammen med alternativene som angis, for å lage forskjellige farger og kunstneriske stiler.

 Du kan skape en rekke visuelle effekter ved å eksperimentere med å bruke filtre eller fylle et bilde med en heldekkende farge før du maler med kunsthistorikkpenselen. Du kan også prøve å øke størrelsen på bildet med en faktor på 4 for å gjøre detaljene mykere.



Eksempel på bruk av kunsthistorikkpenselen

A. Original B. Bruk av en liten pensel C. Bruk av en stor pensel

1. I historikkpanelet klikker du i den venstre kolonnen for statusen eller mellomkopien som skal brukes som kilde for kunsthistorikkpenselen. Et penselikon vises ved siden av kildehistorikkstatusen.
2. Velg kunsthistorikkpenselen .
3. Gjør følgende på alternativlinjen:
 - Velg en pensel fra velgeren for penselforhåndsinnstillinger, og angi penselalternativer. (Se [Velge en forhåndsinnstilt pensel](#).)
 - Velg en overgangsmodus på Modus-menyen. (Se [Overgangsmodi](#).)
 - Velg et alternativ på Stil-menyen for å styre formen på malingsstrøket.
 - Angi en verdi for Område som angir området som dekkes av malingsstrøkene. Jo høyere størrelse, jo større blir det dekkede området og jo flere blir strøkene.
 - Skriv inn en verdi for Toleranse for å begrense områdene der malingsstrøk kan legges på. Med en lav toleranse kan du male ubegrensede strøk hvor som helst i bildet. En høy toleranse begrenser malingsstrøkene til områder som er svært forskjellige fra fargen i kildestatusen eller mellomkopien.
4. Klikk og dra i bildet for å male.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Male med blandepenselen

Male med blandepenselen

Blandepenselen simulerer realistiske maleteknikker, og du kan bl.a. blande farger på lerretet, kombinere farger på penselen og variere fuktigheten i et strøk.

Blandepenselen har to blekkhus, et lager og en oppsamlingsbeholder. Lageret inneholder den endelige fargen som ender opp på lerretet, og har størst lagringskapasitet. Oppsamlingsbeholderen tar kun opp maling fra lerretet, og innholdet i denne beholderen blandes kontinuerlig med fargene på lerretet.

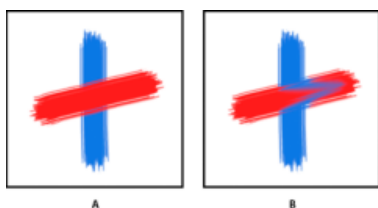
💡 Hvis du vil se en video om blandepenselen, kan du gå til www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_no

1. Velg blandepenselen . (Du må kanskje klikke og holde nede standardpenselen for å vise blandepenselen.)
2. Du fyller lageret med maling ved å bruke kommandoen Alt+klikk (Windows) eller Tilvalg+klikk (Mac OS) på lerretet. Eller velg en forgrunnsfarge.
💡 Penseltuppen viser eventuelle fargevariasjoner i prøveområdet mens du fyller på farge fra lerretet. Hvis du vil at penseltuppen kun skal ha én farge, kan du velge Fyll kun på heldekkende farger fra popup-menyen Gjeldende penselfyll på alternativlinjen.
3. Velg en pensel fra panelet med penselforhåndsinnstillinger. Se [Velge en forhåndsinnstilt pensel](#).
4. Du angir alternativer for verktøy på alternativlinjen. Se Alternativer for maleverktøy for de mest brukte alternativene. Du kan lese mer om de spesielle alternativene for blandepenselen her:

Fargekart for gjeldende penselfyll Klikk Fyll på pensel i popup-panelet for å fylle penselen med fargen fra lageret. Hvis du vil fjerne maling fra penselen, klikker du Rens pensel. Hvis du vil utføre disse oppgavene etter hvert strøk, velger du enten alternativet automatisk påfyll  eller Rens .

Popup-meny med forhåndsinnstillinger Gir tilgang til ofte brukte kombinasjoner av innstillingene Våt, Fyll på og Blanding.

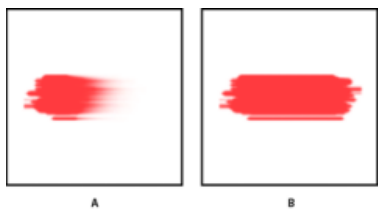
Våt Styrer hvor mye maling penselen absorberer fra lerretet. Jo høyere innstillingen er, jo lengre blir penselstrøkene.



Øker malingsfuktigheten

A. 0 % B. 100 %

Fyll på Angir mengden maling som befinner seg i lageret. Hvis fyllmengden er lav, tørker malingsstrøkene raskere ut.



Øker fyllmengden

A. 1 % B. 100 %

Blanding Styrer forholdet mellom mengden maling på lerretet og i lageret. Ved 100 % absorberes all maling fra lerretet, og ved 0 % kommer all malingen fra lageret. (Innstillingen Våt fortsetter imidlertid å avgjøre hvordan malingen blandes på lerretet.)

Fargeprøve av alle lag Absorberer farger fra lerretet på alle synlige lag.

5. Gjør noe av de følgende:

- Dra i bildet for å male.
- Hvis du vil tegne en rett linje, klikker du et startpunkt i bildet. Hold deretter nede SKIFT, og klikk et sluttpunkt.
- Når du bruker penselverktøyet som spraymaling, holder du nede museknappen uten å dra for å bygge opp farge.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Male med et mønster

Angi følgende på alternativlinjen. Hvilke alternativer som er tilgjengelige, varierer mellom verktøyene.

Male med et mønster

[Til toppen](#)

Mønsterstempelverktøyet brukes til å male med et mønster. Du kan velge et mønster i mønsterbibliotekene eller opprette dine egne mønstre.

1. Velg mønsterstempelverktøyet .
2. Velg en pensel fra panelet med penselforhåndsinnstillinger. Se [Velge en forhåndsinnstilt pensel](#).
3. Angi verktøyalternativer for modus, tetthet og så videre på alternativlinjen. Se Alternativer for maleverktøy.
4. Merk av for Justert på alternativlinjen for å beholde mønsterets kontinuitet med det opprinnelige startpunktet, selv om du slipper museknappen og så fortsetter å male. Fjern merket for Justert hvis du vil starte mønsteret på nytt hver gang du slutter og begynner å male.
5. Velg et mønster på hurtigpanelet Mønster på alternativlinjen.
6. Hvis du vil bruke mønstret med en impresjonistisk effekt, merker du av for Impresjonistisk.
7. Dra i bildet for å male det med mønsteret.

Flere hjelpeemner



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Tegne eller male med et tegnebrett

Endre penselstørrelse og tetthet med pennetrykk

Hvis du benytter et tegnebrett, f.eks. Wacom®, kan du styre maleverktøyene ved hjelp av trykk på pennen, vinkelen du holder den i, rotering eller ved bruk av pennehjulet.

1. Velg penselen , blyanten  eller et annet maleverktøy.
2. Gjør ett av følgende på alternativlinjen:
 - Klikk knappen Tegnebrettrykk styrer størrelsen .
 - Klikk knappen Tegnebrettrykk styrer tettheten .

Merk: Gå til *Vindu > Pensel* hvis du vil se flere kontroller, som endrer vinkel, flyt, spredning, teksturdybde og rundhet i strøket i henhold til pennetrykket.

Flere hjelpeemner



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Redigere baner

Banesegmenter, -komponenter og -punkter

Merke en bane

Endre rekkefølge på baner

Duplisere baner

Justere banesegmenter

Legge til eller slette ankerpunkter

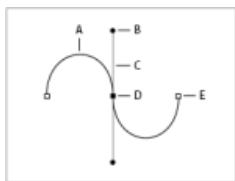
Konvertere mellom overgangspunkter og hjørnepunkter

Justere banekomponenter

Banesegmenter, -komponenter og -punkter

[Til toppen](#)

En bane består av én eller flere rette eller buede segmenter. *Ankerpunkter* markerer sluttpunktene for banesegmentene. På buede segmenter viser hvert enkelt merket ankerpunkt en eller to *retningslinjer* som slutter med *retningspunkter*. Plasseringen av retningslinjer og -punkter bestemmer størrelsen og formen på et buet segment. Hvis du flytter disse elementene, endres formen på kurvene i en bane.

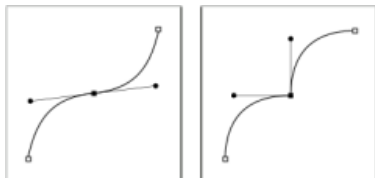


En bane

A. Buet linjesegment **B.** Retningspunkt **C.** Tangentlinje **D.** Merket ankerpunkt **E.** Umerket ankerpunkt

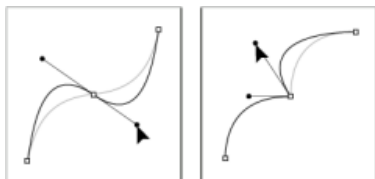
En bane kan være *lukket* uten begynnelse eller slutt (for eksempel en sirkel), eller *åpen* med ulike *sluttpunkter* (for eksempel en bølget linje).

Utglatte kurver er koblet sammen med ankerpunkt som kalles *overgangspunkter*. Skarpt buede baner er koblet sammen med *hjørnepunkter*.



Overgangspunkter og hjørnepunkter

Når du flytter en retningslinje i et overgangspunkt, justeres de buede segmentene på begge sider av punktet samtidig. Hvis du til sammenligning flytter en retningslinje i et hjørnepunkt, justeres bare kurven på samme side av punktet som retningslinjen justeres.



Justere overgangspunkter og hjørnepunkter

En bane trenger ikke være en sammenhengende rekke segmenter. Den kan inneholde flere forskjellige og separate *banekomponenter*. Hver enkelt form i et forslag er en banekomponent, som beskrevet av den maskerende lagbanen.



Separate banekomponenter merket

Merke en bane

[Til toppen](#)

Når du merker en banekomponent eller et banesegment, vises alle ankerpunkter i den merkede delen, inkludert alle retningslinjer og retningspunkter, hvis det merkede segmentet er buet. Retningshåndtak vises som fylte sirkler, merkede ankerpunkter som fylte kvadrater og umerkede ankerpunkter som hule kvadrater.

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil merke en banekomponent (inkludert en form i et formlag), velger du banemerkingstøyet og klikker et sted i banekomponenten. Hvis en bane består av flere banekomponenter, merkes bare banekomponenten under pekeren.
- Hvis du vil merke et banesegment, velger du segmentmarkøren og klikker et av ankerpunktene for segmentet eller drar en markering over deler av segmentet.



Dra en markering for å merke segmenter.

2. Hvis du vil merke flere banekomponenter eller -segmenter, velger du banemerkingstøyet eller segmentmarkøren og holder nede SKIFT mens du velger flere baner eller segmenter.

Når segmentmarkøren er valgt, kan du merke hele banen eller banekomponenten ved å ALT-klikke (Windows) eller TILVALG-klikke (Mac OS) i banen. Hvis du vil aktivere segmentmarkøren når et annet verktøy er valgt, plasserer du pekeren over et ankerpunkt og trykker CTRL (Windows) eller KOMMANDO (Mac OS).

Velge flere baner | Photoshop CC

Du kan velge flere baner på samme lag eller på tvers av flere lag.

1. I Bane-panelet kan du gjøre ett av følgende for å gjøre banene synlige:

- Skift-klikk hvis du vil merke sammenhengende baner.
- Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) for å merke ikke-sammenhengende baner.

2. Velg verktøyet Segmentmarkør eller Banemerking for å gjøre én av følgende:

- Dra over segmentene.
- Skift-klikk banene.

3. Hvis du vil merke flere banekomponenter eller -segmenter, velger du verktøyet Banemerking eller Segmentmarkør og holder nede Skift mens du velger flere baner eller segmenter.

Merk: Du kan velge å jobbe med baner i isolasjonsmodus. Hvis du bare vil isolere laget som har en bane, kan du dobbeltklikke ved å bruke et markeringsverktøy med den aktive banen. Du kan også isolere enkle eller flere lag ved å bruke menyelementet Velg/isoler lag, eller ved å angi Lagfiltrering til Valgt.

Du kan gå ut av isolasjonsmodus på flere måter, f.eks.:

- Skru av Lagfiltrering
- Bytte Lagfiltrering til noe annet enn Valgt
- Dobbeltklikke vekk fra banen ved bruk av banemerkingstøyet

Endre rekkefølge på baner

Du kan endre rekkefølgen på lagrede baner som ikke er form-, type- eller vektormaskebaner i panelet Bane-panelet.

- I panelet Bane drar du banen dit du ønsker. I Photoshop CC kan du velge og dra mer enn én bane samtidig.

Dupliser baner

1. Merk banen du vil kopiere i banepanelet. I Photoshop CC kan du velge mer enn én bane samtidig.
2. Gjør ett av følgende:
 - Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra banene.
 - Velg Dupliser bane på panelmenyen.

Justere banesegmenter

Du kan redigere et banesegment når som helst, men redigering av eksisterende segmenter er litt forskjellig fra å tegne dem. Husk på følgende tips når du redigerer segmenter:

- Hvis et ankerpunkt forbinder to segmenter, endres alltid begge segmentene hvis du flytter dette ankerpunktet.
- Når du tegner med pennverktøyet, kan du midlertidig aktivere segmentmarkøren, slik at du kan justere segmenter du allerede har tegnet. Trykk Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) mens du tegner.
- Når du først tegner et avrundingspunkt med pennverktøyet, endres lengden på tangentlinjen på begge sider av punktet når du drar den. Når du redigerer et eksisterende avrundingspunkt med segmentmarkøren, endres lengden på tangentlinjen bare på den siden du drar.

Flytte rette segmenter

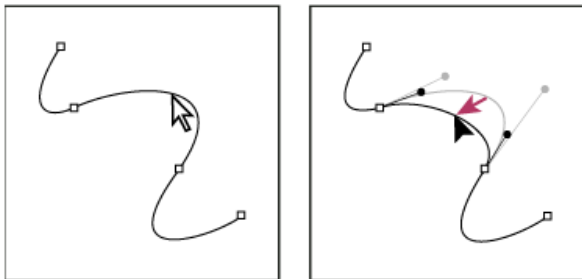
1. Bruk segmentmarkøren  til å markere segmentet du vil justere.
2. Dra segmentet til den nye plasseringen.

Justere lengden eller vinkelen til rette segmenter

1. Bruk segmentmarkøren  til å markere et ankerpunkt på segmentet du vil justere.
2. Dra ankerpunktet til ønsket plassering. Skift-dra hvis du vil begrense justeringen til trinn på 45 °.

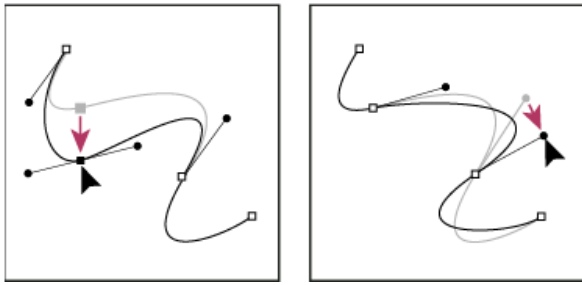
Justere plasseringen eller formen til buede segmenter

1. Bruk segmentmarkøren  og merk et buet segment eller et ankerpunkt i en av endene på det buede segmentet. Tangentlinjer vises hvis de finnes. (Enkelte buede segmenter bruker bare én tangentlinje.)
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil justere plasseringen av segmentet, drar du segmentet. Skift-dra hvis du vil begrense justeringen til trinn på 45 °.



Klikk for å merke det buede segment. Dra deretter for å justere.

- Hvis du vil justere formen på segmentet på hver side av et merket ankerpunkt, drar du ankerpunktet eller retningspunktet. Skift-dra hvis du vil begrense bevegelsen til trinn på 45°.



Dra ankerpunktet, eller dra tangentpunktet.

Merk: I Photoshop CC og CS6 justeres relaterte segmenter når du justerer et banesegment. Dette gjør at du kan transformere baneformer intuitivt. Hvis du kun vil redigere segmentene mellom de utvalgte ankerpunktene, som i tidligere Photoshop-versjoner, må du velge Begrens draing av bane på alternativlinjen.

Merk: Du kan også bruke en transformering, for eksempel skalering eller rotering, på et segment eller ankerpunkt.

Slette et segment

1. (Valgfritt) Hvis du oppretter en åpning i en lukket bane, velger du verktøyet Legg til ankerpunkt  og legger til to punkter der du ønsker at åpningen skal være.
2. Velg segmentmarkøren , og merk segmentet du vil slette.
3. Trykk TILBAKE (Windows) eller DELETE (Mac OS) for å slette det merkede segmentet. Hvis du trykker Tilbake eller Slett på nytt, slettes resten av banen.

Slette retningslinjen til et ankerpunkt

- Klikk ankerpunktet til retningslinjen ved hjelp av verktøyet Konverter ankerpunkt.

Overgangspunktet blir da et hjørnepunkt. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Konvertere mellom overgangspunkter og hjørnepunkter](#).

Forlenge en åpen bane

1. Velg pennverktøyet, og plasser pekeren på endepunktet til den åpne banen du vil forlenge. Pekeren endres når den er nøyaktig plassert over endepunktet.
2. Klikk endepunktet.
3. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil lage et hjørnepunkt, plasserer du pennverktøyet der du vil ha endepunktet til det nye segmentet, og deretter klikker du. Hvis du forlenger en bane som ender på et avrundingspunkt, bøyes det nye segmentet av den eksisterende tangentlinjen.
 - Hvis du vil lage et avrundingspunkt, plasserer du pennverktøyet der du vil ha endepunktet på det nye buede segmentet, og deretter drar du.

Koble sammen to åpne baner

1. Velg pennverktøyet, og plasser pekeren på endepunktet til den åpne banen du vil koble sammen med en annen bane. Pekeren endres når den er nøyaktig plassert over endepunktet.
2. Klikk endepunktet.
3. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil koble banen til en annen åpen bane, klikker du på et endepunkt på den andre banen. Når du plasserer pennverktøyet nøyaktig på endepunktet til den andre banen, vises et lite sammenslåingssymbol  ved pekeren.
 - Hvis du vil koble en ny bane til en eksisterende bane, tegner du den nye banen i nærheten av den eksisterende banen, og deretter flytter du pennverktøyet til den eksisterende banens (umerkede) endepunkt. Klikk dette endepunktet når du ser det lille sammenslåingssymbolet som vises ved siden av pekeren.

Flytte eller finjustere ankerpunkt eller segmenter ved hjelp av tastaturet

1. Merk ankerpunktet eller banesegmentet.
2. Klikk eller hold nede en av piltastene på tastaturet for å flytte 1 bildepunkt om gangen i pilens retning.

Hold nede Skift-tasten i tillegg til piltasten hvis du vil flytte 10 bildepunkt om gangen.

Legge til eller slette ankerpunkter

[Til toppen](#)

Ved å legge til ankerpunkt får du bedre kontroll over banene, eller du kan forlenge en åpen bane. Du bør imidlertid ikke bruke flere punkt enn

nødvendig. Baner med forholdsvis få punkt er enklere å redigere, vise og skrive ut. Du kan slette unødvendige punkt, slik at banen blir mindre kompleks.

Verktøykassen inneholder tre verktøy for å legge til eller slette punkt: Pennverktøyet , Legg til ankerpunkt  eller Fjern ankerpunkt .

Pennverktøyet endres som standard til Legg til ankerpunkt (Add Anchor Point) når du plasserer det over en merket bane, eller til Fjern ankerpunkt (Delete Anchor Point) når du plasserer det over et ankerpunkt. Du må velge Legg til / slett automatisk i alternativfeltet for å få pennverktøyet til automatisk å endres til Legg til ankerpunkt eller Fjern ankerpunkt.

Du kan velge og redigere flere baner samtidig. Du kan også endre formen på en bane mens du legger til ankerpunkt, ved å klikke og dra mens du legger til.

Merk: Ikke bruk Slett- eller Tilbake-tasten eller kommandoene Rediger (Edit) > Klipp ut (Cut) eller Rediger (Edit) > Fjern (Clear) til å slette ankerpunkt. Disse tastene og kommandoene sletter punktet og linjesegmentene som kobler til dette punktet.

Legge til eller slette ankerpunkter

1. Merk banen du vil endre.
2. Velg pennverktøyet, Legg til ankerpunkt (Add Anchor Point) eller Fjern ankerpunkt (Delete Anchor Point).
3. Plasser pekeren over et banesegment og klikk for å legge til et ankerpunkt. Plasser pekeren over et ankerpunkt og klikk for å fjerne et ankerpunkt.

Deaktivere eller midlertidig overstyre automatisk bytting av pennverktøyet

Du kan overstyre automatisk bytting av pennverktøyet til Legg til ankerpunkt (Add Anchor Point) eller Fjern ankerpunkt (Delete Anchor Point). Dette er nyttig hvis du vil begynne en ny bane oppå en eksisterende bane.

- Fjern merket for Legg til / slett automatisk i alternativfeltet i Photoshop.

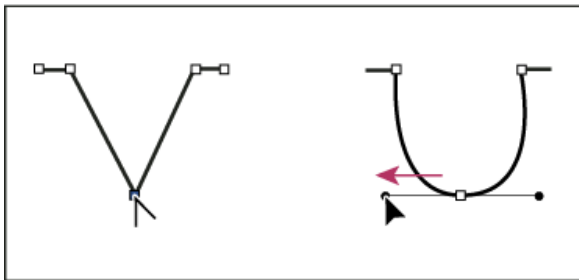
[Til toppen](#)

Konvertere mellom overgangspunkter og hjørnepunkter

1. Merk banen du vil endre.
2. Velg Konverter punkt-verktøyet eller bruk pennverktøyet, og hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS).

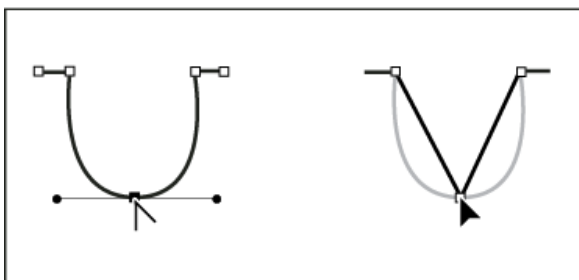
Merk: Hvis du vil aktivere Konverter punkt-verktøyet mens segmentmarkøren er valgt, plasserer du pekeren over et ankerpunkt og trykker CTRL+ALT (Windows) eller KOMMANDO+TILVALG (Mac OS).

3. Plasser Konverter punkt-verktøyet over ankerpunktet du vil konvertere, og gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil konvertere et hjørnepunkt til et overgangspunkt, drar du bort fra hjørnepunktet for å vise retningslinjer.



Dra et retningspunkt ut av et hjørnepunkt for å lage et overgangspunkt

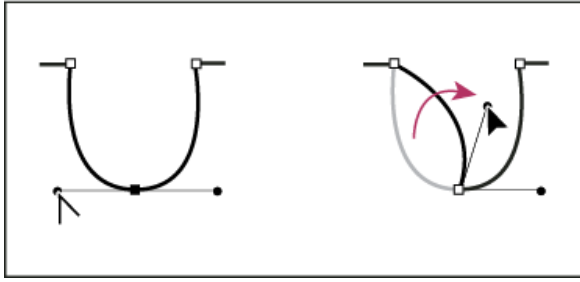
- Klikk overgangspunktet hvis du vil konvertere et overgangspunkt til et hjørnepunkt uten retningslinjer.



Klikke på et overgangspunkt for å opprette et hjørnepunkt

- Hvis du vil konvertere et hjørnepunkt uten retningslinjer til et hjørnepunkt med uavhengige retningslinjer, drar du først et retningspunkt ut av et hjørnepunkt (slik at det blir et overgangspunkt med retningslinjer). Slipp bare museknappen (ikke slipp eventuelle taster du har trykket for å aktivere Konverter ankerpunkt-verktøyet), og dra deretter et av retningspunktene.

- Klikk overgangspunktet hvis du vil konvertere et overgangspunkt til et hjørnepunkt med uavhengige retningslinjer.



Konvertere et overgangspunkt til et hjørnepunkt

Justere banekomponenter

[Til toppen](#)

Du kan endre plassering for en banekomponent (inkludert en form i et formlag) hvor som helst i et bilde. Du kan kopiere komponenter i et bilde eller mellom to Photoshop-bilder. Hvis du bruker banemerkinsverktøyet, kan du slå sammen overlappende komponenter til en enkelt komponent. Alle vektorobjekter, uansett om de er beskrevet av en lagret bane, en midlertidig bane eller en vektormaske, kan flyttes, få ny form, kopieres eller slettes.

Du kan også bruke kommandoene Kopier og Lim inn til å duplisere vektorobjekter mellom et Photoshop-bilde og et bilde i et annet program, for eksempel Adobe Illustrator.

Endre overlappingsmodus for den merkede banekomponenten

1. Bruk banemerkinsverktøyet  til å dra en markering for å merke eksisterende baneområder.
2. Velg et alternativ for formområde fra hurtigmenyen Baneoperasjoner i alternativlinjen (Photoshop CC og CS6), eller velg et alternativ for formområde på alternativlinjen (CS5):

Kombiner former (CC, CS6) eller Legg til i formområde (CS5) Legger til baneområdet i overlappende baneområder.

Trekk fra formområde Fjerner baneområdet fra overlappende baneområder.

Snitt formområder Begrenser området til snittet mellom det merkede baneområdet og overlappende baneområder.

Utelat områder med overlappende former Utelater overlappingsområdet.

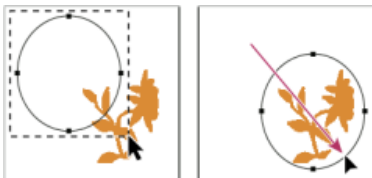
Vise eller skjule den merkede banekomponenten

Gjør ett av følgende:

- Velg Vis > Vis > Målbane.
- Velg Vis > Tillegg. Denne kommandoen viser eller skjuler også rutenett, hjelpelinjer, markeringskanter, kommentarer og stykker.

Flytte en bane eller banekomponent

1. Merk banenavnet i banepanelet, og bruk banemerkinsverktøyet  til å merke banen i bildet. Hvis du vil merke flere banekomponenter, SKIFT-klikker du hver enkelt banekomponent for å legge den til i markeringen.
2. Dra banen til den nye plasseringen. Hvis du flytter en del av en bane utenfor grensene for arbeidsområdet, er den skjulte delen av banen likevel tilgjengelig.



Dra en bane til et nytt sted

Merk: Hvis du drar en bane slik at flyttepekeren er over et annet åpent bilde, kopieres banen til dette bildet.

Endre form på en banekomponent

1. Merk banenavnet i banepanelet, og bruk segmentmarkøren  til å merke et ankerpunkt i banen.

2. Dra punktet eller håndtakene for det til et nytt sted.

Slå sammen overlappende banekomponenter

1. Merk banenavnet i banepanelet, og velg banemerkinsverktøyet .
2. Gjør følgende for å opprette en enkelt komponent av alle overlappende komponenter:
 - I Photoshop CC og CS6 velger du Slå sammen formkomponenter fra hurtigmenyen Baneoperasjoner på alternativlinjen
 - I CS5 eller eldre klikker du på Kombiner på alternativlinjen.

Kopiere en banekomponent eller bane

Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil kopiere en banekomponent mens du flytter den, merker du banenavnet i banepanelet og klikker banekomponenten med banemerkinsverktøyet . Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) den merkede banen.
- Hvis du vil kopiere en bane uten å endre navn på den, drar du banenavnet i banepanelet til Ny bane-knappen  nederst i panelet.
- Hvis du vil kopiere en bane og endre navn på den, Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) du banen i banepanelet til Ny bane-knappen nederst i panelet. Du kan også merke banen du vil kopiere, og velge Dupliser bane på banepanelmenyen. Skriv inn et nytt navn for banen i dialogboksen Dupliser bane, og klikk OK.
- Hvis du vil kopiere en bane eller banekomponent til en annen bane, merker du banen eller banekomponenten du vil kopiere, og velger Rediger > Kopier. Deretter velger du målbanen og Rediger > Lim inn.

Kopiere banekomponenter mellom to Photoshop-filer

1. Åpne begge bildene.
2. Bruk banemerkinsverktøyet  i kildebildet til å merke hele banen eller alle banekomponentene du vil kopiere.
3. Hvis du vil kopiere banekomponenten, gjør du ett av følgende:
 - Dra banekomponenten fra kildebildet til målbildet. Banekomponenten kopieres til den aktive banen i banepanelet.
 - I kildebildet merker du banenavnet i banepanelet og velger Rediger > Kopier for å kopiere banen. Velg Rediger > Lim inn i målbildet. Du kan også bruke denne metoden til å kombinere baner i det samme bildet.
 - Hvis du vil lime banekomponenten inn i målbildet, merker du banekomponenten i kildebildet og velger Rediger > Kopier. Velg Rediger > Lim inn i målbildet.

Slette en banekomponent

1. Merk banenavnet i banepanelet, og klikk en banekomponent med banemerkinsverktøyet .
2. Trykk Tilbake (Windows) eller Delete (Mac OS) for å slette den merkede banekomponenten.

Justere og fordele banekomponenter

Du kan justere og fordele banekomponenter som er beskrevet i en enkelt bane. Du kan for eksempel justere venstre kant av flere former i et enkelt lag eller fordele flere komponenter i en midlertidig bane langs det vannrette sentrum.

Merk: Hvis du vil justere former som er i separate lag, bruker du flytteverktøyet.

- Bruk banemerkinsverktøyet  til å merke komponentene du vil justere. Velg deretter et alternativ fra hurtigmenyen Banejustering i alternativlinjen (Photoshop CC eller CS6), eller velg et justeringsalternativ fra alternativlinjen (CS5).



Justeringsalternativer

- Du fordeler komponenter ved å merke minst tre komponenter du vil fordele. Velg så et alternativ fra hurtigmenyen Banetilordning i alternativlinjen (Photoshop CC eller CS6), eller velg et fordelingsalternativ fra alternativlinjen (CS5).



Fordelingsalternativer

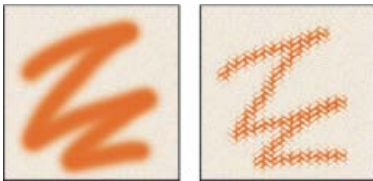
Opprette teksturpensler

[Alternativer for teksturpensler](#)
[Kopiere teksturer mellom verktøy](#)
[Dobbelpensler](#)

Alternativer for teksturpensler

[Til toppen](#)

En teksturpensel bruker et mønster til å få strøk til å se ut som om de er malt på teksturlerret.



Penselstrøk uten tekstur (venstre) og med tekstur (høyre)

Klikk mønsterprøven, og velg et mønster i hurtigpanelet. Angi ett eller flere av følgende alternativer:

Inverter Inverterer de høye og lave punktene i teksturen basert på tonene i mønsteret. Når Inverter er valgt, er de lyseste områdene i mønsteret de lave punktene i teksturen, og får derfor minst maling, mens de mørkeste områdene i mønsteret er de høye punktene i teksturen, og får derfor mest maling. Når Inverter ikke er valgt, får de lyseste områdene i mønsteret mest maling, mens de mørkeste områdene i mønsteret får minst maling.

Skala Angir skaleringen for mønsteret. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi som er en prosent av mønsterstørrelsen.

Teksturer hver tupp Bruker den valgte teksturen enkeltvis på hvert penselmerke i et penselstrøk, og ikke på penselstrøket som helhet (et penselstrøk består av mange penselmerker, som brukes fortløpende når du drar penselen). Du må velge dette alternativet for å gjøre dybdevariasjonsalternativene tilgjengelige.

Modus Angir overgangsmodusen som skal brukes til å kombinere penselen og mønsteret. (Se [Overgangsmodi](#).)

Dybde Angir hvor dypt malingen går inn i teksturen. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi. Ved 100 % får ikke de laveste punktene i teksturen noe maling. Ved 0 % får alle punktene i teksturen samme mengde maling, og mønsteret skjules derfor.

Minimumsdybde Angir minimumsdybden for maling når dybdekontroll er satt til Uttoning, Pennetrykk, Pennevinkel eller Pennehjul og Teksturer hver tupp er valgt.

Dybdevariasjon og -kontroll Angir hvordan dybden varierer når Teksturer hver tupp er valgt. Hvis du vil angi maksimal variasjonsprosent, angi du en verdi. Hvis du vil angi hvordan du vil styre dybdevariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over dybdevariasjonen for penselmerker.

Uttoning Toner ut fra dybdevariasjonsprosenten til minimumsdybdeprosenten i det angitte antallet trinn.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul, Rotasjon Varierer dybden basert på pennetrykket, pennevinkelen, plasseringen av pennetommelhjulet eller rotasjonen av pennen.

Kopiere teksturer mellom verktøy

[Til toppen](#)

Når du angir en tekstur for gjeldende verktøy, kan du kopiere teksturens mønster og skalere til alle verktøy som støtter teksturer. Du kan for eksempel kopiere gjeldende teksturmønster og skalere for penselverktøyet til blyant-, klonestempel-, mønsterstempel-, historikkpensel-, kunsthistorikkpensel-, viskelær-, lysne-, mørkne- og svampverktøyene.

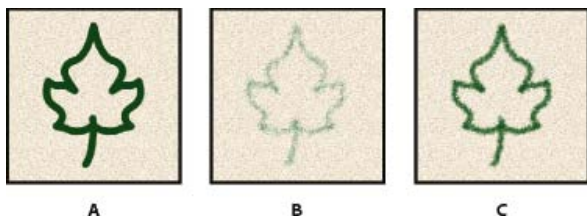
- Velg Kopier tekstur til andre verktøy på penselpanelmenyen.

Dobbelpensler

[Til toppen](#)

En dobbelpensel kombinerer to tupper for å opprette penselmerker. Den andre penselteksturen brukes innenfor penselstrøket til hovedpenselen. Bare områdene der begge penselstrøkene snitter, males. Angi alternativer for den primære tuppen under Form på penseltupp i penselpanelet.

Velg en sekundær penseltupp under Dobbel pensel i penselpanelet, og angi de du vil av følgende alternativer.



A. Strøktype for primær penseltupp (hard rund 55). **B.** Strøktype for sekundær penseltupp (gress). **C.** Strøktype for dobbel pensel (begge brukes).

Modus Angir en overgangsmodus som skal brukes ved kombinerings av penselmerker fra hovedtuppen og dobbelttuppen. (Se [Overgangsmodi](#).)

Diameter Styrer størrelsen på dobbelttuppen. Skriv inn en verdi i bildepunkter, dra skyvekontrollen eller klikk Bruk prøvestørrelse for å bruke penseltuppens opprinnelige diameter. (Alternativet Bruk prøvestørrelse er bare tilgjengelig hvis penseltuppformen ble opprettet ved å ta bildepunktprøver i et bilde.)

Avstand Styrer avstanden mellom penselmerkene for dobbelttuppen i et strøk. Hvis du vil endre avstanden, skriver du inn et tall eller bruker skyvekontrollen til å angi en prosentandel av tuppens diameter.

Spredning Angir hvordan penselmerker for dobbelttuppen er fordelt i et strøk. Når Begge akser er valgt, fordeles penselmerker for dobbelttuppen i en sirkulær retning. Når Begge akser ikke er valgt, fordeles penselmerker for dobbelttuppen vinkelrett i forhold til strøkbanen. Hvis du vil angi maksimal spredningsprosent, skriver du inn et tall eller bruker skyvekontrollen til å angi en verdi.

Antall Angir hvor mange penselmerker for dobbelttuppen som legges på i hvert enkelt avstandsintervall. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Legge til dynamiske elementer i pensler

[Legge til penseldynamikk](#)

[Alternativer for fargepenseldynamikk](#)

[Overføre penselalternativer](#)

[Til toppen](#)

Legge til penseldynamikk

Penselpanelet inneholder mange alternativer for å legge til dynamiske (eller foranderlige) elementer i forhåndsinnstilte penseltupper. Du kan for eksempel angi alternativer som varierer størrelsen, fargen og tettheten til penselmerker i løpet av et strøk.

Du arbeider med to komponenter når du legger til dynamiske elementer på en pensel:

- Variasjonsprosenten angir tilfeldigheten for dynamiske elementer. Med 0 % endres ikke et element i løpet av et strøk. Med 100 % har et element høyeste grad av tilfeldighet.
- Alternativer på hurtigmenyen for Kontroll angir hvordan du vil styre variansen for dynamiske elementer. Du kan velge å ikke styre variansen for et element, å tone ut et element i det angitte antallet trinn eller å variere et element basert på pennetrykk, pennevinkel, plassering av pennetommelhullet eller pennerotasjon.

Merk: Pennekontroller er bare tilgjengelige når du bruker et trykkløst digitaliseringsbord, for eksempel et Wacom-tegnebrett, og compatible penner (for rotasjonsstyring og pennetommelhjul). Et advarselsikon vises hvis du velger en pennekontroll uten å ha et tegnebrett installert eller bruker en penn uten kontrollfunksjon.

Penselformdynamikk

Formdynamikk bestemmer variansen for penselmerker i et strøk.



Penselstrøk uten formdynamikk og med formdynamikk

Størrelsesvariasjon og -kontroll Angir hvordan størrelsen på penselmerker varierer i et strøk. Se Opprette og endre pensler for mer informasjon. Hvis du vil angi maksimal variasjonsprosent, skriver du inn et tall eller bruker skyvekontrollen til å angi en verdi. Hvis du vil angi hvordan du vil styre størrelsesvariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over størrelsesvariasjonen for penselmerker.

Uttoning Toner ut størrelsen på penselmerker mellom den første diameteren og minimumsdiameteren i det angitte antallet trinn. Hvert trinn tilsvarer ett merke på penseltuppen. Verdien kan være fra 1 til 9999. Hvis du for eksempel angir 10 trinn, produseres en uttoning i 10 intervaller.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul Varierer størrelsen på penselmerker mellom den første diameteren og minimumsdiameteren basert på pennetrykket, pennevinkelen eller plasseringen av pennetommelhullet.

Minimumsdiameter Angir minimumsprosenten som penselmerker kan skaleres med når Størrelsesvariasjon eller Størrelseskontroll er aktivert. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi som er en prosent av penseltuppens diameter.

Vinkelskala Angir skaleringsfaktoren som brukes på høyden på penselen før rotasjon når Størrelseskontroll er satt til Pennevinkel. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi som er en prosent av penselens diameter.

Vinkelvariasjon og -kontroll Angir hvordan vinkelen på penselmerker varierer i et strøk. Hvis du vil angi maksimal variasjonsprosent, skriver du inn en verdi som er en prosent av 360 grader. Hvis du vil angi hvordan du vil styre vinkelvariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over vinkelvariasjonen for penselmerker.

Uttoning Toner ut vinkelen på penselmerker mellom 0 og 360 grader i det angitte antallet trinn.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul, Rotasjon Varierer vinkelen på penselmerker mellom 0 og 360 grader basert på pennetrykket, pennevinkelen, plasseringen av pennetommelhjulet eller rotasjonen av pennen.

Oppr. retning Baserer vinkelen for penselmerker på den opprinnelige retningen for penselstrøket.

Retning Baserer vinkelen for penselmerker på retningen for penselstrøket.

Rundhetsvariasjon og -kontroll Angir hvordan rundheten på penselmerker varierer i et strøk. Hvis du vil angi maksimal variasjonsprosent, angi du en prosent som angir forholdet mellom penselens korte og lange akse. Hvis du vil angi hvordan du vil styre rundhetsvariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over rundhetsvariasjonen for penselmerker.

Uttoning Toner ut rundheten for penselmerker mellom 100 % og verdien for Minimum rundhet i det angitte antallet trinn.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul, Rotasjon Varierer rundheten på penselmerker mellom 100 % og verdien for Minimum rundhet basert på pennetrykket, pennevinkelen, plasseringen av pennetommelhjulet eller rotasjonen av pennen.

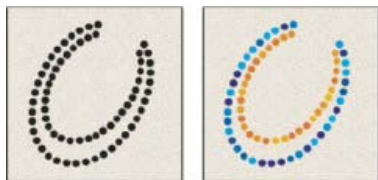
Minimum rundhet Angir minimumsrundhet for penselmerker når Rundhetsvariasjon eller Rundhetsk kontroll er aktivert. Angi en prosent som angir forholdet mellom penselens korte og lange akse.

Penselprosjeksjon (CC, CS6) Angir at mens du maler med en penn, endres formen på tuppen gjennom vipping og rotering.

Alternativer for fargepenseldynamikk

[Til toppen](#)

Fargedynamikk bestemmer hvordan fargen på maling endres i løpet av et strøk.



Penselstrøk uten fargedynamikk (venstre) og med fargedynamikk (høyre)

Bruk per tupp Angir fargeendring for hvert tuppmerke i et strøk.

Hvis dette ikke er markert, skjer dynamiske endringer én gang, ved starten av hvert strøk. Slik kan du variere fargen mellom hvert strøk, i stedet for midt i hvert strøk.

Forgrunns-/bakgrunnsvariasjon og -kontroll Angir hvordan maling varierer mellom forgrunnsfargen og bakgrunnsfargen.

Du angir en prosentandel som malingsfargen kan variere med, ved å skrive inn et tall eller bruke skyvekontrollen til å angi en verdi. Hvis du vil angi hvordan du vil styre fargevariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over fargevariasjonen for penselmerker.

Uttoning Varierer fargen på maling mellom forgrunnsfargen og bakgrunnsfargen i det angitte antallet trinn.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul, Rotasjon Varierer fargen på maling mellom forgrunnsfargen og bakgrunnsfargen basert på pennetrykket, pennevinkelen, plasseringen av pennetommelhjulet eller rotasjonen av pennen.

Kulørvariasjon Angir en prosent som kuløren på malingen kan variere i et strøk. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi. En lav verdi endrer kuløren, men beholder en tett nærhet til kuløren på forgrunnsfargen. En høy verdi øker forskjellen mellom kulører.

Metningsvariasjon Angir en prosent som metningen på malingen kan variere i et strøk. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi. En lav verdi endrer metningen, men beholder en tett nærhet til metningen for forgrunnsfargen. En høy verdi øker forskjellen mellom metningsnivåer.

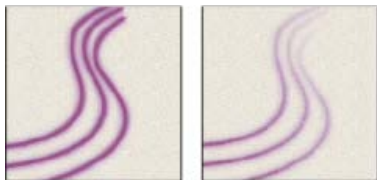
Lysstyrkevariasjon Angir en prosent som lysstyrken på malingen kan variere i et strøk. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en verdi. En lav verdi endrer lysstyrken, men beholder en tett nærhet til lysstyrken for forgrunnsfargen. En høy verdi øker forskjellen mellom lysstyrkenivåer.

Renhet Øker eller reduserer fargemetningen. Skriv inn et tall, eller bruk skyvekontrollen til å angi en prosent mellom -100 og 100. Med -100 % er fargen helt umettet. Med 100 % er fargen fullstendig mettet.

Overføre penselalternativer

[Til toppen](#)

Ved hjelp av overføring av penselalternativer kan du avgjøre hvordan malingen endres i løpet av et strøk.



Penselstrøk uten malingsdynamikk (venstre) og med malingsdynamikk (høyre)

Tetthetsvariasjon og -kontroll Angir hvordan tettheten for maling varierer i et penselstrøk, opptil (men ikke over) tetthetsverdien som er angitt på alternativlinjen. Du angir en prosent som malings tetthet kan variere med, ved å skrive inn et tall eller bruke skyvekontrollen til å angi en verdi. Hvis du vil angi hvordan du vil styre tetthetsvariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over tetthetsvariasjonen for penselmerker.

Uttoning Toner ut tettheten for maling fra tetthetsverdien på alternativlinjen til 0 i det angitte antallet trinn.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul Varierer malings tetthet basert på pennetrykket, pennevinkelen eller plasseringen av pennetommelhullet.

Flytvariasjon og -kontroll Angir hvordan malingsflyten varierer i et penselstrøk, opptil (men ikke over) flytverdien som er angitt på alternativlinjen. Du angir en prosent som malingsflyten kan variere med, ved å skrive inn et tall eller bruke skyvekontrollen til å angi en verdi. Hvis du vil angi hvordan du vil styre flytvariasjonen for penselmerker, velger du et alternativ på hurtigmenyen Kontroll:

Av Angir ingen kontroll over flytvariasjonen for penselmerker.

Uttoning Toner ut malingsflyten fra flytverdien på alternativlinjen til 0 i det angitte antallet trinn.

Pennetrykk, Pennevinkel, Pennehjul Varierer malingsflyten basert på pennetrykket, pennevinkelen eller plasseringen av pennetommelhullet.

Flere hjelpeemner

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Tekst

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Formaterer tegn

[Velge tegn](#)

[Oversikt over tegnpanelet](#)

[Om dynamiske snarveier](#)

[Angi typestørrelse](#)

[Endre typefargen](#)

[Endre fargen på enkeltbokstaver](#)

[Understreke eller gjennomstreke tekst](#)

[Bruke store bokstaver eller kapiteler](#)

[Angi hevede eller senkede tegn](#)

[Tegnstiler | CC, CS6](#)

[Spesifisere standard typestiler | Kun Creative Cloud](#)

Du kan angi typeattributter før du skriver inn tegn, eller tilbakestille dem for å endre utseendet på merkede tegn på et typelag.

Før du kan formatere individuelle tegn, må du velge dem. Du kan velge ett tegn, et område med tegn eller alle tegnene på et typelag.

Velge tegn

[Til toppen](#)

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T** eller Loddrett type-verktøyet **↓T**.
2. Velg typelaget i lagpanelet, eller klikk i teksten for å velge et typelag automatisk.
3. Plasser innsetningspunktet i teksten, og gjør ett av følgende:
 - Dra for å merke ett eller flere tegn.
 - Klikk i teksten, og hold deretter nede Skift-tasten mens du drar for å merke et område med tegn.
 - Velg Velg > Alt for å merke alle tegnene på laget.
 - Dobbeltklikk et ord for å markere det. Trippelklikk en linje for å markere den. Klikk fire ganger på et avsnitt for å markere det. Klikk fem ganger hvor som helst i tekstflyten for å velge alle tegnene i en markeringsramme.
 - Hvis du vil bruke piltastene til å velge tegn, klikker du i teksten, og deretter holder du nede Skift og trykker Pil høyre eller Pil venstre. Hvis du vil bruke tastene til å velge ord, holder du nede Skift+Control (Windows) eller Skift+Kommando (Mac OS) og trykker ned Pil høyre eller Pil venstre.
4. Hvis du vil merke alle tegnene på et lag uten å plassere innsetningspunktet i tekstflyten, velger du typelaget i lagpanelet og dobbeltklikker typeikonet for laget.

Merk: Merking og formatering av tegn på et typelag setter typeverktøyet i redigeringsmodus.

Oversikt over tegnpanelet

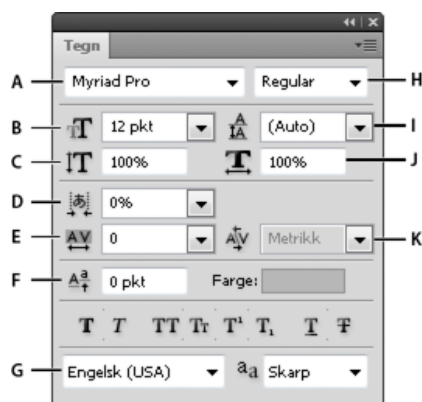
[Til toppen](#)

Tegnpanelet inneholder alternativer for å formatere tegn. Enkelte formateringsalternativer er også tilgjengelige på alternativlinjen.

Gjør ett av følgende for å vise tegnpanelet:

- Velg Vindu > Tegn, eller klikk panelkategorien Tegn hvis panelet er synlig, men ikke aktivt.
- Med et typeverktøy valgt klikker du Panel-knappen  på alternativlinjen.

Hvis du vil angi et alternativ i tegnpanelet, velger du en verdi på hurtigmenyen til høyre for alternativet. For alternativer med numeriske verdier kan du også bruke opp- og nedpilen til å angi en verdi, eller du kan redigere verdien direkte i tekstboksen. Når du redigerer en verdi direkte, trykker du Enter eller Retur for å bruke verdien, Skift+Enter eller Skift+Retur for å bruke verdien og deretter utheve den redigerte verdien, eller Tab for å bruke verdien og gå videre til neste tekstboks i panelet.



Tegnpanelet

A. Skriftfamilie B. Skriftstørrelse C. Vertikal skala D. Angi Tsume-alternativ E. Spore F. Grunnlinjeforskyvning G. Språk H. Skriftstil I. Linjeavstand J. Vannrett skala K. Kerning

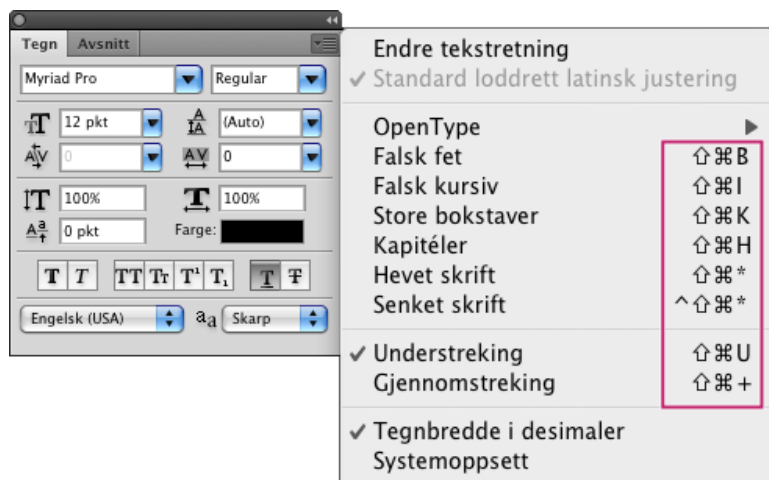
Merk: Velg Vis alternativer for asiatisk tekst i typeinnstillingene for at alternativet Angi Tsume skal vises i tegnpanelet.

Fra tegnpanelmenyen har du tilgang til ytterligere kommandoer og alternativer. Hvis du vil bruke denne menyen, klikker du trekanten øverst til høyre i panelet.

Dynamiske snarveier

[Til toppen](#)

Dynamiske snarveier er hurtigtaster som bare er tilgjengelige når du skriver inn punkt- eller avsnittstype, når type er merket, eller når tekstmarkøren er plassert i tekst. Du kan vise dynamiske snarveier på tegnpanelmenyen når de er tilgjengelige. Dynamiske snarveier er tilgjengelige for typealternativer som Falsk fet, Falsk kursiv, Store bokstaver, Kapiteler, Hevet skrift, Senket skrift, Understreking og Gjennomstreking.



Dynamiske snarveier vises på tegnpanelmenyen bare når du skriver inn punkt- eller avsnittstype, når type er merket, eller når tekstmarkøren er plassert i tekst.

Angi typestørrelse

[Til toppen](#)

Typestørrelsen bestemmer hvor stor typen blir i bildet.

Standard målenhet for type er *punkter*. Et PostScript-punkt tilsvarer 1/72 av en tomme i et bilde på 72 ppi. Du kan imidlertid veksle mellom å bruke PostScript og tradisjonelle definisjoner av punktstørrelse. Du kan endre standard målenhet for type under Målenheter og linjaler i dialogboksen Innstillinger.

Velge en typestørrelse

- Skriv inn eller velg en ny verdi for Størrelse  i tegnpanelet eller på alternativlinjen.

Hvis du vil bruke en alternativ målenhet, angir du enheten (t, cm, mm, pkt, bp eller pica) etter verdien i tekstboksen Skriftstørrelse.

 Hvis du vil endre målenheten for type, velger du Rediger > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Mac OS) og velger en målenhet fra Type-menyen.

Definere enheten for punktstørrelse

1. Velg Rediger > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Mac OS).
2. Velg mellom følgende alternativer for punkt/pica-størrelse:

PostScript (72 pkt./tomme) Angir en enhetsstørrelse som er kompatibel for utskrift til en PostScript-enhet.

Vanlig (72,27 pkt./tomme) Bruker 72,27 punkter per tomme, som vanligvis brukes ved utskrift.

3. Klikk OK.

[Til toppen](#)

Endre typefargen

Typen du skriver inn, gjengis i gjeldende forgrunnsfarge. Du kan imidlertid endre fargen før eller etter at du har skrevet inn type. Når du redigerer eksisterende typelag, kan du endre farge på merkede enkelttegn eller all type på et lag.

- Gjør ett av følgende:
 - Klikk fargevalgboxen på alternativlinjen eller i tegnpanelet, og velg en farge ved hjelp av Adobes fargevelger.
 - Bruk hurtigtaster for fyll. Hvis du vil fylle med forgrunnsfargen, trykker du Alt+Tilbake (Windows) eller Tilvalg+Delete (Mac OS). Hvis du vil fylle med bakgrunnsfargen, trykker du Ctrl+Tilbake (Windows) eller Kommando+Delete (Mac OS).
 - Bruk en stil for overlappingslag på typelaget for å bruke en farge, en gradering eller et mønster oppå den eksisterende fargen. Du kan ikke bruke en overlappingslagstil selektivt. Den påvirker alle tegnene på typelaget.
 - Klikk boksen for valg av forgrunnsfarge i verktøykassen, og velg en farge ved hjelp av Adobes fargevelger. Du kan også klikke en farge i fargepanelet eller fargekartpanelet. Hvis du bruker denne metoden til å endre fargen på et eksisterende typelag, må du først merke tegnene på laget.

[Til toppen](#)

Endre fargen på enkeltbokstaver

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T**.
2. I lagpanelet velger du laget som inneholder typen.
3. I dokumentvinduet merker du tegnene du vil endre.
4. På alternativlinjen øverst i arbeidsområdet klikker du fargekartet.
5. I Adobes fargevelger finner du fargeområdet du vil bruke, ved hjelp av trekantskyvekontrollene på fargespekterlinjen, og deretter klikker du ønsket farge i fargefeltet. Fargen du velger, vises i øverste halvdel av fargekartet i Adobes fargevelger. Den opprinnelige fargen beholdes i den nederste delen.
6. Klikk OK. Den nye fargen erstatter den opprinnelige fargen på alternativlinjen og de merkede tegnene.

Merk: Du ser ikke den nye fargen på tegnene før du opphever merkingen av dem og merker noe annet.

[Til toppen](#)

Understreke eller gjennomstreke tekst

Du kan plassere en linje under vannrett type eller til venstre eller høyre for loddrett type. Du kan også plassere en linje gjennom vannrett eller loddrett type. Linjen har alltid samme farge som typen.

- Merk typen som skal understrekes eller gjennomstrekes.
 - Hvis du vil understreke vannrett type, klikker du Understreking-knappen **T** i tegnpanelet.
 - Hvis du vil bruke understreking til venstre eller høyre for loddrett type, velger du Understreking til venstre eller Understreking til høyre på tegnpanelmenyen. Du kan bruke understreking til høyre eller venstre, men ikke til begge sider. En hake angir at et alternativ er valgt.

Merk: Alternativene *Understreking til venstre* og *Understreking til høyre* vises på tegnpanelmenyen bare når et typelag som inneholder loddrett type, er valgt. Når du arbeider med loddrett asiatisk type, kan du legge til understreking på begge sider av typelinjen.

- Hvis du vil bruke en vannrett strek gjennom vannrett type eller en loddrett strek gjennom loddrett type, klikker du Gjennomstreking-knappen **T** i tegnpanelet. Du kan også velge Gjennomstreking på tegnpanelmenyen.

[Til toppen](#)

Bruke store bokstaver eller kapiteler

Du kan skrive inn eller formatere type som store tegn, enten store bokstaver eller kapiteler. Når du formaterer tekst som kapiteler, brukes de innebygde kapiteler i skriften automatisk hvis de er tilgjengelige. Hvis skriften ikke inneholder kapiteler, genererer Photoshop falske kapiteler.

Cactus | class Magnoliophyta

Cactus | CLASS MAGNOLIOPHYTA

Vanlige store bokstaver (øverst) sammenlignet med kapiteler (nederst)

1. Merk teksten som skal endres.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk knappen Store bokstaver **TT** eller Kapiteler **Tr** i tegnpanelet.
 - Velg Store bokstaver eller Kapiteler på tegnpanelmenyen. En hake angir at alternativet er valgt.

Angi hevede eller senkede tegn

[Til toppen](#)

Hevet og senket tekst (også kalt *opphøyd* og *nedsenket* tekst) er tekst med redusert størrelse som er hevet eller senket i forhold til skriftens grunnlinje. Hvis skriften ikke inneholder hevede eller senkede tegn, genererer Photoshop falske hevede eller senkede tegn.

1. Merk teksten som skal endres.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk knappen Hevet skrift **T[^]** eller Senket skrift **T_^** i tegnpanelet.
 - Velg Hevet skrift eller Senket skrift på tegnpanelmenyen. En hake angir at alternativet er valgt.

Tegnstiler | CC, CS6

[Til toppen](#)

En tegnstil inkluderer attributter for tegnformatering, og kan brukes på tegn, avsnitt og lengre tekster. Du kan opprette tegnstiler som du vil bruke senere.

Velg **Vindu > Tegnstiler** for å åpne tegnstilpanelet.

- Du tar i bruk en tegnstil ved å merke teksten og så klikke på en tegnstil.

Skriftstilene er hierarkiske: Manuell overstyring erstatter eventuelle tegnstiler du har tatt i bruk, som igjen erstatter eventuelle avsnittstiler. Med en slik hierarkisk tilnærming kan du kombinere effektivitet med fleksibilitet for å tilpasse arbeidet ditt.

Hvis du vil ha en videooversikt, kan du se [Paragraph and Character Styles in Photoshop CS6](#) av Julieanne Kost.

Opprette en tegnstil

1. Hvis du vil basere en ny mal på formateringen i eksisterende tekst, markerer du teksten.
2. Velg Ny tegnstil på menyen i Tegnstilpanelet.

Merk: Hvis du vil opprette en stil uten å skrive inn tekst først, klikker du ikonet Opprett ny stil  nederst i panelet Tegnstiler. Hvis du vil redigere en stil uten å ta den i bruk på teksten, velger du et bildelag, f.eks. bakgrunnen.

Redigere en tegnstil

Dobbeltklikk eksisterende stiler for å redigere dem og oppdatere all tilknyttet tekst i det åpne dokumentet. Hvis du endrer stilformateringen, oppdateres all tekst som stilen er brukt på, til den nye formateringen.

Slik redigerer du en tegnstil:

1. Dobbeltklikk en stil i Tegnstil-panelet.
2. Du angir formatattributter ved å klikke på en kategori (som Grunnleggende tegnformater) til venstre, og så angi attributter du vil legge til stilen.
3. Når du er ferdig med å angi formateringsattributter, velger du OK.

Spesifisere standard typestiler | Kun Creative Cloud

[Til toppen](#)

Merk: Denne funksjonen ble introdusert i utgivelsen Photoshop CS6 Creative Cloud.

Gjeldende tegn- og avsnittstiler kan lagres som typestandarder. Disse standardene brukes automatisk i nye Photoshop-dokumenter, og kan også brukes i eksisterende dokumenter som ikke inneholder typestiler fra før. Hvis du vil lese mer, se Avsnittstiler.

Du kan lagre gjeldende tegn- og avsnittstiler som typestandard ved å gjøre følgende:

- Velg Type > Lagre standard typestiler.
- Velg Lage standard typestiler fra panelmenyen i Tegnstiler- eller Avsnittstiler-panelet.

Slik bruker du standard tegn- og avsnittstil i et dokument:

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Type > Last standard typestiler.
- Velg Last standard typestiler fra panelmenyen i Tegnstiler- eller Avsnittstiler-panelet.

2. Hvis du laster standard typestil i et dokument som allerede har en angitt typestil, vil dialogboksen Importer avsnittsstiler vises. Du kan velge om du vil erstatte den eksisterende typestilen med standard typestil.

Flere hjelpeemner

- [Avstand mellom linjer og tegn](#)
- [Paneler og menyer](#)
- [Om lageffekter og -stiler](#)
- [Opprette type](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Formaterer tegn

[Velge tegn](#)

[Oversikt over tegnpanelet](#)

[Om dynamiske snarveier](#)

[Angi typestørrelse](#)

[Endre typefargen](#)

[Endre fargen på enkeltbokstaver](#)

[Understreke eller gjennomstreke tekst](#)

[Bruke store bokstaver eller kapiteler](#)

[Angi hevede eller senkede tegn](#)

[Tegnstiler | CC, CS6](#)

[Spesifisere standard typestiler | Kun Creative Cloud](#)

Du kan angi typeattributter før du skriver inn tegn, eller tilbakestille dem for å endre utseendet på merkede tegn på et typelag.

Før du kan formatere individuelle tegn, må du velge dem. Du kan velge ett tegn, et område med tegn eller alle tegnene på et typelag.

Velge tegn

[Til toppen](#)

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T** eller Loddrett type-verktøyet **↓T**.
2. Velg typelaget i lagpanelet, eller klikk i teksten for å velge et typelag automatisk.
3. Plasser innsetningspunktet i teksten, og gjør ett av følgende:
 - Dra for å merke ett eller flere tegn.
 - Klikk i teksten, og hold deretter nede Skift-tasten mens du drar for å merke et område med tegn.
 - Velg Velg > Alt for å merke alle tegnene på laget.
 - Dobbelklikk et ord for å markere det. Trippelklikk en linje for å markere den. Klikk fire ganger på et avsnitt for å markere det. Klikk fem ganger hvor som helst i tekstflyten for å velge alle tegnene i en markeringsramme.
 - Hvis du vil bruke piltastene til å velge tegn, klikker du i teksten, og deretter holder du nede Skift og trykker Pil høyre eller Pil venstre. Hvis du vil bruke tastene til å velge ord, holder du nede Skift+Control (Windows) eller Skift+Kommando (Mac OS) og trykker ned Pil høyre eller Pil venstre.
4. Hvis du vil merke alle tegnene på et lag uten å plassere innsetningspunktet i tekstflyten, velger du typelaget i lagpanelet og dobbeltklikker typeikonet for laget.

Merk: Merking og formatering av tegn på et typelag setter typeverktøyet i redigeringsmodus.

Oversikt over tegnpanelet

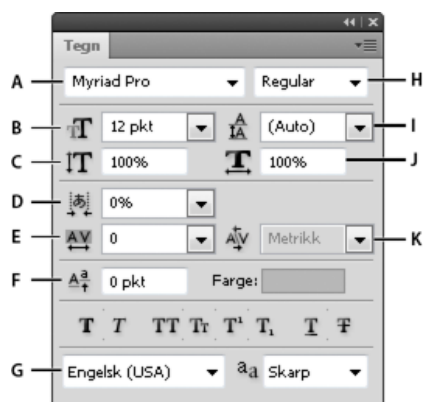
[Til toppen](#)

Tegnpanelet inneholder alternativer for å formatere tegn. Enkelte formateringsalternativer er også tilgjengelige på alternativlinjen.

Gjør ett av følgende for å vise tegnpanelet:

- Velg Vindu > Tegn, eller klikk panelkategorien Tegn hvis panelet er synlig, men ikke aktivt.
- Med et typeverktøy valgt klikker du Panel-knappen  på alternativlinjen.

Hvis du vil angi et alternativ i tegnpanelet, velger du en verdi på hurtigmenyen til høyre for alternativet. For alternativer med numeriske verdier kan du også bruke opp- og nedpilen til å angi en verdi, eller du kan redigere verdien direkte i tekstboksen. Når du redigerer en verdi direkte, trykker du Enter eller Retur for å bruke verdien, Skift+Enter eller Skift+Retur for å bruke verdien og deretter utheve den redigerte verdien, eller Tab for å bruke verdien og gå videre til neste tekstboks i panelet.



Tegnpanelet

A. Skriftfamilie B. Skriftstørrelse C. Vertikal skala D. Angi Tsume-alternativ E. Spore F. Grunnlinjeforskyvning G. Språk H. Skriftstil I. Linjeavstand J. Vannrett skala K. Kerning

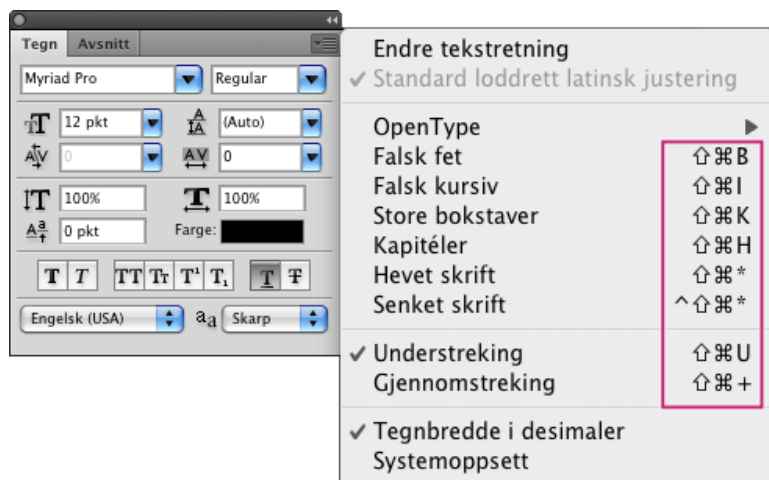
Merk: Velg Vis alternativer for asiatisk tekst i typeinnstillingene for at alternativet Angi Tsume skal vises i tegnpanelet.

Fra tegnpanelmenyen har du tilgang til ytterligere kommandoer og alternativer. Hvis du vil bruke denne menyen, klikker du trekanten øverst til høyre i panelet.

Dynamiske snarveier

[Til toppen](#)

Dynamiske snarveier er hurtigtaster som bare er tilgjengelige når du skriver inn punkt- eller avsnittstype, når type er merket, eller når tekstmarkøren er plassert i tekst. Du kan vise dynamiske snarveier på tegnpanelmenyen når de er tilgjengelige. Dynamiske snarveier er tilgjengelige for typealternativer som Falsk fet, Falsk kursiv, Store bokstaver, Kapiteler, Hevet skrift, Senket skrift, Understreking og Gjennomstreking.



Dynamiske snarveier vises på tegnpanelmenyen bare når du skriver inn punkt- eller avsnittstype, når type er merket, eller når tekstmarkøren er plassert i tekst.

Angi typestørrelse

[Til toppen](#)

Typestørrelsen bestemmer hvor stor typen blir i bildet.

Standard målenhet for type er *punkter*. Et PostScript-punkt tilsvarer 1/72 av en tomme i et bilde på 72 ppi. Du kan imidlertid veksle mellom å bruke PostScript og tradisjonelle definisjoner av punktstørrelse. Du kan endre standard målenhet for type under Målenheter og linjaler i dialogboksen Innstillinger.

Velge en typestørrelse

- Skriv inn eller velg en ny verdi for Størrelse  i tegnpanelet eller på alternativlinjen.

Hvis du vil bruke en alternativ målenhet, angir du enheten (t, cm, mm, pkt, bp eller pica) etter verdien i tekstboksen Skriftstørrelse.

 Hvis du vil endre målenheten for type, velger du Rediger > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Mac OS) og velger en målenhet fra Type-menyen.

Definere enheten for punktstørrelse

1. Velg Rediger > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Mac OS).
2. Velg mellom følgende alternativer for punkt/pica-størrelse:

PostScript (72 pkt./tomme) Angir en enhetsstørrelse som er kompatibel for utskrift til en PostScript-enhet.

Vanlig (72,27 pkt./tomme) Bruker 72,27 punkter per tomme, som vanligvis brukes ved utskrift.

3. Klikk OK.

[Til toppen](#)

Endre typefargen

Typen du skriver inn, gjengis i gjeldende forgrunnsfarge. Du kan imidlertid endre fargen før eller etter at du har skrevet inn type. Når du redigerer eksisterende typelag, kan du endre farge på merkede enkelttegn eller all type på et lag.

- Gjør ett av følgende:
 - Klikk fargevalgboxen på alternativlinjen eller i tegnpanelet, og velg en farge ved hjelp av Adobes fargevelger.
 - Bruk hurtigtaster for fyll. Hvis du vil fylle med forgrunnsfargen, trykker du Alt+Tilbake (Windows) eller Tilvalg+Delete (Mac OS). Hvis du vil fylle med bakgrunnsfargen, trykker du Ctrl+Tilbake (Windows) eller Kommando+Delete (Mac OS).
 - Bruk en stil for overlappingslag på typelaget for å bruke en farge, en gradering eller et mønster oppå den eksisterende fargen. Du kan ikke bruke en overlappingslagstil selektivt. Den påvirker alle tegnene på typelaget.
 - Klikk boksen for valg av forgrunnsfarge i verktøykassen, og velg en farge ved hjelp av Adobes fargevelger. Du kan også klikke en farge i fargepanelet eller fargekartpanelet. Hvis du bruker denne metoden til å endre fargen på et eksisterende typelag, må du først merke tegnene på laget.

[Til toppen](#)

Endre fargen på enkeltbokstaver

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T**.
2. I lagpanelet velger du laget som inneholder typen.
3. I dokumentvinduet merker du tegnene du vil endre.
4. På alternativlinjen øverst i arbeidsområdet klikker du fargekartet.
5. I Adobes fargevelger finner du fargeområdet du vil bruke, ved hjelp av trekantskyvekontrollene på fargespekterlinjen, og deretter klikker du ønsket farge i fargefeltet. Fargen du velger, vises i øverste halvdel av fargekartet i Adobes fargevelger. Den opprinnelige fargen beholdes i den nederste delen.
6. Klikk OK. Den nye fargen erstatter den opprinnelige fargen på alternativlinjen og de merkede tegnene.

Merk: Du ser ikke den nye fargen på tegnene før du opphever merkingen av dem og merker noe annet.

[Til toppen](#)

Understreke eller gjennomstreke tekst

Du kan plassere en linje under vannrett type eller til venstre eller høyre for loddrett type. Du kan også plassere en linje gjennom vannrett eller loddrett type. Linjen har alltid samme farge som typen.

- Merk typen som skal understrekes eller gjennomstrekes.
 - Hvis du vil understreke vannrett type, klikker du Understreking-knappen **T** i tegnpanelet.
 - Hvis du vil bruke understreking til venstre eller høyre for loddrett type, velger du Understreking til venstre eller Understreking til høyre på tegnpanelmenyen. Du kan bruke understreking til høyre eller venstre, men ikke til begge sider. En hake angir at et alternativ er valgt.

Merk: Alternativene *Understreking til venstre* og *Understreking til høyre* vises på tegnpanelmenyen bare når et typelag som inneholder loddrett type, er valgt. Når du arbeider med loddrett asiatisk type, kan du legge til understreking på begge sider av typelinjen.

- Hvis du vil bruke en vannrett strek gjennom vannrett type eller en loddrett strek gjennom loddrett type, klikker du Gjennomstreking-knappen **T** i tegnpanelet. Du kan også velge Gjennomstreking på tegnpanelmenyen.

[Til toppen](#)

Bruke store bokstaver eller kapiteler

Du kan skrive inn eller formatere type som store tegn, enten store bokstaver eller kapiteler. Når du formaterer tekst som kapiteler, brukes de innebygde kapitelerne i skriften automatisk hvis de er tilgjengelige. Hvis skriften ikke inneholder kapiteler, genererer Photoshop falske kapiteler.

Cactus | class Magnoliophyta

Cactus | CLASS MAGNOLIOPHYTA

Vanlige store bokstaver (øverst) sammenlignet med kapiteler (nederst)

1. Merk teksten som skal endres.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk knappen Store bokstaver **TT** eller Kapiteler **Tr** i tegnpanelet.
 - Velg Store bokstaver eller Kapiteler på tegnpanelmenyen. En hake angir at alternativet er valgt.

Angi hevede eller senkede tegn

[Til toppen](#)

Hevet og senket tekst (også kalt *opphøyd* og *nedsenket* tekst) er tekst med redusert størrelse som er hevet eller senket i forhold til skriftens grunnlinje. Hvis skriften ikke inneholder hevede eller senkede tegn, genererer Photoshop falske hevede eller senkede tegn.

1. Merk teksten som skal endres.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk knappen Hevet skrift **T[^]** eller Senket skrift **T_^** i tegnpanelet.
 - Velg Hevet skrift eller Senket skrift på tegnpanelmenyen. En hake angir at alternativet er valgt.

Tegnstiler | CC, CS6

[Til toppen](#)

En tegnstil inkluderer attributter for tegnformatering, og kan brukes på tegn, avsnitt og lengre tekster. Du kan opprette tegnstiler som du vil bruke senere.

Velg **Vindu > Tegnstiler** for å åpne tegnstilpanelet.

- Du tar i bruk en tegnstil ved å merke teksten og så klikke på en tegnstil.

Skriftstilene er hierarkiske: Manuell overstyring erstatter eventuelle tegnstiler du har tatt i bruk, som igjen erstatter eventuelle avsnittstiler. Med en slik hierarkisk tilnærming kan du kombinere effektivitet med fleksibilitet for å tilpasse arbeidet ditt.

Hvis du vil ha en videooversikt, kan du se [Paragraph and Character Styles in Photoshop CS6](#) av Julieanne Kost.

Opprette en tegnstil

1. Hvis du vil basere en ny mal på formateringen i eksisterende tekst, markerer du teksten.
2. Velg Ny tegnstil på menyen i Tegnstilpanelet.

Merk: Hvis du vil opprette en stil uten å skrive inn tekst først, klikker du ikonet Opprett ny stil  nederst i panelet Tegnstiler. Hvis du vil redigere en stil uten å ta den i bruk på teksten, velger du et bildelag, f.eks. bakgrunnen.

Redigere en tegnstil

Dobbeltklikk eksisterende stiler for å redigere dem og oppdatere all tilknyttet tekst i det åpne dokumentet. Hvis du endrer stilformateringen, oppdateres all tekst som stilen er brukt på, til den nye formateringen.

Slik redigerer du en tegnstil:

1. Dobbeltklikk en stil i Tegnstil-panelet.
2. Du angir formatattributter ved å klikke på en kategori (som Grunnleggende tegnformater) til venstre, og så angi attributter du vil legge til stilen.
3. Når du er ferdig med å angi formateringsattributter, velger du OK.

Spesifisere standard typestiler | Kun Creative Cloud

[Til toppen](#)

Merk: Denne funksjonen ble introdusert i utgivelsen Photoshop CS6 Creative Cloud.

Gjeldende tegn- og avsnittstiler kan lagres som typestandarder. Disse standardene brukes automatisk i nye Photoshop-dokumenter, og kan også brukes i eksisterende dokumenter som ikke inneholder typestiler fra før. Hvis du vil lese mer, se Avsnittstiler.

Du kan lagre gjeldende tegn- og avsnittstiler som typestandard ved å gjøre følgende:

- Velg Type > Lagre standard typestiler.
- Velg Lage standard typestiler fra panelmenyen i Tegnstiler- eller Avsnittstiler-panelet.

Slik bruker du standard tegn- og avsnittstil i et dokument:

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Type > Last standard typestiler.
- Velg Last standard typestiler fra panelmenyen i Tegnstiler- eller Avsnittstiler-panelet.

2. Hvis du laster standard typestil i et dokument som allerede har en angitt typestil, vil dialogboksen Importer avsnittsstiler vises. Du kan velge om du vil erstatte den eksisterende typestilen med standard typestil.

Flere hjelpeemner

- [Avstand mellom linjer og tegn](#)
- [Paneler og menyer](#)
- [Om lageffekter og -stiler](#)
- [Opprette type](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Linjeavstand og tegnavstand

Angi linjeavstand

Kerning og kniping

Forskyve grunnlinjen

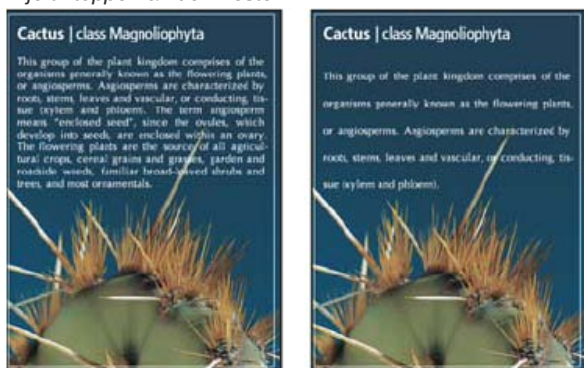
Aktivere eller deaktivere tegnbredde i desimaler

Angi linjeavstand

[Til toppen av siden](#)

Den loddrette avstanden mellom typelinjene kalles linjeavstand. I antikvatype måles linjeavstand fra grunnlinjen for en tekstlinje til grunnlinjen for linjen ovenfor. Grunnlinjen er den usynlige linjen som de fleste bokstaver står på. Du kan bruke flere linjeavstander i samme avsnitt, men den største linjeavstandsverdien på en typelinje bestemmer linjeavstandsverdien for den linjen.

Merk: Når du arbeider med vannrett asiatisk type, kan du angi hvordan linjeavstand måles, enten fra grunnlinje til grunnlinje eller fra toppen av én linje til toppen av den neste.



5-punkts type med 6-punkts linjeavstand (venstre) og med 12-punkts linjeavstand (høyre)

Angi linjeavstand

1. Merk tegnene som skal endres. Hvis du ikke merker noe tekst, gjelder linjeavstanden for ny tekst du oppretter.
2. Angi verdien for Linjeavstand i tegnpanelet.

Endre standardprosenten for automatisk linjeavstand

1. Velg Justering på avsnittspanelmenyen.
2. Skriv inn en ny standardprosent under Automatisk linjeavstand.

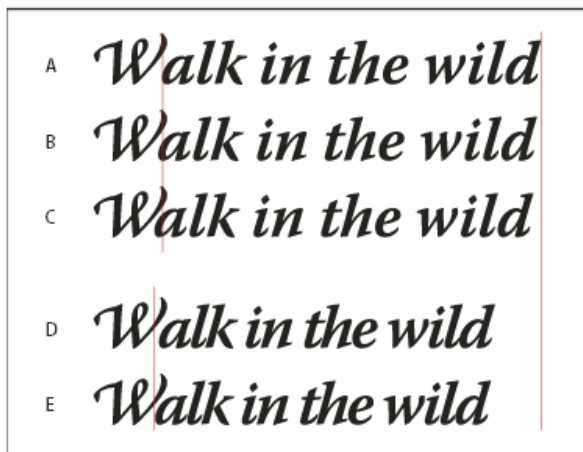
Kerning og kniping

[Til toppen av siden](#)

Kerning er prosessen for å øke eller redusere avstanden mellom bestemte bokstavpar. Kniping er prosessen for å øke eller redusere avstanden mellom tegnene i merket tekst eller en hel tekstblokk.

Du kan utføre kerning automatisk for type ved å bruke metrikk-kerning eller optisk kerning. Metrikk-kerning (også kalt automatisk kerning) bruker kerningspar, som følger med de fleste skifter. Kerningspar inneholder informasjon om avstanden mellom bestemte bokstavpar. Her er noen av disse: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya og Yo. Metrikk-kerning angis som standard slik at bestemte par automatisk kernes når du importerer eller taster inn tekst.

Noen skifter inneholder håndfaste spesifikasjoner for kerningpar. Hvis en skrift bare inneholder et minimum av innebygd kerning eller ingen kerning i det hele tatt, eller hvis du bruker to forskjellige skriftsnitt eller størrelser i ett eller flere ord på en linje, bør du kanskje bruke optisk kerning. Optisk kerning brukes til å justere avstanden mellom tilstøtende tegn basert på tegnformene.



Alternativer for kerning og kniping

A. Opprinnelig tekst **B.** Tekst med optisk kerning **C.** Tekst med manuell kerning mellom W og a **D.** Tekst med kniping **E.** Kumulativ kerning og kniping

Du kan også bruke manuell kerning, som er ideelt for justering av avstanden mellom to bokstaver. Kniping og manuell kerning er kumulativ, så du kan først justere individuelle bokstavpar og deretter endre luften i en tekstblokk uten å påvirke den relative kerningen til bokstavparene.

Når du klikker for å plassere innsettingspunktet mellom to bokstaver, vises kerningsverdier i tegnpanelet. Hvis du markerer et ord eller et tekstområde, vises verdiene for kniping i tegnpanelet.

Kniping og kerning måles i én tusendels gefirt. Dette er en målenhet som er relativ til den gjeldende tekststørrelsen. I en 6-punkts skrift er 1 gefirt lik 6 punkt. I en 10-punkts skrift er 1 gefirt lik 10 punkt. Kerning og kniping er helt proporsjonale i forhold til gjeldende tekststørrelse.

Merk: Verdier for kerning og kniping påvirker japansk tekst, men vanligvis brukes disse alternativene til å justere aki mellom antikvategn.

Justere kerning

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil bruke den innebygde kerningsinformasjonen for valgte tegn, velger du Metrikk under alternativet Kerning i tegnpanelet.
- Hvis du vil justere avstanden mellom merkede tegn automatisk basert på formen, velger du Optisk på menyen for kerning i tegnpanelet.
- Hvis du vil justere kerning manuelt, plasserer du et innsettingspunkt mellom to tegn og angir ønsket verdi for Kerning-alternativet i tegnpanelet. (Merk at hvis et område med tekst er merket, kan du ikke kerne teksten manuelt. Bruk kniping i stedet.)

💡 Trykk **Alt+Pil venstre/høyre (Windows)** eller **Tilvalg+Pil venstre/høyre (Mac OS)** for å redusere eller øke kerningen mellom to tegn.

- Hvis du vil slå av kerning for merkede tegn, angir du verdien 0 (null) for alternativet Kerning i tegnpanelet.

Justere kniping

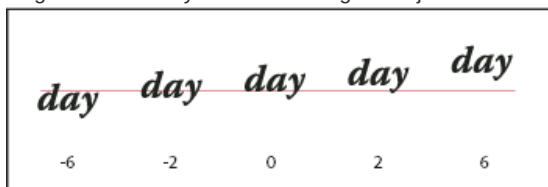
1. Merk tegnområdet eller typeobjektet du vil justere.
2. Angi alternativet Kniping i tegnpanelet.

Forskyve grunnlinjen

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke Grunnlinjeforskyvning til å flytte merkede tegn opp eller ned i forhold til den omliggende tekstens grunnlinje. Det er spesielt nyttig å forskyve grunnlinjen når du plasserer brøker for hånd eller justerer plasseringen av bildeskrifter.

1. Merk tegnene eller tekstobjektene du vil endre. Hvis du ikke merker noe tekst, gjelder forskyvningen for ny tekst du oppretter.
2. Angi alternativet Grunnlinjeforskyvning i Tegn-panelet. Positive verdier flytter tegnenes grunnlinje over grunnlinjen for resten av linjen. Negative verdier flytter den under grunnlinjen.



Type med ulike verdier for grunnlinjeforskyvning

Aktivere eller deaktivere tegnbredde i desimaler

[Til toppen av siden](#)

Som standard bruker programvaren tegnbredde i desimaler mellom tegn. Dette betyr at avstanden mellom tegnene varierer og noen ganger bare

bruker brøkdeler av hele piksler.

I de fleste situasjoner gir tegnbredde i desimaler den beste avstanden for typeutseende og lesbarhet. Ved små typer (mindre enn 20 punkter) som vises elektronisk, kan imidlertid tegnbredde i desimaler gjøre at skriften klemmes helt sammen eller at tegnavstanden blir for stor, slik at teksten blir vanskelig å lese.

Slå av tegnbredde i desimaler når du vil fastsette typeavstanden i trinn på hele bildepunkter og hindre at liten type klemmes sammen. Tegnbredde i desimaler gjelder for alle tegn i et typelag. Du kan ikke angi alternativet for merkede tegn.

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil angi typeavstand for hele dokumentet i trinn på hele piksler, velger du Systemoppsett (System Layout) på panelmenyen Tegn (Character).
- Hvis du vil aktivere tegnbredde i desimaler på nytt, velger du Tegnbredde i desimaler (Fractional Widths) på panelmenyen Tegn (Character).

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Skrifttyper

Skrifter

Forhåndsviser skifter

Velge skriftfamilie og -stil

Endre skriften på flere lag

Manglende skifter og symbolbeskyttelse

OpenType-skrifter

Bruke OpenType-funksjoner

Skrifter

[Til toppen av siden](#)

En skrift er et fullstendig sett med tegn – bokstaver, tall og symboler – som har samme tykkelse, bredde og stil, for eksempel 10-punkts Adobe Garamond Bold.

Skriftnitt (ofte kalt skriftfamilier eller fontfamilier) er samlinger med skifter som har samme utseende, og som er utformet for å brukes sammen, for eksempel Adobe Garamond.

En typestil er en annen versjon av en enkeltskrift i en skriftfamilie. Vanligvis er Roman eller Normal (de faktiske navnene varierer fra familie til familie) grunnskriften i en skriftfamilie, som kan bestå av stilene vanlig, fet, halvfet, kursiv og fet kursiv. Hvis en skrift ikke har stilen du vil ha, kan du bruke falske stiler – simulerte versjoner av stilene fet, kursiv, hevet skrift, senket skrift, store bokstaver og kapiteler.

Skriftnitt inneholder mange tegn i tillegg til dem du ser på tastaturet. Avhengig av skriften kan disse tegnene omfatte ligaturer, brøker, pyntebokstaver, ornamenter, ordenstall, tittelalternativer og stilistiske alternativer, opphøyde og nedsenkede tegn, tall i gammel stil og versaltall. Et symbol er en bestemt form av et tegn. I noen skifter er for eksempel den store bokstaven A tilgjengelig i flere former, for eksempel pyntebokstav og kapitél.

Du kan gjøre skrifttypene tilgjengelige for Photoshop og andre programmer i Adobe Creative Suite-serier ved å installere dem i følgende systemmapper:

Windows Windows/Skrifttyper

Mac OS Library/Fonts

Forhåndsviser skifter

[Til toppen av siden](#)

Du kan vise eksempler på en skrift i menyene for skriftfamilie og skriftstil i tegnpanelet og i andre områder i programmet hvor du kan velge skifter. Følgende ikoner brukes til å angi ulike typer skifter:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 

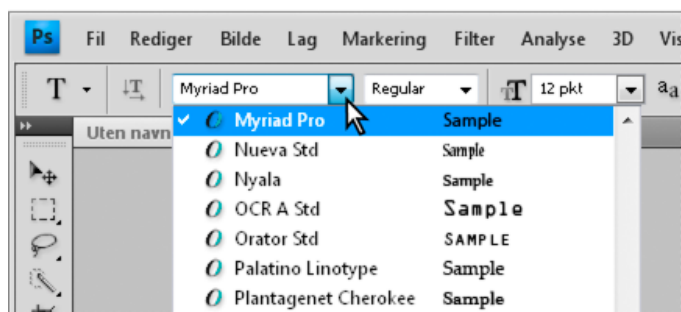
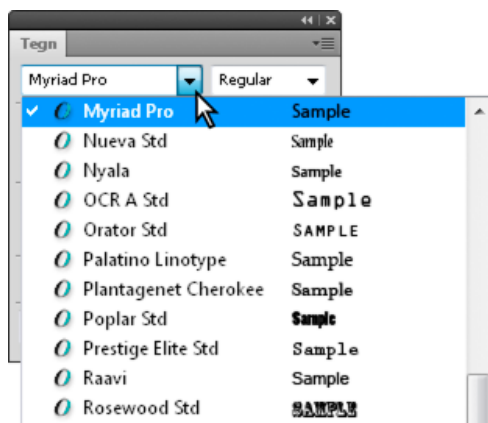
Gjør ett av følgende for å slå av forhåndsvisningsfunksjonen eller endre punktstørrelsen på skriftnavnene:

- (CS6) Velg Type > Forhåndsvisningsstørrelse for skrift, og velg et alternativ.
- (CS5) I Typeinnstillinger deaktiverer du enten Forhåndsvisningsstørrelse på skrift, eller velger et alternativ fra menyen.

Velge skriftfamilie og -stil

[Til toppen av siden](#)

1. Velg en skriftfamilie på hurtigmenyen Skriftfamilie i tegnpanelet eller på alternativlinjen. Hvis mer enn ett eksemplar av en skrift er installert på datamaskinen, etterfølges skriftnavnet av en forkortelse: (T1) for Type 1-skrifter, (TT) for TrueType-skrifter eller (OT) for OpenType-skrifter.



Skriftfamilie-menyen i tegnpanelet og på alternativlinjen viser begge en forhåndsvisning av tilgjengelige skrifter.

⚡ Du kan velge en skriftfamilie og -stil ved å skrive inn navnet i tekstboksen. Når du begynner å skrive, vises navnet på den første skriften eller stilen som begynner med den bokstaven. Fortsett å skrive til riktig skrift- eller stilnavn vises.

2. Hvis du vil velge en skriftstil, gjør du ett av følgende:

- Velg en skriftstil på hurtigmenyen Skriftstil i tegnpanelet eller på alternativlinjen.
- Hvis skriftfamilien du velger, ikke inneholder fet eller kursiv stil, klikker du knappen Falsk fet **T** eller Falsk kursiv *T* i tegnpanelet for å bruke en simulert stil. Du kan også velge Falsk fet eller Falsk kursiv på tegnpanelmenyen.
- Bruk en dynamisk snarvei. Dynamiske snarveier er hurtigtaster som er tilgjengelige (bare i redigeringsmodus) for Falsk fet, Falsk kursiv, Store bokstaver, Kapiteler, Hevet skrift, Senket skrift, Understreking og Gjennomstreking.

Merk: Du kan ikke bruke formateringen Falsk fet på fordreid type.

Endre skriften på flere lag

[Til toppen av siden](#)

1. I lagpanelet velger du typelagene du vil endre.
2. I tegnpanelet velger du typeegenskaper på hurtigmenyene.

Manglende skrifter og symbolbeskyttelse

[Til toppen av siden](#)

Hvis et dokument bruker skrifter som ikke er installert på systemet, vises en advarsel når du åpner det. Hvis du på et senere tidspunkt forsøker å redigere et typelag som mangler skrifter, ber Photoshop deg om å velge en annen, tilgjengelig skrift. Hvis mange lag inneholder manglende skrifttyper, kan du gjøre utbyttingsprosessen raskere ved å velge Type > Erstatt alle manglende skrifter. (I CS5 er denne kommandoen på Lag > Typemenyen.)

Symbolbeskyttelse beskytter mot uleselige feiltegn som vises når du taster inn ikke-antikvatekst (for eksempel japansk eller kyrillisk) etter at du har valgt en antikvaskrift. Som standard gir Photoshop symbolbeskyttelse ved automatisk å velge en passende skrift. Hvis du vil deaktivere symbolbeskyttelse, fjerner du merket for Beskyttelse mot manglende symbol under Type-innstilling.

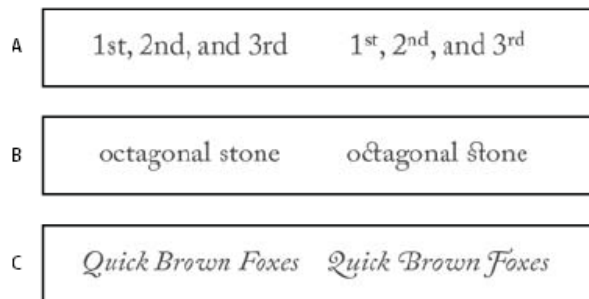
OpenType-skrifter

[Til toppen av siden](#)

OpenType-skrifter bruker én enkelt skriftfil for både Windows®- og Macintosh®-datamaskiner, slik at du kan flytte filer fra én plattform til en annen uten å bekymre deg for skriftestatning og andre problemer som fører til at tekstflyt tilpasses på nytt. De kan inneholde mange egenskaper, for eksempel pyntebokstaver og myke ligaturer, som ikke er tilgjengelige i gjeldende PostScript- og TrueType-skrifter.

⚡ OpenType-skrifter viser -ikonet.

Når du arbeider med en OpenType-skrift, kan du automatisk erstatte alternative tegnvarianter i teksten, som for eksempel ligaturer, kapiteler, brøker og proporsjonale tall i gammel stil.



Vanlige skrifter (venstre) og OpenType-skrifter (høyre).

A. Ordenstall B. Myke ligaturer C. Pyntebokstaver

OpenType-skrifter kan inneholde et utvidet tegnsett og oppsettfunksjoner som gir bredere språklig støtte og avansert typografisk kontroll. Når OpenType-skrifter fra Adobe støtter sentraleuropeiske (CE) språk, er ordet Pro en del av skriftnavnet på menyer for programskrifter. OpenType-skrifter som ikke støtter sentraleuropeiske språk, heter Standard og har endelsen Std. Alle OpenType-skrifter kan også installeres og brukes sammen med PostScript Type 1- og TrueType-skrifter.

Hvis du vil ha mer informasjon om OpenType-skrifter, kan du gå til www.adobe.com/go/opentype_no.

Bruke OpenType-funksjoner

[Til toppen av siden](#)

1. Kontroller at en OpenType-skrift er valgt når du bruker typeverktøyet. Hvis du ikke merker noe tekst, gjelder innstillingen for ny tekst du oppretter.
2. Velg ett av følgende alternativer på undermenyen OpenType på tegnpanelmenyen:

Standard ligaturer Typografiske erstatninger for bestemte tegnpar, for eksempel fi, fl, ff, ffi og ffl.



Type med alternativene Standard ligaturer og Myke ligaturer deaktivert og aktivert

Kontekstuelle alternativer Alternative tegn som finnes i enkelte skriptskriftsnitt for å gi en bedre sammenføyingsfunksjon. Når du for eksempel bruker Caffisch Script Pro med kontekstuelle alternativer aktivert, sammenføyes bokstavparet "bl" i ordet "blomst" slik at det ser mer ut som håndskrift.

Myke ligaturer Typografiske erstatningstegn for bokstavpar, for eksempel ct, st og ft.

Merk: Selv om tegnene i ligaturer ser ut som de er sammenføyet, er de fullstendig redigerbare, og stavekontrollen vil ikke merke et ord feilaktig.

Pyntebokstav Erstatte pyntesymboler, stiliserte bokstavformer med forlengede strøk (overdrevne ornamenter).

Gammel stil Tall som er kortere enn vanlige tall. Noen av tallene i gammel stil er senket under typegrunlinjen.

Stilistiske alternativer Formaterer stiliserte tegn som skaper en estetisk effekt.

Tittelalternativer Formaterer tegn (vanligvis store bokstaver) som er utformet for bruk i stor størrelse, for eksempel titler.

Ornamenter Utforminger som tilfører en typefamilie et personlig element, og som kan brukes som dekorasjon på forsider, avsnittsmerker, skillelinje for tekstblokker eller som gjentakende bånd og rammer.

Ordenstall Formaterer automatisk ordenstall (som 1st og 2nd med hevede tegn. Andre tegn, som den hevede skriften i de spanske ordene segunda og segundo (2^a og 2^o) blir også gjengitt riktig.

Brøker Formaterer automatisk brøker. Tall som er atskilt med skråstrek (for eksempel 1/2), konverteres til et eget brøksymbol (for eksempel ½).

 Du kan ikke forhåndsvisne OpenType-funksjoner, for eksempel kontekstuelle alternativer, ligaturer og symboler, i Photoshop før du bruker dem. Du kan imidlertid forhåndsvisne og bruke OpenType-funksjoner ved hjelp av symbolpanelet i Adobe Illustrator. Kopier og lim inn teksten i Adobe Illustrator, og bruk symbolpanelet til å forhåndsvisne og bruke OpenType-funksjoner. Deretter kan du lime inn teksten i Photoshop.

Flere hjelpeemner



Juridiske merknader | [Regler for personvern på nettet](#)

Redigere tekst

Redigere tekst

[Angi buede eller rette anførselstegn](#)

[Bruke utjevning på typelag](#)

[Kontrollere og rette staving](#)

[Søke etter og erstatte tekst](#)

[Angi et språk for tekst](#)

[Skalere og rotere type](#)

[Endre retningen på et typelag](#)

[Omgjøre typelag til punktgrafikk](#)

Redigere tekst

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T** eller Loddrett type-verktøyet **⌞**.
2. Velg typelaget i lagpanelet, eller klikk i tekstflyten for å velge et typelag automatisk.
3. Plasser innsetningspunktet i teksten, og gjør ett av følgende:
 - Klikk for å angi innsetningspunktet.
 - Merk tegnene du vil redigere.
4. Skriv inn teksten slik du vil ha den.
5. Gjør ett av følgende på alternativlinjen:
 - Klikk på Utfør **✓** for å bruke endringene på typelaget.
 - Klikk på Avbryt **⊘** eller trykk på Esc-tasten.

Angi buede eller rette anførselstegn

[Til toppen av siden](#)

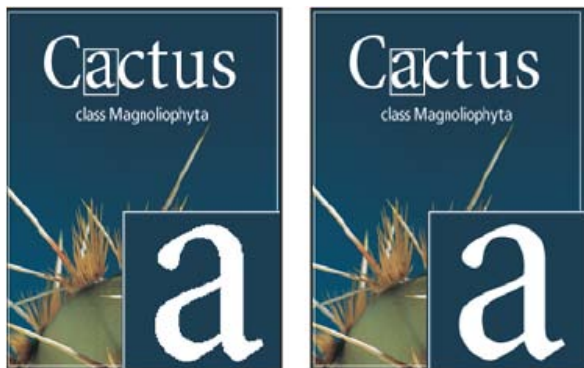
Typografiske anførselstegn, ofte kalt buede eller smarte anførselstegn, går i ett med kurvene på skriften. Typografiske anførselstegn brukes vanligvis for sitattegn og apostrofer. Rette anførselstegn brukes vanligvis som forkortelse for fot og tommer.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Type (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Type (Mac OS).
2. Under Typealternativer merker du av eller fjerner du merket for Bruk anførselstegn.

Bruke utjevning på typelag

[Til toppen av siden](#)

Utjevning gir type med avrundede kanter ved delvis å fylle kantbildepunktene. Resultatet er at kantene på typen blandes med bakgrunnen.



Utjevning satt til Ingen (venstre) og Sterk (høyre)

Når du oppretter type som skal vises på weben, bør du ha i tankene at utjevning øker antallet farger betydelig i det opprinnelige bildet. Dette begrenser muligheten til å redusere antallet farger i bildet og dermed redusere størrelsen på bildefilen. Utjevning kan også føre til at løse farger vises langs kantene på typen. Når reduksjon av filstørrelse og begrensning av antall farger er det viktigste, kan det være lurt å ikke jevne ut kantene, selv om de da blir takkede. Du bør også vurdere å bruke større type enn du ville brukt for utskrift. Større type er enklere å vise på weben, og gir deg større frihet til å bestemme om du vil bruke utjevning eller ikke.

Merk: Når du bruker utjevning, kan det hende at typen gjengis inkonsekvent ved små størrelser og lave oppløsninger (for eksempel oppløsningen som brukes for webgrafikk). Hvis du vil bli kvitt denne inkonsekvansen, fjerner du merket for Tegnbredde i desimaler på tegnpanelmenyen.

1. Velg typelaget i lagpanelet.
2. Velg et av alternativene på utjevningsmenyen  på alternativlinjen eller i tegnpanelet. Eller velg Lag > Type, og velg et alternativ på undermenyen.

Ingen Bruker ingen utjevning

Skarp Type vises skarpest

Definert Type vises noe skarpt

Sterk Type vises tyngre

Jevn ut Type vises jevnere

Kontrollere og rette staving

[Til toppen av siden](#)

Når du stavekontrollerer et dokument, stiller Photoshop spørsmål ved alle ord som ikke finnes i ordlisten. Hvis et slikt ord er riktig stavet, kan du bekrefte stavemåten ved å legge til ordet i den personlige ordlisten. Hvis ordet er feilstavet, kan du rette det.

1. Om nødvendig kan du velge et språk på hurtigmenyen nederst i tegnpanelet. Dette er ordlisten Photoshop bruker til å stavekontrollere.
2. (Valgfritt) Vis eller lås opp typelag. Kommandoen Stavekontroll stavekontrollerer ikke skjulte eller låste lag.
3. Gjør ett av følgende:

- Merk et typelag.
- Hvis du vil kontrollere en bestemt tekst, merker du teksten.
- Hvis du vil kontrollere et ord, plasserer du innsettingspunktet i ordet.

4. Velg Rediger > Stavekontroll.

5. Hvis du har valgt et typelag og vil stavekontrollere bare det laget, fjerner du merket for Kontroller alle lag.

6. Når Photoshop finner ukjente ord og andre mulige feil, klikker du ett av følgende:

Ignorer Fortsetter stavekontrollen uten å endre teksten.

Ignorer alt Ignorerer ordet det stilles spørsmål ved, under resten av stavekontrollen.

Endre Retter et feilstavet ord. Kontroller at det riktig stavede ordet er i Endre til-tekstboksen, og klikk Endre. Hvis det foreslåtte ordet ikke er det ordet du ønsker, velger du et annet ord i Forslag-tekstboksen, eller du skriver inn ordet i Endre til-tekstboksen.

Endre alle Retter alle forekomster av det feilstavede ordet i dokumentet. Kontroller at det riktig stavede ordet er i Endre til-tekstboksen.

Legg til Lagre det ukjente ordet i ordlisten, slik at påfølgende forekomster ikke merkes som feilstavet.

Søke etter og erstatte tekst

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Velg laget som inneholder teksten du vil søke etter og erstatte. Plasser innsettingspunktet ved begynnelsen av teksten du vil søke i.
- Merk et ikke-typelag hvis du har mer enn ett typelag og vil søke gjennom alle lagene i dokumentet.

Merk: Kontroller at typelagene du vil søke i, er synlige og ulåste i lagpanelet. Kommandoen Søk og erstatt tekst stavekontrollerer ikke skjulte eller låste lag.

2. Velg Rediger > Søk og erstatt tekst.

3. I Søk etter-boksen taster eller limer du inn teksten du vil søke etter. Hvis du vil endre teksten, taster du inn den nye teksten i tekstboksen Endre til.

4. Velg ett eller flere alternativer for å presisere søket.

Søk i alle lag Søker i alle lag i et dokument. Dette alternativet er tilgjengelig når et ikke-typelag er valgt i lagpanelet.

Fremover Søker fremover fra et innsettingspunkt i teksten. Fjern merket for dette alternativet for å søke gjennom all teksten på et lag, uavhengig hvor innsettingspunktet er plassert.

Skill mellom store og små bokstaver Søker etter (et) ord som samsvarer nøyaktig med bokstavtypen til teksten i Søk etter-tekstboksen. Når du har merket av for dette alternativet, vil et søk etter "PrøveTrykk" for eksempel ikke finne "Prøvetrykk" eller "PRØVETRYKK".

Bare hele ord Ignorerer søketeksten hvis den er en del av et lengre ord. Hvis du for eksempel søker etter "best" som et helt ord, ignoreres "bestemme".

5. Klikk Søk etter neste for å begynne søket.

6. Klikk en av følgende knapper.

Endre Erstatte teksten som er funnet, med den endrede teksten. Hvis du vil gjenta søket, klikker du Søk etter neste.

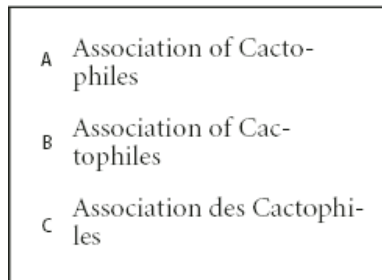
Endre alle Søker etter og erstatter alle forekomster av teksten som er funnet.

Endre / søk etter Erstatter funnet tekst med endret tekst og søker etter neste forekomst.

Angi et språk for tekst

[Til toppen av siden](#)

Photoshop bruker språkdordlister til å kontrollere bruk av bindestrek. Språkdordlistene brukes også til stavekontroll. Hver ordliste inneholder flere hundre tusen ord med standard stavelsesbrudd. Du kan tilordne et språk til et helt dokument eller bruke et språk på merket tekst.



Eksempler på orddeling for forskjellige språk

A. "Cactophiles" på amerikansk engelsk **B.** "Cactophiles" på britisk engelsk **C.** "Cactophiles" på fransk

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil skrive inn tekst ved hjelp av en bestemt språkdordliste, velger du ordlisten på hurtigmenyen nederst til venstre i tegnpanelet. Deretter skriver du inn teksten.
- Hvis du vil endre ordliste for eksisterende tekst, merker du teksten og velger ordlisten på hurtigmenyen nederst til venstre i tegnpanelet.

2. Velg ønsket ordliste på hurtigmenyen nederst til venstre i tegnpanelet.

Merk: Hvis du merker tekst med flere språk, eller hvis typelaget har flere språk, er hurtigmenyen i tegnpanelet nedtonet og viser ordet "Flere".

Skalere og rotere type

[Til toppen av siden](#)

Justere typeskalering

Du kan angi forholdet mellom høyden og bredden på type i forhold til den opprinnelige bredden og høyden på tegnene. Uskalerte tegn har en verdi på 100 %. Enkelte typefamilier inneholder en sann utvidet skrift, som er utformet med en større vannrett utstrekning enn den normale stilen. Skalering forvrenger typen, så det er vanligvis best å bruke en skrift som er utformet som komprimert eller utvidet, hvis en slik er tilgjengelig.

1. Merk tegnene eller tekstobjektene du vil endre. Hvis du ikke merker noe tekst, gjelder skaleringen for ny tekst du oppretter.
2. I Tegn-panelet (Character-panelet) velger du alternativet Loddrett skalering (Vertical Scaling)  eller Vannrett skalering (Horizontal Scaling) .

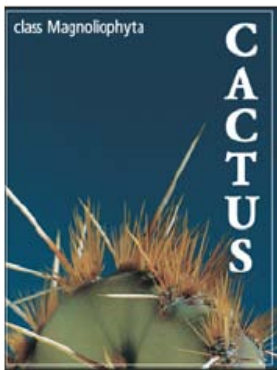
Rotere type

❖ Gjør følgende:

- Hvis du vil rotere type, merker du typelaget og bruker en roteringskommando eller kommandoen Fri transformering. I forbindelse med avsnittstype kan du også velge markeringsrammen og bruke et håndtak til å rotere typen manuelt.
- Hvis du vil rotere flere tegn i loddrett asiatisk tekst, bruker du tate-chu-yoko.

Rotere tegn i loddrett type

Når du arbeider med loddrett type, kan du rotere retningen på tegnene med 90°. Roterte tegn vises stående. Urotete tegn vises sidelengs (vinkelrett på typelinjen).



Opprinnelig type (venstre) og type uten loddrett rotering (høyre)

1. Merk den loddrette typen du vil rotere eller fjerne rotering for.
2. Velg Standard loddrett latinsk justering på tegnpanelmenyen. En hake angir at alternativet er valgt.

Merk: Du kan ikke rotere dobbeltbyte-tegn (tegn med full bredde er bare tilgjengelige for kinesiske, japanske og koreanske skrifter). Dobbeltbyte-tegn i det merkede område roteres ikke.

Endre retningen på et typelag

[Til toppen av siden](#)

Retningen på et typelag bestemmer retningen på typelinjene i forhold til dokumentvinduet (for punkttype) eller markeringsrammen (for avsnittstype). Når et typelag er loddrett, løper typen opp og ned. Når et typelag er vannrett, løper typen fra venstre mot høyre. Du må ikke forveksle retningen på et typelag med retningen på tegn på en typelinje.

1. Velg typelaget i lagpanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg et typeverktøy, og klikk Tekstretning-knappen  på alternativlinjen.
 - Velg Lag > Type > Vannrett, eller velg Lag > Type > Loddrett.
 - Velg Endre tekstretning på tegnpanelmenyen.

Omgjøre typelag til punktgrafikk

[Til toppen av siden](#)

Enkelte kommandoer og verktøy, for eksempel filtereffekter og maleverktøy, er ikke tilgjengelige for typelag. Du må lage punktgrafikk av typen før du kan bruke kommandoen eller verktøyet. Rastring konverterer typelaget til et vanlig lag og gjør det umulig å redigere innholdet som tekst. Det vises en advarsel hvis du velger en kommando eller et verktøy som krever et rastret lag. Enkelte advarsler inneholder en OK-knapp som du kan klikke for å rastre laget.

❖ Velg typelaget, og velg Lag > Lag punktgrafikk > Type.



Lage typeeffekter

[Legge type langs eller på innsiden av en bane](#)

[Fordreie type og oppheve fordreining av type](#)

[Opprette en midlertidig bane fra type](#)

[Konvertere type til former](#)

[Opprette en markeringsramme for type](#)

[Legge til skygge på tekst](#)

[Fylle type med et bilde](#)

Du kan utføre ulike operasjoner på type for å endre utseendet på den. Du kan for eksempel fordreie type, konvertere type til former eller legge til en skygge på type. En av de enkleste måtene å lage typeeffekter på er å leke med standardhandlingene for teksteffekter som følger med Photoshop, på et typelag. Du får tilgang til disse effektene ved å velge Teksteffekter på prosedyrepanelmenyen.

Legge type langs eller på innsiden av en bane

[Til toppen av siden](#)

Adobe anbefaler

[Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Videoleksjon: Opprett type på en bane

Infinite Skills – Andy Anderson

Få en visuell oversikt over flere fremgangsmåter.



Bokutdrag: Opprette type på en bane

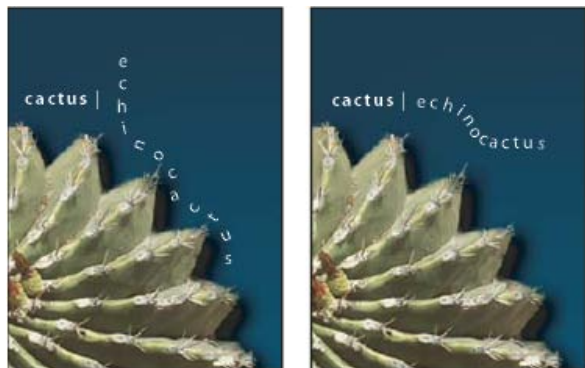
Adobe Photoshop Classroom in a Book

Gå gjennom prosessen trinn for trinn.

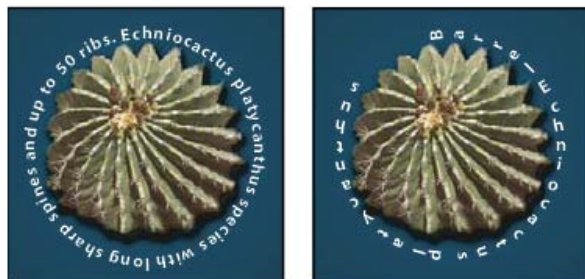
Du kan skrive inn type som flyter langs kanten av en midlertidig bane som er opprettet med et penn- eller formverktøy. Når du skriver inn type langs en bane, flyter typen i den retningen ankerpunkter ble lagt til på banen. Når du taster inn vannrett type på en bane, resulterer det i bokstaver som står vinkelrett på grunnlinjen. Når du taster inn loddrett type på en bane, resulterer det i en tekstretning som er parallell med grunnlinjen.

Du kan også legge inn type på innsiden av en lukket bane. I slike tilfeller bør du merke deg at typen alltid er vannrett. Det settes inn linjeskift når typen kommer til baneavgrensninger.

Når du flytter en bane eller endrer formen på den, tilpasses den relaterte typen til den nye baneplasseringen eller -formen.



Vannrett og loddrett type på en åpen bane.

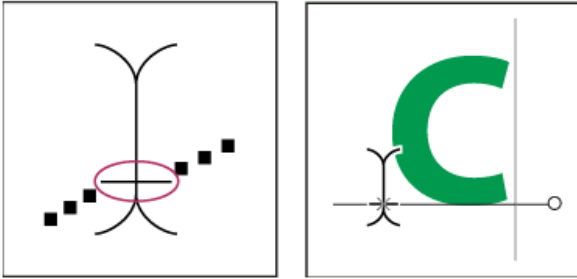


Vannrett og loddrett type på en lukket bane som er opprettet med et formverktøy

Taste inn type langs en bane

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Vannrett type-verktøyet **T** eller Loddrett type-verktøyet **↓T**.
 - Velg Vannrett typemaske-verktøyet **☒** eller Loddrett typemaske-verktøyet **☒↓**.
2. Plasser pekeren slik at grunnlinjeindikatoren for typeverktøyet **⌵** er på banen, og klikk. Når du har klikket, vises et innsettingspunkt på banen.

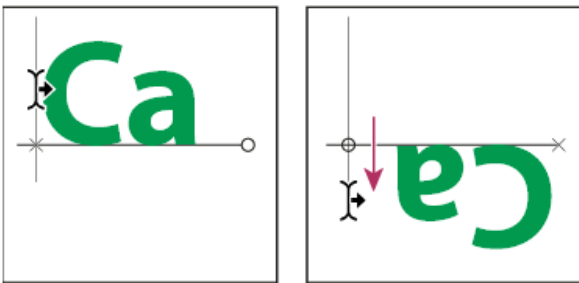


Grunnlinjeindikatoren for typeverktøyet (venstre), og typeverktøyet med tilhørende grunnlinjeindikator på en bane (høyre)

3. Skriv inn typen. Vannrett type vises langs banen, vinkelrett på grunnlinjen. Loddrett type vises langs banen, parallelt med grunnlinjen.
- 💡 Hvis du vil ha større kontroll over loddrett typejustering på en bane, bruker du alternativet *Grunnlinjeforskyvning* i tegnpanelet. Du angir for eksempel en negativ verdi i *Grunnlinjeforskyvning*-tekstboksen hvis du vil senke typen.

Flytte eller vende type langs en bane

- ❖ Velg segmentmarkøren **↔** eller banemereringsverktøyet **↔** og plasser den/det over typen. Pekeren endres til en tekstmarkør med pil **⌵**.
- Hvis du vil flytte tekst, klikker og drar du typen langs banen. Pass på at du ikke drar på tvers av banen.
- Hvis du vil vende tekst til den andre siden av banen, klikker og drar du typen på tvers av banen.



Bruke segmentmarkøren eller banemereringsverktøyet til å flytte eller vende type på en bane.

- 💡 Hvis du vil flytte type langs en bane uten å endre retningen på typen, bruker du alternativet *Grunnlinjeforskyvning* i tegnpanelet. Hvis du for eksempel har laget type som løper fra venstre til høyre langs toppen av en sirkel, kan du angi et negativt tall i tekstboksen *Grunnlinjeforskyvning* for å senke typen slik at den løper inni toppen av sirkelen.

Skrive inn type langs innsiden av en lukket bane

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T**.
2. Plasser pekeren på innsiden av banen.
3. Når typeverktøyet er omgitt av stiplede parenteser **()**, klikker du for å sette inn tekst.

Flytte en bane med type

- ❖ Velg banemereringsverktøyet **↔** eller flytteverktøyet **↔+**, og klikk og dra deretter banen til en ny plassering. Hvis du bruker banemereringsverktøyet, må du kontrollere at pekeren ikke endres til en tekstmarkør med pil **⌵**, ellers vil typen flyttes langs banen.

Endre form på en bane med type

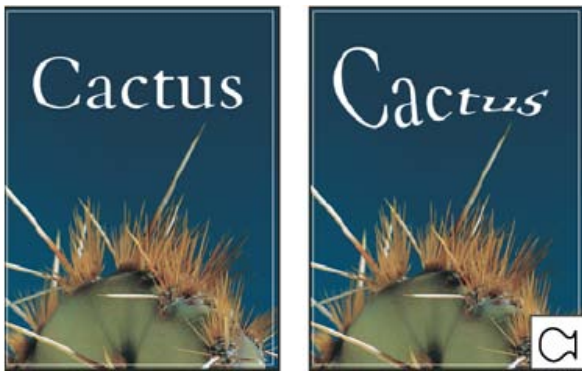
1. Velg segmentmarkøren **↔**.
2. Klikk et ankerpunkt på banen, og bruk håndtakene til å endre formen på banen.

Fordreie type og oppheve fordreining av type

[Til toppen av siden](#)

Du kan fordreie type for å lage en spesiell typeeffekt. Du kan for eksempel fordreie type så den formes som en bue eller en bølge. Fordreinstilen du velger, er et attributt av typelaget – du kan når som helst endre fordreinstilen for et lag for å endre formen på fordreiningen. Fordreinalternativene gir deg nøyaktig kontroll over retningen og perspektivet på fordreiningseffekten.

Merk: Du kan ikke fordreie typelag som inneholder formateringen *Falsk fet*, eller som bruker skriftene uten omrissdata (for eksempel punktgrafikkskrift).



Eksempel på type fordreid med Fisk-stilen.

Fordreie type

1. Merk et typelag.
 2. Gjør ett av følgende:
 - Velg et typeverktøy, og klikk på Fordrei-knappen på alternativlinjen.
 - Velg Type > Warp Tekst (CS6) eller Lag > Type > Warp Tekst (CS5).
- Merk:** Du kan bruke kommandoen Fordrei til å fordreie tekst på et typelag. Velg Rediger > Transformer bane > Fordrei.
3. Velg en fordreiningsstil på hurtigmenyen Stil.
 4. Velg retning for fordreiningseffekten, vannrett eller loddrett.
 5. Hvis du ønsker det, kan du angi verdier for flere fordreiningsalternativer:
 - Bøy for å angi hvor mye fordreining som skal brukes på laget
 - Horisontal forvrengning eller Vertikal forvrengning for å bruke perspektiv på fordreiningen

Oppheve fordreining av type

1. Merk et fordreid typelag.
2. Velg et typeverktøy, og klikk på Fordrei-knappen på alternativlinjen, eller velg Lag > Type > Fordrei tekst.
3. Velg Ingen på hurtigmenyen Stil, og klikk OK.

Opprette en midlertidig bane fra type

[Til toppen av siden](#)

Du kan arbeide med typetegn som vektorformer ved å konvertere dem til en midlertidig bane. En midlertidig bane er en bane som vises i banepanelet og definerer omrisset av en form. Når du har opprettet en midlertidig bane fra et typelag, kan du lagre og endre den slik du kan med andre baner. Du kan ikke redigere tegn på banen som tekst. Det opprinnelige typelaget forblir imidlertid intakt og redigerbart.

❖ Velg et typelag, og velg Type > Opprett Midlertidig bane (CS6) eller Lag > Type > Opprett Midlertidig bane (CS5).

Merk: Du kan ikke opprette midlertidige baner fra skrifters som ikke inneholder omrissdata (for eksempel punktgrafikkskrifter).

Konvertere type til former

[Til toppen av siden](#)

Når du konverterer type til former, erstattes typelaget av et lag med en vektormaske. Du kan redigere vektormasken og bruke stiler på laget. Du kan imidlertid ikke redigere tegnene i laget som tekst.

❖ Velg et typelag, og velg Type > Konverter til form (CS6) eller Lag > Type > Konverter til form (CS5).

Merk: Du kan ikke opprette former fra skrifters som ikke inneholder omrissdata (for eksempel punktgrafikkskrifter).

Opprette en markeringsramme for type

[Til toppen av siden](#)

Når du bruker Vannrett typemaske-verktøyet eller Loddrett typemaske-verktøyet, oppretter du en markering med samme form som typen. Typemarkeringer vises på det aktive laget og kan flyttes, kopieres, fylles eller males på samme måte som alle andre markeringer.

1. Velg laget du vil at markeringen skal vises på. Du oppnår best resultat ved å opprette markeringsrammen for type på et vanlig bildelag, ikke på et typelag. Hvis du vil fylle eller male markeringsrammen for type, oppretter du den over et nytt, tomt lag.
2. Velg Vannrett typemaske-verktøyet eller Loddrett typemaske-verktøyet .
3. Velg flere typealternativer, og skriv inn type ved et punkt eller i en markeringsramme.

En rød maske vises over det aktive laget når du skriver inn typen. Når du har klikket på Utfør-knappen , vises markeringsrammen for type i bildet på det aktive laget.

Legge til skygge på tekst

Legg til en skygge for å gi dybde til teksten i et bilde.

1. I lagpanelet velger du laget som inneholder teksten der du vil legge til skygge.
2. Klikk Lagstil-knappen  nederst i lagpanelet, og velg Skygge på listen som vises.
3. Hvis det er mulig, plasser du dialogboksen Lagstil slik at du kan se laget og skyggen.
4. Juster innstillingene slik du ønsker. Du kan endre ulike sider ved skyggen, inkludert måten den blandes med laget under, tettheten (hvor mye lagene under vises gjennom), vinkelen for lyset og dets avstand fra teksten eller objektet.
5. Når du er fornøyd med skyggen, klikker du på OK.



Hvis du vil bruke de samme skyggeinnstillingene på et annet lag, Alt+drar du skyggelaget i lagpanelet til det andre laget. Når du slipper museknappen, brukes skyggeattributtene på laget.

Fylle type med et bilde

Du kan fylle type med et bilde ved å bruke en maske på et bildelag som er plassert over et typelag i lagpanelet.

1. Åpne filen som inneholder bildet du vil bruke i teksten.
2. Velg Vannrett type-verktøyet  eller Loddrett type-verktøyet  i verktøykassen.
3. Klikk kategorien Tegn for å plassere tegnpanelet fremst. Hvis panelet ikke er åpent, velger du Vindu > Tegn.
4. I tegnpanelet velger du skrift og andre typeattributter for teksten. Store, fete og tykke bokstaver fungerer best.
5. Klikk på et innsetningspunkt i dokumentvinduet, og tast inn ønsket tekst. Når du er fornøyd med teksten, trykker du på Ctrl+Enter (Windows) eller Kommando+Retur (Mac OS).
6. Klikk kategorien Lag for å plassere lagpanelet fremst. Hvis panelet ikke er åpent, velger du Vindu > Lag.
7. (Valgfritt) Hvis bildelaget er bakgrunnslaget, dobbeltklikker du bildelaget i lagpanelet for å konvertere det fra et bakgrunnslag til et vanlig lag.
Merk: Bakgrunnslag er låst og kan ikke flyttes i lagpanelet. Du må konvertere bakgrunnslag til vanlige lag for å låse dem opp.
8. (Valgfritt) I dialogboksen Nytt lag kan du endre navn på laget. Klikk OK for å lukke dialogboksen og konvertere bildelaget.
9. Dra bildelaget i lagpanelet slik at det er rett over typelaget.
10. Med bildelaget merket velger du Lag > Opprett maske. Bildet vises i teksten.
11. Velg flytteverktøyet , og dra deretter bildet for å justere plasseringen i teksten.



Hvis du vil flytte teksten i stedet for bildet, velger du typelaget i lagpanelet, og bruker flytteverktøyet til å flytte teksten.

Flere hjelpeemner

[Banesegmenter, -komponenter og -punkter](#)



Opprette type

[Typelag](#)

[Taste inn type](#)

[Taste inn punkttype](#)

[Taste inn avsnittstype](#)

[Lim inn lorem-ipsum-plassholdertekst \(CS6\)](#)

[Endre størrelse på eller transformere en markeringsramme](#)

[Konvertere mellom punkttype og avsnittstype](#)

Merk: Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

Type i Adobe Photoshop består av vektorbaserte typeomriss – matematisk definerte former som beskriver bokstavene, tallene og symbolene i et skriftsnitt. Mange skriftsnitt er tilgjengelige i mer enn ett format. De vanligste formatene er Type 1 (også kalt PostScript-skrifter), TrueType, OpenType, New CID og ubeskyttet CID (bare japansk).

Photoshop beholder vektorbaserte typeomriss og bruker dem når du skalerer eller endrer størrelse på type, lagrer en PDF- eller EPS-fil eller skriver ut bildet på en PostScript-skriver. På denne måten er det mulig å lage type med skarpe, oppløsningsuavhengige kanter.

💡 Hvis du importerer typelag med punktgrafikk som ble opprettet i en eldre versjon av Photoshop Elements, må du velge **Type > Oppdater alle tekstlag** for å konvertere til vektortype. (I CS5 er denne kommandoen på **Lag > Type-menyen**.)

Adobe anbefaler

[Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)

Type 101

Andy Anderson



Photoshop er primært et bilderedigeringsprogram, men håndterer også tekst. Infinite Skills-forfatter Andy Anderson viser deg grunnleggende kreativ bruk av tekst.

Typelag

[Til toppen av siden](#)

Viktig: Typelag opprettes ikke for bilder i flerkanalmodus, punktgrafikkmodus eller begrensede farger-modus, fordi disse modiene ikke støtter lag. I disse modiene vises type i bakgrunnen som tekst omgjort til punktgrafikk.

Når du lager type, blir det lagt til et nytt typelag i lagpanelet. Når du har opprettet et typelag, kan du redigere typen og bruke lagkommandoer på den.

Så snart du foretar en endring i et typelag som krever at det gjøres om til punktgrafikk, konverterer imidlertid Photoshop det vektorbaserte typeomrisset til bildepunkter. Type omgjort til punktgrafikk har ikke lenger vektoromriss og kan ikke redigeres som type. Se Redigere tekst.

Du kan gjøre følgende endringer på et typelag og fremdeles redigere typen:

- Endre retningen på typen.
- Bruke utjevning.
- Konvertere mellom punkttype og avsnittstype.
- Opprette en midlertidig bane fra type.
- Bruke transformeringskommandoer på Rediger-menyen, unntatt Perspektiv og Forvrengning.

Merk: Hvis du vil transformere en del av typelaget, må du først gjøre typelaget om til punktgrafikk.

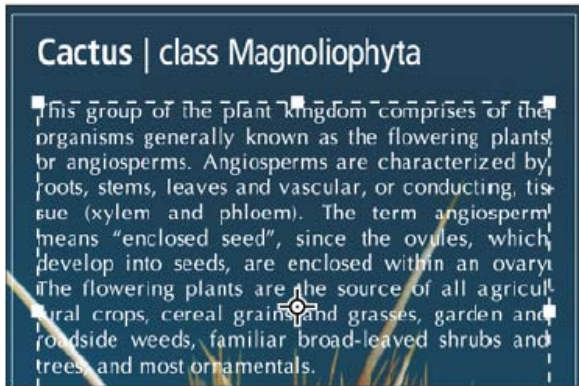
- Bruke lagstiler.
- Bruke fyllsnarveier (se Taster for maling).
- Fordreie type for å tilpasse den til en rekke former.

Taste inn type

[Til toppen av siden](#)

Det finnes tre måter å opprette type på: på et punkt, inni et avsnitt og langs en bane.

- Punkttype er en vannrett eller loddrett linje med tekst som starter der du klikker i bildet. Det kan være nyttig å skrive inn tekst ved et punkt hvis du vil legge til noen få ord i bildet.
- Avsnittstype bruker rammer til å styre flyten av tegn, enten vannrett eller loddrett. Det er lurt å skrive inn tekst på denne måten når du vil opprette ett eller flere avsnitt, for eksempel for en brosjyre.



Type skrevet inn som punkttype (øverst) og i en markeringsramme (nederst)

- Type på en bane flyter langs kanten av en åpen eller lukket bane. Når du taster inn tekst vannrett, vises tegn langs banen som er vinkelrett på grunnlinjen. Når du taster inn tekst loddrett, vises tegn langs banen som er parallell med grunnlinjen. I begge tilfeller flyter teksten i den retningen som punkter er lagt til på banen.

Hvis du skriver inn mer tekst enn det som får plass i en avsnittsramme eller langs en bane, vises en liten boks eller sirkel som inneholder et plusstegn (+), i stedet for et håndtak i hjørnet av rammen eller et ankerpunkt på slutten av banen.

Hvis du klikker i et bilde med et typeverktøy, settes typeverktøyet i redigeringsmodus. Når verktøyet er i redigeringsmodus, kan du taste inn og redigere tegn samt utføre enkelte andre kommandoer fra de ulike menyene. For visse operasjoner kreves det imidlertid at du først utfører endringer på typelaget. Du kan avgjøre om et typeverktøy er i redigeringsmodus ved å se på alternativlinjen. Hvis du ser Utfør-knappen ✓ og Avbryt-knappen ✗, er typeverktøyet i redigeringsmodus.

Taste inn punkttype

[Til toppen av siden](#)

Når du skriver inn punkttype, er hver typelinje uavhengig. Linjen forlenges eller reduseres når du redigerer den, men den brytes ikke for å tilpasses til neste linje. Typen du skriver inn, vises på det nye typelaget.

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T** eller Loddrett type-verktøyet **⌞**.
2. Klikk i bildet for å angi et innsettingspunkt for typen. Den lille linjen gjennom tekstmarkøren angir posisjonen til grunnlinjen for typen (den tenkte linjen som typen hviler på). I loddrett type angir grunnlinjen senteraksen for tegnene.
3. Velg flere typealternativer på alternativlinjen, i tegnpanelet eller i avsnittspanelet.
4. Skriv inn tegnene. Hvis du vil starte en ny linje, trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
Merk: Du kan også transformere punkttype i redigeringsmodus. Hold nede Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac OS). Det vises en markeringsramme rundt typen. Du kan dra i et håndtak for å skalere eller skråstille typen. Du kan også rotere markeringsrammen.
5. Når du er ferdig med å skrive inn eller redigere typen, gjør du ett av følgende:
 - Klikk på Utfør-knappen ✓ på alternativlinjen.
 - Trykk Enter på det numeriske tastaturet.
 - Trykk på Ctrl+Enter (Windows) eller Kommando+Retur (Mac OS).
 - Velg et verktøy i verktøykassen, klikk i lag-, kanal-, bane-, prosedyre-, historikk- eller stilpanelet, eller velg en tilgjengelig menykommando.

Taste inn avsnittstype

[Til toppen av siden](#)

Når du taster inn avsnittstype, brytes typelinjene slik at de passer inn i markeringsrammen. Du kan taste inn flere avsnitt og velge et alternativ for avsnittsjustering.

Du kan endre størrelse på markeringsrammen. Da brytes typen slik at den tilpasses det justerte rektangelet. Du kan justere markeringsrammen mens du skriver inn type eller etter at du har opprettet typelaget. Du kan også bruke markeringsrammen til å rotere, skalere og skråstille type.

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T** eller Loddrett type-verktøyet **⌞**.
2. Gjør ett av følgende:

- Dra diagonalt for å definere en markeringsramme for typen.
 - Hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) når du klikker eller drar for å vise dialogboksen Størrelse på tekst i avsnitt. Skriv inn verdier for Bredde og Høyde, og klikk OK.
3. Velg flere typealternativer på alternativlinjen, i tegnpanelet, i avsnittspanelet eller på undermenyen Lag > Type.
 4. Skriv inn tegnene. Hvis du vil starte et nytt avsnitt, trykk Enter (Windows) eller Retur (Mac OS). Hvis du taster inn mer type enn det som får plass i markeringsrammen, vises ikonet for overflyt på markeringsrammen.
 5. Hvis du vil, kan du endre størrelse på, rotere eller skråstille markeringsrammen.
 6. Utfør typelaget ved å gjøre ett av følgende:
 - Klikk på Utfør-knappen ✓ på alternativlinjen.
 - Trykk Enter på det numeriske tastaturet.
 - Trykk på Ctrl+Enter (Windows) eller Kommando+Retur (Mac OS).
 - Velg et verktøy i verktøykassen, klikk i lag-, kanal-, bane-, prosedyre-, historikk- eller stilpanelet, eller velg en tilgjengelig menykommando.

Typen du skriver inn, vises på det nye typelaget.

Lim inn lorem-ipsum-plassholdertekst (CS6)

[Til toppen av siden](#)

Med Lorem-ipsum-plassholdertekst kan du raskt fylle en tekstblokk for layout-formål.

1. Velg et typeverktøy, og klikk for å sette inn markøren i en eksisterende tekstlinje eller boks.
2. Velg Type > Lim inn Lorem Ipsum.

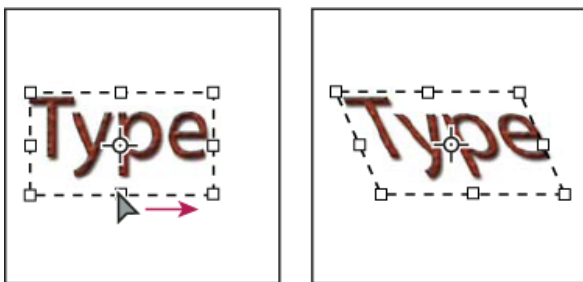
Endre størrelse på eller transformere en markeringsramme

[Til toppen av siden](#)

❖ Vis håndtakene for markeringsrammen for avsnittstype. Med typeverktøyet **T** aktivt velger du typelaget i lagpanelet og klikker i tekstflyten i bildet.

Merk: Du kan transformere punkttype i redigeringsmodus. Hold nede tasten Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS). En markeringsramme vises rundt typen.

- Hvis du vil endre størrelse på markeringsrammen, plasserer du pekeren over et håndtak (pekeren endres til en dobbelpil ↕), og deretter drar du. Hold nede Skift mens du drar for å beholde proporsjonene for markeringsrammen.
- Hvis du vil rotere markeringsrammen, plasserer du pekeren utenfor markeringsrammen, (pekeren endres til en buet, tosidig pil ↻), og deretter drar du. Hold nede Skift for å begrense roteringen til trinn på 15°. Hvis du vil flytte senterpunktet for rotasjonen, Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Mac OS) du senterpunktet til et nytt sted. Senterpunktet kan være utenfor markeringsrammen.
- Hvis du vil skråstille markeringsrammen, holder du nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) og drar ett av midthåndtakene. Pegeren endres til et pillhode ➤.



Skråstille type ved hjelp av hjalp av markeringsrammen

- Hvis du vil skalere typen mens du endrer størrelse på markeringsrammen, holder du nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) og drar et hjørnehåndtak.
- Hvis du vil endre størrelse på markeringsrammen fra senterpunktet, Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) du et hjørnehåndtak.

Konvertere mellom punkttype og avsnittstype

[Til toppen av siden](#)

Du kan konvertere punkttype til avsnittstype for å justere tegnflyten i en markeringsramme. Du kan også konvertere avsnittstype til punkttype slik at hver tekstlinje flyter uavhengig av de andre. Når du konverterer fra avsnittstype til punkttype, legges det til et linjeskift på slutten av hver typelinje (med unntak av den siste linjen).

1. Velg typelaget i lagpanelet.
2. Velg Type > Konverter til punkttekst eller Type > Konverter til avsnittstekst. (I CS5 er disse kommandoene i Lag > Typemeny.)
Merk: Når du konverterer avsnittstype til punkttype, slettes alle tegn som flyter over markeringsrammen. Hvis du vil unngå å miste tekst, justerer du markeringsrammen slik at all type er synlig før konverteringen.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Asiatisk type

[Vise og angi alternativer for asiatisk type](#)
[Redusere rommet rundt asiatiske typetegn](#)
[Angi hvordan linjeavstand måles i asiatisk type](#)
[Bruke tate-chu-yoko](#)
[Justere asiatiske tegn med mojisoro](#)
[Angi understreking til venstre og høyre for asiatisk type](#)
[Angi attributter for asiatiske OpenType-skrifter](#)
[Alternativer for asiatisk OpenType](#)
[Velge et mojikumi-sett](#)
[Angi alternativer for kinsoku shori](#)
[Angi et alternativ for burasagari](#)

Photoshop gir flere alternativer for å arbeide med kinesisk, japansk og koreansk type. Tegn i asiatiske skrifter kalles ofte dobbeltbyte-tegn.

Merk: Operativsystemet må støtte språkene du ønsker å arbeide i. Ta kontakt med produsenten av systemprogramvaren hvis du vil ha mer informasjon.

Vise og angi alternativer for asiatisk type

[Til toppen av siden](#)

I andre versjoner av Photoshop enn kinesisk, japansk eller koreansk skjules som standard alternativer for asiatisk type som vises i tegnpanelet og avsnittspanelet. Hvis du vil vise og angi alternativer for å arbeide med kinesisk, japansk og koreansk type i disse versjonene av Photoshop, må du merke av for Vis alternativer for asiatisk tekst i dialogboksen Innstillinger. Du kan også kontrollere hvordan skriftnavn vises – på engelsk eller på det opprinnelige språket.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Type (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Type (Mac OS).
2. Velg mellom følgende alternativer:

Vis fontnavn på engelsk Viser asiatiske skriftnavn på engelsk.

Øst-asiatisk (CS6) eller Vis asiatiske tekstvalg (CS5) Viser alternativer for asiatisk type i tegn- og avsnittspanelet.

Viktig: I CS6, velg istedet Midtøsten-valgene for superiøre resultater med andre asiatiske språk enn kinesisk, japansk og koreansk.

Redusere rommet rundt asiatiske typetegn

[Til toppen av siden](#)

Tsume reduserer rommet rundt et tegn etter en angitt prosentverdi. Som resultat blir ikke selve tegnet strukket eller klemmt. I stedet blir rommet rundt tegnets markeringsramme og EM-boksen komprimert. Når tsume legges til for et tegn, reduseres rommet rundt begge sider av tegnet med samme prosentverdi.

1. Merk tegnene som skal justeres.
2. Skriv inn eller velg en prosent for Tsume  i tegnpanelet. Jo høyere prosentverdi du angir, jo tettere blir komprimeringen mellom tegnene. Ved 100 % (maksimumsverdien) er det ikke noe mellomrom mellom markeringsrammen og gefirtboksen for tegnet.

Angi hvordan linjeavstand måles i asiatisk type

[Til toppen av siden](#)

1. Merk avsnittene du vil justere.
2. Velg en linjeavstand fra panelmenyen Avsnitt (Paragraph).

Topp til topp-linjeavstand Måler avstanden mellom typelinjer fra toppen av én linje til toppen av neste linje. Når du bruker topp til topp-linjeavstand, justeres den første typelinjen i et avsnitt i samme høyde som toppen av markeringsrammen.

Bunn til bunn-linjeavstand For vannrett type, måler avstanden mellom typelinjer fra typegrunnlinjen. Bunn til bunn-linjeavstand gir avstand mellom første typelinje og markeringsrammen. En hake angir hvilket alternativ som er valgt.

Merk: Alternativet du velger for linjeavstand, påvirker ikke størrelsen på linjeavstanden, bare hvordan linjeavstanden måles.

Bruke tate-chu-yoko

[Til toppen av siden](#)

Tate-chu-yoko (også kalt kumimoji og renmoji) er en blokk med vannrett type som vises i loddrette typelinjer. Hvis du bruker tate-chu-yoko, blir det enklere å lese tegn med halv bredde, for eksempel tall, datoer og korte fremmedord i loddrett tekst.



Tall uten tate-chu-yoko (venstre) sammenlignet med tall rotert med tate-chu-yoko (høyre)

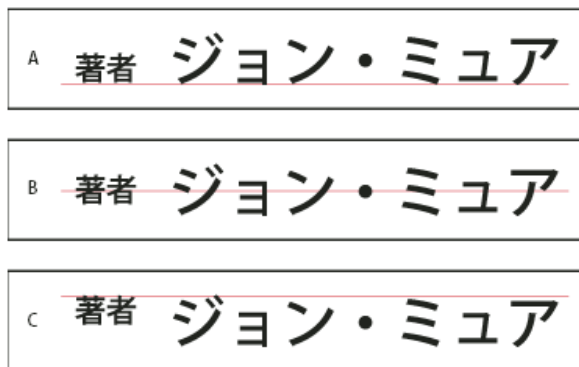
1. Merk tegnene som skal roteres.
2. Velg Tate-Chu-Yoko på tegnpanelmenyen. En hake angir at alternativet er aktivert.

Merk: Bruk av tate-chu-yoko hindrer deg ikke i å redigere og formatere type. Du kan redigere og bruke formateringsalternativer på roterte tegn på samme måte som med andre tegn.

Justere asiatiske tegn med mojisooroe

[Til toppen av siden](#)

Mojisooroe er justeringen av tegn i asiatisk type. Når en tekstlinje inneholder tegn med forskjellige størrelser, kan du angi hvordan teksten skal justeres etter de største tegnene i linjen: øverst, midt eller nederst i en EM-boks (til høyre for, midt i og til venstre for loddrette bilder), etter en Roman Baseline eller øverst eller nederst i en ICF-boks (til høyre eller venstre for loddrette bilder). ICF (Ideographic Character Space) er den gjennomsnittlige høyden og bredden som brukes av skriftdesigneren til å utforme de ideografiske tegnene som utgjør en skrift.



Alternativer for tegnjustering

A. Små tegn justert til bunnen B. Små tegn som er midtjustert C. Små tegn justert til toppen

❖ Velg et alternativ på undermenyen Tegnjustering (Character Alignment) på panelmenyen Tegn (Character).

Roman Baseline Justerer de små tegnene på en linje til det store tegnet.

EM-boks Topp/høyre, EM-boks Midt i eller EM-boks Bunn/venstre Justerer de små tegnene på en linje til den angitte posisjonen for det store tegnets EM-boks. I loddrette tekstrammer justerer EM-boks Topp/høyre teksten til høyre i EM-boksen, og EM-boks Bunn/venstre justerer teksten til venstre i EM-boksen.

ICF-boks topp/høyre og ICF-boks bunn/venstre Justerer de små tegnene på en linje med ICF angitt av de store tegnene. I loddrette tekstrammer justerer ICF-boks topp/høyre teksten til høyre i ICF-boksen, og ICF-boks bunn/venstre justerer teksten til venstre i ICF-boksen.

Angi understreking til venstre og høyre for asiatisk type

[Til toppen av siden](#)

1. Velg loddrett type.
2. Velg Understreking til venstre eller Understreking til høyre på tegnpanelmenyen.

Angi attributter for asiatiske OpenType-skrifter

[Til toppen av siden](#)

Asiatiske OpenType-skrifter kan inneholde en rekke funksjoner som ikke er tilgjengelige i gjeldende PostScript- og TrueType-skrifter. Det er vanligvis best å bruke en av tykkelsene til KozMinPro- og KozGoPro OpenType-skriftene. Disse skriftene inneholder den største samlingen av symboler blant de asiatiske skriftene som produseres av Adobe.

1. Bruk typeverktøyet, og gjør ett av følgende:
 - På et eksisterende typelag velger du tegnene eller typeobjektene der du vil bruke innstillingen.
 - Klikk bildet for å opprette et nytt typelag.
2. Kontroller at en asiatisk OpenType Pro-skrift er valgt i tegnpanelet.
3. Velg et OpenType-alternativ på tegnpanelmenyen.

4. Slå på inndatametoden MSIME (Windows) eller Kotoeri (Mac OS). Gjør ett av følgende:

- (Windows) Velg Programmer > Tilbehør > Systemverktøy > Tegnkart på Start-menyen.
- (Mac OS) Velg Vis bokstavleser på hurtigmenyen Inndata til høyre for menylinjen.

Merk: (Mac OS) Hvis Inndata-menyen ikke vises på menylinjen, velger du Apple-menyen > Systemvalg > Språk og tekst, klikker deretter på Inndatakilder og velger Bokstavleser/tastaturlaser.

5. Gjør ett av følgende:

- (Windows) under Tegnkart velger du Avansert visning, velger Alle på Grupper etter-menyen, og deretter velger du Unicode under Tegnsett.



Tegnkart

A. Skrift-meny B. Avansert visning, avmerkingsboks

- (Mac OS) Velg Symbol på Visning-menyen i tegnpanelet Kotoeri.



Tegnpanelet Kotoeri

A. Visning-menyen B. Skrift-meny C. Tegninformasjon D. Sett inn med font-knappen

6. Velg en asiatisk OpenType-skrift på Skrift-menyen.

7. Gjør ett av følgende:

- (Windows) Velg tegnet du vil bruke, klikk på Velg, og klikk på Kopier. Deretter limer du tegnet inn i Photoshop.
- (Mac OS) Dobbeltklikk ønsket tegn for å sette det inn i dokumentet.

Alternativer for asiatisk OpenType

[Til toppen av siden](#)

Flere alternativer for OpenType er tilgjengelige, avhengig av skriften.

Japansk 78 Erstatte standardsymbolet med jp78-varianten av symbolet.

Japansk, ekspert Erstatter standardsymbolet med ekspertvarianten av symbolet.

Japansk, tradisjonell Erstatter standardsymbolet med den tradisjonelle varianten av symbolet.

Proporsjonal metrikk Erstatter symbolene med halv/full bredde med det proporsjonale symbolet.

Kana Erstatter standard kana-symbol med kana-symbolet som er optimalisert for vannrett oppsett. Forskjellene er imidlertid ofte svært små.

Antikva, kursiv Erstatter det proporsjonale standardsymbolet med det kursiverte symbolet.

Se Bruke OpenType-funksjoner for mer informasjon.

[Til toppen av siden](#)

Velge et mojikumi-sett

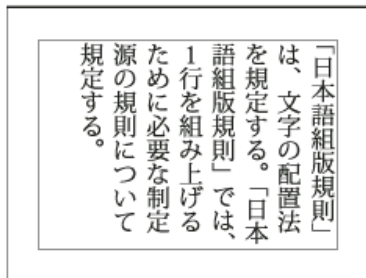
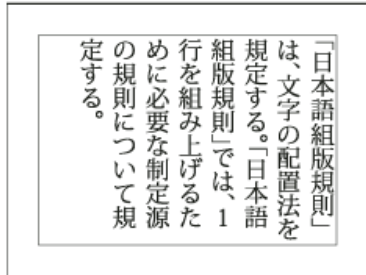
Mojikumi brukes til linjeskaping for japansk tekst og angir avstand for japanske tegn, antikvategn, tegnsetting, spesialtegn, linjestart, linjeslutt og tall. Photoshop inneholder flere forhåndsdefinerte mojikumi-sett basert på den japanske industristandarden (JIS) X 4051-1995.

❖ Velg et alternativ på hurtigmenyen Mojikumi i avsnittspanelet:

Ingen Slår av bruk av mojikumi.

Mojikumi-sett 1 Bruker avstand med halv bredde for tegnsetting.

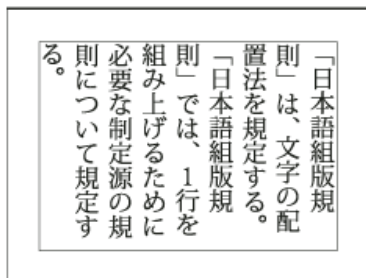
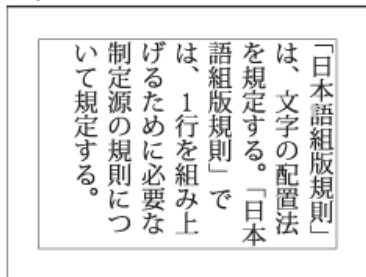
Mojikumi-sett 2 Bruker avstand med full bredde for de fleste tegn, bortsett fra det siste tegnet på linjen.



Mojikumi-sett 1 og Mojikumi-sett 2

Mojikumi-sett 3 Bruker avstand med full bredde for de fleste tegn og det siste tegnet på linjen.

Mojikumi-sett 4 Bruker avstand med full bredde for alle tegn.



Mojikumi-sett 3 og Mojikumi-sett 4

[Til toppen av siden](#)

Angi alternativer for kinsoku shori

Kinsoku Shori angir linjeskift for japansk tekst. Tegn som ikke kan starte eller avslutte en linje, kalles kinsoku-tegn. Photoshop inneholder svake og harde kinsoku-sett basert på den japanske industristandarden (JIS) X 4051-1995. Svake kinsoku-sett utelater lange vokalsymboler og små hiragana-tegn.

Deaktivere eller aktivere kinsoku shori for et avsnitt

❖ Velg et alternativ på hurtigmenyen Kinsoku Shori i avsnittspanelet:

Ingen Slår av bruk av Kinsoku Shori.

JIS Svak eller JIS Hard Hindrer at følgende tegn starter eller avslutter en linje:

Sett med JIS Svak
Tegn som ikke kan starte en linje ' " 、 。 々 > 》 」 』 』 』 』 > ズ ・ へ ヲ !) , . : ; ?] }
Tegn som ikke kan avslutte en linje ' “ < 《 「 『 【 ([{

Sett med JIS Hard
Tegn som ikke kan starte en linje !) , . : ; ?] } ¢ — ’ ” % ° ™ ™ ™ 。 々 > 》 」 』 』 』 』 あいうえおつやゆよわ ゝ ・ ズ アイウエオツヤユヨワカケ ・ — へ ヲ ! %) , . : ; ?] }
Tegn som ikke kan avslutte en linje ([{ £ \$ ‘ “ < 《 「 『 【 〒 [# \$ (@ [{ ¥

Angi et alternativ for linjeskift for kinsoku

Du må ha valgt kinsoku shori eller mojikumi for å kunne bruke følgende alternativer for linjeskift.

❖ Velg Kinsoku Shori Type på menyen på panelmenyen Avsnitt, og velg deretter én av følgende metoder:

Trykk inn først Flytter tegn opp til forrige linje for å hindre at forbudte tegn avslutter eller starter en linje.

Trykk ut først Flytter tegn ned til neste linje for å hindre at forbudte tegn avslutter eller starter en linje.

Trykk bare ut Flytter alltid tegn ned til neste linje for å hindre at forbudte tegn avslutter eller starter en linje. Det forsøkes ikke å trykke inn.

En hake angir hvilken metode som er valgt.

Angi et alternativ for burasagari

[Til toppen av siden](#)

Burasagari tillater at enkeltbyte-punktum, dobbeltbyte-punktum, enkeltbyte-komma og dobbeltbyte-komma faller utenfor markeringsrammen for avsnittet.

1. Velg Burasagari fra panelmenyen i Avsnitt-panelet (Paragraph-panelet).

2. Velg et alternativ fra undermenyen:
Ingen Deaktiverer hengende tegnsetting.

Vanlig Aktiverer hengende tegnsetting uten å tvinge ujusterte linjer til kanten av markeringsrammen.

Tving (Force) Tvinger tegnsetting ut av markeringsrammen ved å spre linjer som slutter innenfor markeringsrammen og slutter med ett av de hengende tegnene.

Merk: Alternativene for Burasagari er ikke tilgjengelige når Ingen (None) er valgt for Kinsoku Shori.



Formaterer tegn

[Velge tegn](#)

[Oversikt over tegnpanelet](#)

[Om dynamiske snarveier](#)

[Angi typestørrelse](#)

[Endre typefargen](#)

[Endre fargen på enkeltbokstaver](#)

[Understreke eller gjennomstreke tekst](#)

[Bruke store bokstaver eller kapiteler](#)

[Angi hevede eller senkede tegn](#)

[Tegnstiler | CC, CS6](#)

[Spesifisere standard typestiler | Kun Creative Cloud](#)

Du kan angi typeattributter før du skriver inn tegn, eller tilbakestille dem for å endre utseendet på merkede tegn på et typelag.

Før du kan formatere individuelle tegn, må du velge dem. Du kan velge ett tegn, et område med tegn eller alle tegnene på et typelag.

Velge tegn

[Til toppen](#)

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T** eller Loddrett type-verktøyet **↓T**.
2. Velg typelaget i lagpanelet, eller klikk i teksten for å velge et typelag automatisk.
3. Plasser innsetningspunktet i teksten, og gjør ett av følgende:
 - Dra for å merke ett eller flere tegn.
 - Klikk i teksten, og hold deretter nede Skift-tasten mens du drar for å merke et område med tegn.
 - Velg Velg > Alt for å merke alle tegnene på laget.
 - Dobbeltklikk et ord for å markere det. Trippelklikk en linje for å markere den. Klikk fire ganger på et avsnitt for å markere det. Klikk fem ganger hvor som helst i tekstflyten for å velge alle tegnene i en markeringsramme.
 - Hvis du vil bruke piltastene til å velge tegn, klikker du i teksten, og deretter holder du nede Skift og trykker Pil høyre eller Pil venstre. Hvis du vil bruke tastene til å velge ord, holder du nede Skift+Control (Windows) eller Skift+Kommando (Mac OS) og trykker ned Pil høyre eller Pil venstre.
4. Hvis du vil merke alle tegnene på et lag uten å plassere innsetningspunktet i tekstflyten, velger du typelaget i lagpanelet og dobbeltklikker typeikonet for laget.

Merk: Merking og formatering av tegn på et typelag setter typeverktøyet i redigeringsmodus.

Oversikt over tegnpanelet

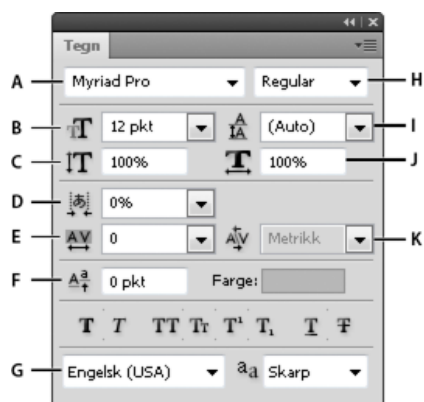
[Til toppen](#)

Tegnpanelet inneholder alternativer for å formatere tegn. Enkelte formateringsalternativer er også tilgjengelige på alternativlinjen.

Gjør ett av følgende for å vise tegnpanelet:

- Velg Vindu > Tegn, eller klikk panelkategorien Tegn hvis panelet er synlig, men ikke aktivt.
- Med et typeverktøy valgt klikker du Panel-knappen  på alternativlinjen.

Hvis du vil angi et alternativ i tegnpanelet, velger du en verdi på hurtigmenyen til høyre for alternativet. For alternativer med numeriske verdier kan du også bruke opp- og nedpilen til å angi en verdi, eller du kan redigere verdien direkte i tekstboksen. Når du redigerer en verdi direkte, trykker du Enter eller Retur for å bruke verdien, Skift+Enter eller Skift+Retur for å bruke verdien og deretter utheve den redigerte verdien, eller Tab for å bruke verdien og gå videre til neste tekstboks i panelet.



Tegnpanelet

A. Skriftfamilie B. Skriftstørrelse C. Vertikal skala D. Angi Tsume-alternativ E. Spore F. Grunnlinjeforskyvning G. Språk H. Skriftstil I. Linjeavstand J. Vannrett skala K. Kerning

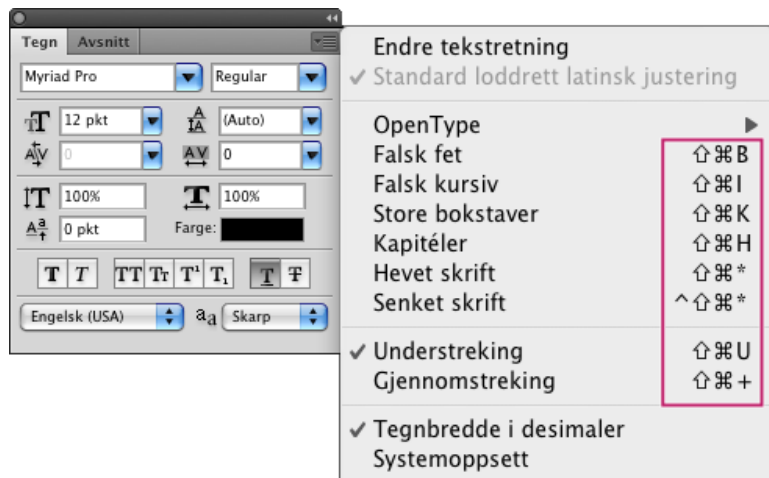
Merk: Velg Vis alternativer for asiatisk tekst i typeinnstillingene for at alternativet Angi Tsume skal vises i tegnpanelet.

Fra tegnpanelmenyen har du tilgang til ytterligere kommandoer og alternativer. Hvis du vil bruke denne menyen, klikker du trekanten øverst til høyre i panelet.

Dynamiske snarveier

[Til toppen](#)

Dynamiske snarveier er hurtigtaster som bare er tilgjengelige når du skriver inn punkt- eller avsnittstype, når type er merket, eller når tekstmarkøren er plassert i tekst. Du kan vise dynamiske snarveier på tegnpanelmenyen når de er tilgjengelige. Dynamiske snarveier er tilgjengelige for typealternativer som Falsk fet, Falsk kursiv, Store bokstaver, Kapiteler, Hevet skrift, Senket skrift, Understreking og Gjennomstreking.



Dynamiske snarveier vises på tegnpanelmenyen bare når du skriver inn punkt- eller avsnittstype, når type er merket, eller når tekstmarkøren er plassert i tekst.

Angi typestørrelse

[Til toppen](#)

Typestørrelsen bestemmer hvor stor typen blir i bildet.

Standard målenhet for type er *punkter*. Et PostScript-punkt tilsvarer 1/72 av en tomme i et bilde på 72 ppi. Du kan imidlertid veksle mellom å bruke PostScript og tradisjonelle definisjoner av punktstørrelse. Du kan endre standard målenhet for type under Målenheter og linjaler i dialogboksen Innstillinger.

Velge en typestørrelse

- Skriv inn eller velg en ny verdi for Størrelse  i tegnpanelet eller på alternativlinjen.

Hvis du vil bruke en alternativ målenhet, angir du enheten (t, cm, mm, pkt, bp eller pica) etter verdien i tekstboksen Skriftstørrelse.

 Hvis du vil endre målenheten for type, velger du Rediger > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Mac OS) og velger en målenhet fra Type-menyen.

Definere enheten for punktstørrelse

1. Velg Rediger > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Målenheter og linjaler (Mac OS).
2. Velg mellom følgende alternativer for punkt/pica-størrelse:

PostScript (72 pkt./tomme) Angir en enhetsstørrelse som er kompatibel for utskrift til en PostScript-enhet.

Vanlig (72,27 pkt./tomme) Bruker 72,27 punkter per tomme, som vanligvis brukes ved utskrift.

3. Klikk OK.

Endre typefargen

[Til toppen](#)

Typen du skriver inn, gjengis i gjeldende forgrunnsfarge. Du kan imidlertid endre fargen før eller etter at du har skrevet inn type. Når du redigerer eksisterende typelag, kan du endre farge på merkede enkelttegn eller all type på et lag.

- Gjør ett av følgende:
 - Klikk fargevalgboxen på alternativlinjen eller i tegnpanelet, og velg en farge ved hjelp av Adobes fargevelger.
 - Bruk hurtigtaster for fyll. Hvis du vil fylle med forgrunnsfargen, trykker du Alt+Tilbake (Windows) eller Tilvalg+Delete (Mac OS). Hvis du vil fylle med bakgrunnsfargen, trykker du Ctrl+Tilbake (Windows) eller Kommando+Delete (Mac OS).
 - Bruk en stil for overlappingslag på typelaget for å bruke en farge, en gradering eller et mønster oppå den eksisterende fargen. Du kan ikke bruke en overlappingslagstil selektivt. Den påvirker alle tegnene på typelaget.
 - Klikk boksen for valg av forgrunnsfarge i verktøykassen, og velg en farge ved hjelp av Adobes fargevelger. Du kan også klikke en farge i fargepanelet eller fargekartpanelet. Hvis du bruker denne metoden til å endre fargen på et eksisterende typelag, må du først merke tegnene på laget.

Endre fargen på enkeltbokstaver

[Til toppen](#)

1. Velg Vannrett type-verktøyet **T**.
2. I lagpanelet velger du laget som inneholder typen.
3. I dokumentvinduet merker du tegnene du vil endre.
4. På alternativlinjen øverst i arbeidsområdet klikker du fargekartet.
5. I Adobes fargevelger finner du fargeområdet du vil bruke, ved hjelp av trekantskyvekontrollene på fargespekterlinjen, og deretter klikker du ønsket farge i fargefeltet. Fargen du velger, vises i øverste halvdel av fargekartet i Adobes fargevelger. Den opprinnelige fargen beholdes i den nederste delen.
6. Klikk OK. Den nye fargen erstatter den opprinnelige fargen på alternativlinjen og de merkede tegnene.

Merk: Du ser ikke den nye fargen på tegnene før du opphever merkingen av dem og merker noe annet.

Understreke eller gjennomstreke tekst

[Til toppen](#)

Du kan plassere en linje under vannrett type eller til venstre eller høyre for loddrett type. Du kan også plassere en linje gjennom vannrett eller loddrett type. Linjen har alltid samme farge som typen.

- Merk typen som skal understrekes eller gjennomstrekes.
 - Hvis du vil understreke vannrett type, klikker du Understreking-knappen **T** i tegnpanelet.
 - Hvis du vil bruke understreking til venstre eller høyre for loddrett type, velger du Understreking til venstre eller Understreking til høyre på tegnpanelmenyen. Du kan bruke understreking til høyre eller venstre, men ikke til begge sider. En hake angir at et alternativ er valgt.

Merk: Alternativene *Understreking til venstre* og *Understreking til høyre* vises på tegnpanelmenyen bare når et typelag som inneholder loddrett type, er valgt. Når du arbeider med loddrett asiatisk type, kan du legge til understreking på begge sider av typelinjen.

- Hvis du vil bruke en vannrett strek gjennom vannrett type eller en loddrett strek gjennom loddrett type, klikker du Gjennomstreking-knappen **F** i tegnpanelet. Du kan også velge Gjennomstreking på tegnpanelmenyen.

Bruke store bokstaver eller kapiteler

[Til toppen](#)

Du kan skrive inn eller formatere type som store tegn, enten store bokstaver eller kapiteler. Når du formaterer tekst som kapiteler, brukes de innebygde kapiteler i skriften automatisk hvis de er tilgjengelige. Hvis skriften ikke inneholder kapiteler, genererer Photoshop falske kapiteler.

Cactus | class Magnoliophyta

Cactus | CLASS MAGNOLIOPHYTA

Vanlige store bokstaver (øverst) sammenlignet med kapiteler (nederst)

1. Merk teksten som skal endres.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk knappen Store bokstaver **TT** eller Kapiteler **Tr** i tegnpanelet.
 - Velg Store bokstaver eller Kapiteler på tegnpanelmenyen. En hake angir at alternativet er valgt.

Angi hevede eller senkede tegn

[Til toppen](#)

Hevet og senket tekst (også kalt *opphøyd* og *nedsenket* tekst) er tekst med redusert størrelse som er hevet eller senket i forhold til skriftens grunnlinje. Hvis skriften ikke inneholder hevede eller senkede tegn, genererer Photoshop falske hevede eller senkede tegn.

1. Merk teksten som skal endres.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk knappen Hevet skrift **T[^]** eller Senket skrift **T_^** i tegnpanelet.
 - Velg Hevet skrift eller Senket skrift på tegnpanelmenyen. En hake angir at alternativet er valgt.

Tegnstiler | CC, CS6

[Til toppen](#)

En tegnstil inkluderer attributter for tegnformatering, og kan brukes på tegn, avsnitt og lengre tekster. Du kan opprette tegnstiler som du vil bruke senere.

Velg **Vindu > Tegnstiler** for å åpne tegnstilpanelet.

- Du tar i bruk en tegnstil ved å merke teksten og så klikke på en tegnstil.

Skriftstilene er hierarkiske: Manuell overstyring erstatter eventuelle tegnstiler du har tatt i bruk, som igjen erstatter eventuelle avsnittstiler. Med en slik hierarkisk tilnærming kan du kombinere effektivitet med fleksibilitet for å tilpasse arbeidet ditt.

Hvis du vil ha en videooversikt, kan du se [Paragraph and Character Styles in Photoshop CS6](#) av Julieanne Kost.

Opprette en tegnstil

1. Hvis du vil basere en ny mal på formateringen i eksisterende tekst, markerer du teksten.
2. Velg Ny tegnstil på menyen i Tegnstilpanelet.

Merk: Hvis du vil opprette en stil uten å skrive inn tekst først, klikker du ikonet Opprett ny stil  nederst i panelet Tegnstiler. Hvis du vil redigere en stil uten å ta den i bruk på teksten, velger du et bildelag, f.eks. bakgrunnen.

Redigere en tegnstil

Dobbeltklikk eksisterende stiler for å redigere dem og oppdatere all tilknyttet tekst i det åpne dokumentet. Hvis du endrer stilformateringen, oppdateres all tekst som stilen er brukt på, til den nye formateringen.

Slik redigerer du en tegnstil:

1. Dobbeltklikk en stil i Tegnstil-panelet.
2. Du angir formatattributter ved å klikke på en kategori (som Grunnleggende tegnformater) til venstre, og så angi attributter du vil legge til stilen.
3. Når du er ferdig med å angi formateringsattributter, velger du OK.

Spesifisere standard typestiler | Kun Creative Cloud

[Til toppen](#)

Merk: Denne funksjonen ble introdusert i utgivelsen Photoshop CS6 Creative Cloud.

Gjeldende tegn- og avsnittstiler kan lagres som typestandarder. Disse standardene brukes automatisk i nye Photoshop-dokumenter, og kan også brukes i eksisterende dokumenter som ikke inneholder typestiler fra før. Hvis du vil lese mer, se Avsnittstiler.

Du kan lagre gjeldende tegn- og avsnittstiler som typestandard ved å gjøre følgende:

- Velg Type > Lagre standard typestiler.
- Velg Lage standard typestiler fra panelmenyen i Tegnstiler- eller Avsnittstiler-panelet.

Slik bruker du standard tegn- og avsnittstil i et dokument:

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Type > Last standard typestiler.
- Velg Last standard typestiler fra panelmenyen i Tegnstiler- eller Avsnittstiler-panelet.

2. Hvis du laster standard typestil i et dokument som allerede har en angitt typestil, vil dialogboksen Importer avsnittsstiler vises. Du kan velge om du vil erstatte den eksisterende typestilen med standard typestil.

Flere hjelpeemner

- [Avstand mellom linjer og tegn](#)
- [Paneler og menyer](#)
- [Om lageffekter og -stiler](#)
- [Opprette type](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Video og animasjon

Lyden spilles ikke av i videofiler kodet med Dolby Digital AC3

feilsøking (27. mai 2013)

Arbeidsflyt for video

Kelby (7. mai 2012)

video-opplæring

Intuitiv redigering for digitale speilreflekskameraer med video og andre kilder.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Videoredigering | CC, CS6

[Video | Gå gjennom et videoprojekt](#)
[Tidslinje for videoproduksjon](#)
[Bruke filtre på videolag](#)
[Ta i bruk bevegelseeffekter på tekst, stillbilder og smarte objekter](#)
[Importere mange filformater](#)
[Eksportere video med Adobe Media Encoder](#)

Tidslinje for videoproduksjon

[Til toppen](#)

Det nyutformede, klippbaserte tidslinjepanelet ligner videoredigeringsverktøy som Adobe Premiere, og inkluderer overganger og effekter som gir videoene et profesjonelt preg.

Videoveiledninger:

[Intuitiv arbeidsflyt for video](#): Hvordan legge til videoklipp, beskjære videoklipp, legge til musikkspor og gjengi filmen for avspilling av publikum. Av RC Conception (8:18)

[Hvordan redigere video i Photoshop CS6](#). Av Matthew Gore (10:42)

[Slip-redigering](#) for å justere inn- og utpunkt i en video uten å endre lengden på klippet. Av Meredith Payne-Stotzne (1:20)

[Utelatelse av delbilder og bufring](#) for å forbedre avspillingsytelsen. Av Meredith Payne-Stotzne (2:07)

[Reparere overeksponerte filmklipp](#). Av Richard Harrington (1:55)

[Endre klipphastighet: treg og rask bevegelse](#). Av Jeff Sengstack (9:45). Infinite Skills har laget mange videoer som er tilgjengelige i deres videokurs i Photoshop.

Videogrupper

Videogruppene kombinerer flere videoklipp med innhold som tekst, bilder og former, på ett tidslinjespor.

Lage en videogruppe

- Når du importerer en videofil, legges den automatisk til som en ny videogruppe.
- Du oppretter en tom gruppe du kan legge innhold i, ved å klikke et filmstripeikon  til venstre for tidslinjepanelet, og deretter velge Ny videogruppe fra hurtigmenyen.

Redigere en videogruppe

- Du flytter på et klipp ved å dra det inn på tidslinjen.
- Du endrer inn- og utpunkt ved å dra i klippegrensene på tidslinjen.
- Du flytter elementer fra én gruppe til en annen ved å dra dem oppover og nedover på tidslinjen eller i lagpanelet.
- Hvis du vil dele et valgt klipp og redigere de ulike delene separat, plasserer du spillehodet på tidslinjen  der du vil dele klippet. Deretter klikker du knappen Del ved spillehode  i øvre venstre hjørne av tidslinjepanelet.

Lydspor og kontroller

Med separate lydspor i tidslinjen, er det enkelt å redigere og justere.

Justere lyd i klipp

- Høyreklikk lydklipp for å slå av lyden, justere volumet eller tone inn/ut.
- Høyreklikk videoklipp og klikk notene  for å justere lyden klippene inneholder.

[Justere lyd](#): Videoveiledning av Richard Harrington. (3:31)

Opprette og slette lydspor

- Til høyre for lydspornavnene på tidslinjen klikker du notene . Deretter velger du enten Nytt lydspor eller Slett spor.

Legge til, duplisere, slette og erstatte lydklipp

- Klikk notene  til høyre for lydspornavnene på tidslinjen. Velg Legg til lyd for å sette inn et nytt klipp på sporet.
- Velg et lydklipp fra tidslinjen, og klikk notene  til høyre for navnet på sporet. Velg Dupliser, Slett eller Erstatt lydklipp.

Videooverganger

Overganger gir profesjonelle effekter ved ut- og inntoning. Klikk overgangsikonet  i øvre venstre hjørne av tidslinjepanelet. Velg varighet, og dra deretter en overgangstype til starten eller slutten på klippene. (Du må plassere overgangen mellom klippene dersom du vil tone ut ett klipp og inn det neste.) Dra kantene til forhåndsvisningen av overgangen på tidslinjen for å angi inn- og utpunkter nøyaktig.

 Høyreklikk overgangene på tidslinjen for å bytte dem ut med en annen overgangstype, eller angi en bestemt varighet med tall.

Endre varigheten og hastigheten til et videoklipp

Høyreklikk videoklippet for å se glidebryterne for Varighet og Hastighet. Disse kontrollene samhandler, slik at dersom du angir hastigheten til 400 %, begrenses maksimal varighet til én fjerdedel av den opprinnelige maks grensen.

Bruke filtre på videolag

[Til toppen](#)

Hvis du vil bruke filtre på alle delbildene i et videolag, må du først konvertere laget til et smart objekt. Filtre du tar i bruk etter konverteringen, blir smarte filtre. Disse gir deg full fleksibilitet, slik at du kan endre innstillingene for filteret når som helst.

1. Velg videolaget på tidslinjen eller i lagpanelet.
2. Velg Lag > Smarte objekter > Konverter til smart objekt.
3. Bruk filtre på Filter-menyen. Du kan endre innstillingene senere ved å vise lagpanelet og dobbeltklikke filteret i listen over smarte filtre for videolaget.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Ikke-ødeleggende redigering](#).

Ta i bruk bevegelseeffekter på tekst, stillbilder og smarte objekter

[Til toppen](#)

Høyreklikk tekst-, stillbilde- og smart objekt-klipp for å bruke forhåndsinnstillingene for panorering, zooming og rotering. Du kan da raskt få sofistikert animering av klippene. Dra de resulterende transformeringsnøkkelbildene på tidslinjen for å finjustere resultatet.

 Hvis du vil skape dramatiske effekter gjennom å panorere, skalere og rotere klipp over tid, kan du konvertere klippet til et smart objekt og bruke transformeringsnøkkelbildene med verktøyet Fri transformering.

Videoveiledninger:

[Transformere lag over tid](#). Julieanne Kost (3:52)

[Opprette masker som flyttes over tid](#). Julieanne Kost (3:17)

[Hvordan panorere og zoome video i Photoshop CS6](#). Julieanne Kost (18:06)

[Opprette animasjoner med lyd](#). Opplæringsartikkel av Rafiq Elmansy.

Importere mange filformater

[Til toppen](#)

Du kan importere et større utvalg video-, lyd- og bildesekvensfiler til den nyutformede videomotoren. Arbeid enkelt med filtyper som 3GP, 3G2, AVI, DV, FLV og F4V, MPEG-1, MPEG-4, QuickTime MOV (I Windows må du installere QuickTime separat for å få full støtte).

Du finner den komplette listen under Støttede filformater.

Eksportere video med Adobe Media Encoder

[Til toppen](#)

Velg Fil > Eksporter > Gjengi video. Fra den første popup-menyen velger du at Adobe Media Encoder skal velge blant følgende formatalternativer:

- DPX-formatet (Digital Picture Exchange) er i all hovedsak beregnet på delbildesekvenser du vil bygge inn i profesjonelle videoprojekter ved hjelp av et redigeringsprogram som Adobe Premiere Pro.
- H.264 (MPEG-4) er det mest fleksible formatet, inkluderer forhåndsinnstillinger for HD- og bredskjermvideo, og produserer video optimalisert for nettbrett og Internett.
- QuickTime (MOV) kreves for eksport av alfakanaler og ukomprimert video. Forhåndsinnstillingsmenyen inneholder flere komprimeringsalternativer.

Redigere video- og animasjonslag

[Transformere videolag](#)

[Opprette nye videolag](#)

[Angi når et lag skal vises i en video eller animasjon](#)

[Skjære til eller flytte et videolag](#)

[Heve arbeidsområde](#)

[Trekke ut arbeidsområde](#)

[Dele videolag](#)

[Gruppere lag i en video eller animasjon](#)

[Lage punktgrafikk av videolag](#)

Transformere videolag

[Til toppen](#)

Du kan transformere et videolag på samme måte som du transformerer andre lag i Photoshop. Du må imidlertid konvertere videolag til smarte objekter før du kan transformere dem.

1. Velg videolaget på tidslinjen (CC, CS6), eller i animasjons- (CS5) eller lagpanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Rediger > Fri transformering for å bruke håndtakene i dokumentvinduet til å transformere videoen.
 - Velg Rediger > Transformer, og velg deretter en transformering på undermenyen.

Hvis videolaget ikke er et smart objekt, blir du bedt om å konvertere det.

Opprette nye videolag

[Til toppen](#)

Du kan opprette nye videolag ved å legge til en videofil som et nytt lag, eller ved å opprette et tomt lag.

Hvis du vil se en video om hvordan du arbeider med videolag, kan du se www.adobe.com/go/vid0027_no

Åpne en videofil

- Velg Fil > Åpne, velg en videofil, og klikk Åpne.

Videoen vises på et videolag i et nytt dokument.

Legge til en videofil som et nytt videolag

1. Kontroller at tidslinjepanelet (CC, CS6) eller animasjonspanelet (CS5) vises i tidslinjemodus for det aktive dokumentet.
2. Velg Lag > Videolag > Nytt videolag fra fil.
3. Velg en video- eller bildesekvensfil, og klikk Åpne.

Legge til et tomt videolag

1. Kontroller at tidslinjepanelet (CC, CS6) eller animasjonspanelet (CS5) vises i tidslinjemodus for det aktive dokumentet.
2. Velg Lag > Videolag > Nytt tomt videolag.

Angi når et lag skal vises i en video eller animasjon

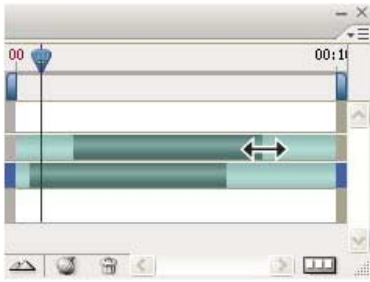
[Til toppen](#)

Det finnes flere metoder for å angi når et lag skal vises i en video eller animasjon. Du kan for eksempel skjære til (skjule) delbilder på begynnelsen eller slutten av et lag. Dette endrer lagets start- og slutt punkt i en video eller animasjon. (Det første delbildet som vises, kalles innpunktet, og det siste delbildet kalles utpunktet.) Du kan også dra hele lagvarighetslinjen til en annen del av tidslinjen.

1. Velg laget i tidslinjepanelet (CC, CS6) eller animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5).
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil angi inn- og utpunktet for et lag, drar du begynnelsen og slutten av lagvarighetslinjen.

- Dra lagvarighetslinjen til den delen av tidslinjen der du vil at laget skal vises.

Merk: De beste resultatene får du ved å dra lagvarighetslinjen etter at linjen er tilskåret.



Lag (i tidslinjemodus) med lagvarighetslinjen valgt for å dra (Photoshop Extended CS5)

- Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til delbildet du vil bruke som det nye inn- eller utpunktet, og velg Skjær til start på lag til gjeldende tidspunkt eller Skjær til sluttspunkt til gjeldende tidspunkt på panelmenyen.

Dette forkorter lagvarigheten ved å skjule delbildene mellom indikatoren for gjeldende tidspunkt og starten eller slutten på laget. (Utvid endene på lagvarighetslinjen hvis du vil vise de skjulte delbildene.)

- Bruk nøkkelbilder til å endre lagtettheten ved bestemte tidspunkter eller delbilder.

Merk: Hvis du vil slette filmklipp på ett eller flere lag, bruker du kommandoen *Hev arbeidsområde*. Hvis du vil slette en bestemt varighet fra alle video- eller animasjonslag, bruker du kommandoen *Trekk ut arbeidsområde*.

Skjære til eller flytte et videolag

[Til toppen](#)

Du kan skjære til et video- eller animasjonslag for å skjule delbilder på starten eller slutten av laget. Hvis du vil starte eller slutte videoen på et bestemt tidspunkt, flytter du videolaget.

💡 Når du flytter videolag, blir endringene permanente når du lagrer filen. Hvis du skjærer til video, kan du imidlertid gjenopprette den ved å utvide endene av lagvarighetslinjen.

1. Velg laget du vil redigere på tidslinjen (CC, CS6), animasjon (CS5) eller i lagpanelet.
2. Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til delbildet (eller tidspunktet) du vil bruke som det nye inn- eller utpunktet.
3. Velg ett av følgende alternativer på panelmenyen Tidslinje (CC, CS6) eller Animasjon (CS5):

Flytt startpunkt for lag til gjeldende tidspunkt Flytter permanent starten av laget til indikatoren for gjeldende tidspunkt.

Flytt sluttspunkt for lag til gjeldende tidspunkt Flytter permanent slutten av laget til indikatoren for gjeldende tidspunkt.

Skjær start på lag til gjeldende tidspunkt Skjuler midlertidig delen mellom indikatoren for gjeldende tidspunkt og starten av laget.

Skjær sluttspunkt til gjeldende tidspunkt Skjuler midlertidig delen mellom indikatoren for gjeldende tidspunkt og slutten av laget.

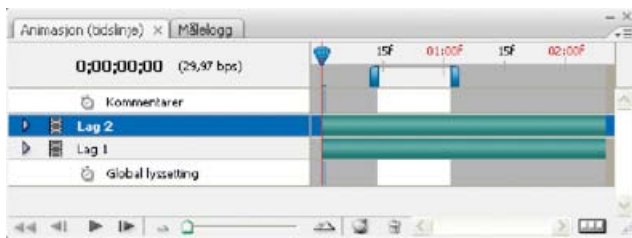
Merk: Du kan også bruke kommandoen *Hev arbeidsområde* til å skjule delbilder på ett eller flere lag, eller kommandoen *Trekk ut arbeidsområde* til å skjule en bestemt varighet på alle lag i en video eller animasjon.

Hev arbeidsområde

[Til toppen](#)

En del av filmklippet på valgte lag kan slettes. Dette etterlater et mellomrom av samme varighet som den delen du fjerner.

1. Velg lagene du vil redigere.
2. På tidslinjen (CC, CS6) eller på animasjonspanelet (CS5) angir du arbeidsområdet for å definere varigheten for de valgte lagene du vil utelate.
3. Velg *Hev arbeidsområde* på panelmenyen.



Lag før bruk av kommandoen Hev arbeidsområde (Photoshop Extended CS5)



Lag etter bruk av kommandoen Hev arbeidsområde (Photoshop Extended CS5)

Trekke ut arbeidsområde

[Til toppen](#)

Du kan bruke kommandoen Trekk ut arbeidsområde til å slette deler av en video og automatisk fjerne tidsgapet. Det gjenværende innholdet kopieres til nye videolag.

1. Velg lagene du vil redigere.
2. På tidslinjen (CC, CS6) eller på animasjonspanelet (CS5) angir du arbeidsområdet for å definere varigheten for videoen eller animasjonen du vil utelate.
3. Velg Trekk ut arbeidsområde på panelmenyen.

Dele videolag

[Til toppen](#)

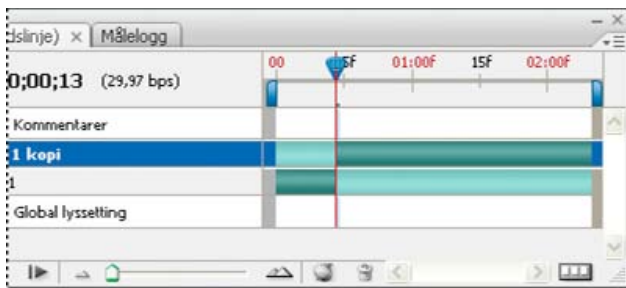
Et videolag kan deles opp i to nye videolag ved et angitt delbilde.

1. Velg videolaget på tidslinjen (CC, CS6), eller i animasjonspanelet (CS5).
2. Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til tidspunktet eller delbildennummeret der du vil dele opp videolaget.
3. Klikk ikonet for panelmenyen , og velg Del lag.

Det valgte videolaget dupliseres og vises med det samme over originalen på tidslinjen (CC, CS6) eller i animasjonspanelet (CS5). Originallaget skjæres til fra starten til gjeldende tidspunkt, og det dupliserte laget skjæres til fra slutten til gjeldende tidspunkt.



Originallag før bruk av kommandoen Del lag (Photoshop Extended CS5)



Resulterende to lag etter bruk av kommandoen Del lag (Photoshop Extended CS5)

Gruppere lag i en video eller animasjon

[Til toppen](#)

Etter hvert som du legger til flere lag i en video eller animasjon, kan du organisere dem i et hierarki ved å gruppere lagene. Photoshop beholder delbildene i videoen eller animasjonen i grupperte lag.

Du kan også gruppere en *gruppe med lag*. Ved siden av å nestle lagene i et mer sammensatt hierarki gjør grupperte lag det mulig å animere tettheten for alle de grupperte lagene samtidig. Animasjonspanelet viser en gruppe med grupperte lag med den samme tetthetsegenskapen.

 *Gruppering av videolag i Photoshop kan sammenlignes med forkomposisjon i Adobe After Effects.*

- Velg to eller flere lag i lagpanelet, og gjør ett av følgende:
 - Velg Lag > Grupper lag.
 - Velg Lag > Smarte objekter > Konverter til smart objekt.

Lage punktgrafikk av videolag

[Til toppen](#)

Når du rasterer videolag, slås de valgte lagene sammen til et sammensatt lag for delbildet som er valgt i animasjonspanelet. Selv om det er mulig å rasterer mer enn ett videolag om gangen, kan du bare angi gjeldende delbilde for det øverste videolaget.

1. Velg videolaget i lagpanelet.
2. Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt på tidslinjen (CC, CS6) eller i animasjonspanelet (CS5) til delbildet du vil beholde når du rasterer videolaget.
3. Gjør ett av følgende:
 - Velg Lag > Raster > Video.
 - Velg Lag > Raster > Lag.

Merk: Hvis du vil rasterer mer enn ett videolag om gangen, velger du lagene i lagpanelet, setter indikatoren for gjeldende tidspunkt til delbildet du vil beholde på det øverste videolaget, og velger Lag > Raster > Lag.

- [Om smarte objekter](#)
- [Importere videofiler og bildesekvenser \(Photoshop Extended\)](#)
- [Sette inn en video eller bildesekvens \(Photoshop Extended\)](#)
- [Erstatte bildemateriale på et videolag \(Photoshop Extended\)](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Forhåndsvis video og animasjoner

Forhåndsvis en delbildeanimasjon

Angi tidslinjeområdet som skal forhåndsvises

Forhåndsvis video- eller tidslinjeanimasjoner

Forhåndsvis dokumentet på en videoskjerm

Forhåndsvis en delbildeanimasjon

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk spill av-knappen ► i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).
- Bruk mellomromstasten til å spille av og ta pause i animasjonen.

Animasjonen vises i dokumentvinduet. Animasjonen gjentas i det uendelige med mindre du angir en annen repetisjonsverdi i dialogboksen Angi løkkeantall.

2. Hvis du vil stoppe animasjonen, klikker du stoppikonet ■.

3. Hvis du vil spole tilbake animasjonen, klikker du ikonet for valg av første delbilde ◀◀.

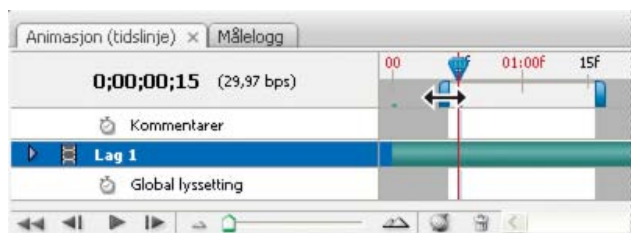
Merk: Hvis du vil se en mer nøyaktig forhåndsvisning av animasjonen og tidtakingen, forhåndsviser du animasjonen i en webleser. I Photoshop åpner du dialogboksen Lagre for Web og enheter (Photoshop Extended CS5) eller Lagre for Web (CS6), og klikker Forhåndsvis i webleser. Bruk webleserens Stopp- eller Start på nytt-kommando hvis du vil stoppe animasjonen eller spille den av igjen.

Angi tidslinjeområdet som skal forhåndsvises

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) for å angi tidslinjevarigheten du vil eksportere eller forhåndsvises:

- Dra en av endene på arbeidsområdelinjen.



Dra en ende av arbeidsområdelinjen (Photoshop Extended CS5)

- Dra arbeidsområdelinjen over den delen du vil forhåndsvises.
 - (Photoshop Extended CS5) Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til ønsket tidspunkt eller delbilde. Velg Definer start på arbeidsområde eller Definer slutt på arbeidsområde på panelmenyen.
 - (CS6) Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til ønsket tidspunkt eller delbilde. Velg Arbeidsområde > Angi startpunkt ved avspillingshode eller Arbeidsområde > Angi sluttpunkt ved avspillingshode på panelmenyen.
2. (Valgfritt i Photoshop Extended CS5) Hvis du vil fjerne de delene av tidslinjen som ikke er i arbeidsområdet, velger du Skjær til varighet for dokument til arbeidsområde på panelmenyen.

Forhåndsvis video- eller tidslinjeanimasjoner

[Til toppen av siden](#)

Du kan forhåndsvises en video eller animasjon i dokumentvinduet. Photoshop bruker RAM når du forhåndsviser videoen eller animasjonen under redigering. Når du spiller av eller drar for å forhåndsvises delbilder, hurtigbufres bildene automatisk, slik at avspillingen går raskere neste gang. De bufrede delbildene angis av den grønne linjen i arbeidsområdet i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6). Hvor mange delbilder som kan hurtigbufres, avhenger av hvor mye RAM som er tilgjengelig for Photoshop.

Forhåndsvis en video- eller tidslinjeanimasjon

- ❖ Gjør ett av følgende:

Dra indikatoren for gjeldende tidspunkt på tidslinjen.

- Bruk avspillingsknappene nederst i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).
- Trykk mellomromstasten for å spille av eller stoppe avspillingen.

 Hvis du vil se en mer nøyaktig forhåndsvisning av en animasjon du har opprettet for web, forhåndsviser du animasjonen i en webleser. Bruk webleserens Stopp- eller Start på nytt-kommando hvis du vil stoppe animasjonen eller spille den av igjen. Åpne dialogboksen Lagre for Web og enheter (Photoshop Extended CS5) eller Lagre for Web (CS6), og klikk Forhåndsvis i webleser.

Forhåndsviser lyd for videolag

Når du aktiverer lydforhåndsvisning for videolag, inkluderer Photoshop lyden i filer som eksporteres i QuickTime Movie-format. (Se Eksportere videofiler eller bildesekvenser.)

Gjør ett av følgende i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6):

- Hvis du vil aktivere eller deaktivere lydforhåndsvisning for et bestemt videolag, klikker du høyttalerikonet  for det laget.
- Hvis du vil aktivere eller deaktivere lydforhåndsvisninger for et helt dokument, klikker du høyttalerikonet til høyre for avspillingsknappene nederst i panelet.

Aktivere utelatelse av delbilder

Photoshop kan utelate ubufrede delbilder for å kunne spille av i sanntid.

❖ Når animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) er i modus for delbildeanimasjon, velger du Tillat utelatelse av delbilder på panelmenyen.

Forhåndsviser dokumentet på en videoskjerms

[Til toppen av siden](#)

Med plugin-modulen Videoforhåndsvisning kan du forhåndsviser delbildet som i øyeblikket er angitt på animasjonstidslinjen (eller et annet åpent bilde i Photoshop), via FireWire (IEEE 1394) på en visningsenhet, for eksempel en videoskjerms. Du kan også justere proporsjonene slik at bildene vises riktig.

Merk: På 64-biters operativsystemer må du bruke 32-bitersversjonen av Photoshop for å få tilgang til plugin-modulen Videoforhåndsvisning.

Plugin-modulen Videoforhåndsvisning støtter RGB-bilder, gråtonebilder og bilder med begrensede farger. (Plugin-modulen konverterer bilder med 16 biter per kanal til bilder med 8 biter per kanal.) Plugin-modulen Videoforhåndsvisning støtter ikke alfakanaler. Gjennomsiktighet vises som svart.

Merk: Plugin-modulen Videoforhåndsvisning låser ikke visningsenheten. Når Photoshop er i bakgrunnen på datamaskinen og et annet program flyttes til forgrunnen, slås forhåndsvisningen av, og enheten låses opp, slik at andre programmer kan bruke den til forhåndsvisning.

1. Koble en visningsenhet, for eksempel en videoskjerms, til datamaskinen via FireWire (IEEE 1394).
2. Ha et dokument åpent i Photoshop, og gjør ett av følgende:
 - Hvis du ikke vil angi utdataalternativer for visning av dokumentet på en enhet, velger du Fil > Eksporter > Send videoforhåndsvisning til enhet. Du kan da hoppe over resten av trinnene i denne prosedyren.
 - Hvis du vil angi utdataalternativer før du viser dokumentet på enheten, velger du Fil > Eksporter > Videoforhåndsvisning.

Dialogboksen Videoforhåndsvisning åpnes. Hvis bildepunktproporsjonene i dokumentet ikke passer med proporsjonsinnstillingene på visningsenheten, får du en advarsel.

Merk: Kommandoen Send videoforhåndsvisning til enhet bruker de forrige innstillingene i dialogboksen Videoforhåndsvisning.

3. Angi alternativer for enheten som skal vise bildet, under Enhetsinnstillinger:
 - (Mac OS) Velg NTSC eller PAL for å angi en utdatamodus. Hvis utdatamodusen og enheten ikke stemmer overens (for eksempel at NTSC er angitt for utdatamodus, og det kobles til en enhet i PAL-modus), vises svarte deler på forhåndsvisningen.
 - Velg Standard (4:3) eller Bredskjerms (16:9) fra Sideforhold-menyen for å angi proporsjonene for visningsenheten.

Merk: Innstillingen for proporsjoner bestemmer hvilke plasseringsalternativer som er tilgjengelige.

4. Velg et plasseringsalternativ under Bildealternativer for å angi hvordan bildet skal vises på visningsenheten:
Midtstilt Plasserer midten av bildet midt på skjermen og beskærer delene som faller utenfor visningskantene av videoforhåndsvisningsenheten.

Pillarbox Viser et 4:3-bilde på en 16:9-skjerms med midten av bildet midt på skjermen og grå bånd til venstre og høyre for bildet. Dette alternativet er bare tilgjengelig hvis du valgte Bredskjerms (16:9) for enhetsproporsjonene.

Beskær til 4:3 Viser et 16:9-bilde på en 4:3-skjerms med midten av bildet midt på skjermen og uten forvrengning ved å beskære venstre og høyre kant av rammen som faller utenfor visningskantene på videoforhåndsvisningsenheten. Dette alternativet er bare tilgjengelig hvis du valgte Standard (4:3) for enhetsproporsjonene.

Letterbox Skalerer et 16:9-bilde slik at det passer en 4:3-skjerms. Grå bånd vises over og under bildet på grunn av forskjellen i proporsjoner mellom 16:9-bildet og 4:3-skjermen. Dette beholder visningsproporsjonene uten å beskære eller forvrengte bildet. Dette alternativet er bare tilgjengelig hvis du valgte Standard (4:3) for enhetsproporsjonene.

Beskjær til 14:9/Letterbox Viser et bredskjermstilbilde som er beskåret til 14:9-format, med svarte bånd øverst og nederst på bildet (når det vises på en 4:3-skjerm) eller på venstre og høyre side (når det vises på en 16:9-skjerm). Dette beholder visningsproporsjonene uten å forvrengte bildet.

5. Velg et alternativ fra Bilestørrelse-menyen for å bestemme om dokumentbildepunktene skal skaleres til enhetsskjermen:

Ikke skaler Bruker ikke loddrett skalering på bildet. Bildet beskjæres hvis høyden er større enn høyden på visningsskjermen.

Tilpass til delbilde Øker eller reduserer bildehøyden og -bredden proporsjonalt for å passe til videobilde. Med dette alternativet vises et 16:9-bilde på en 4:3-skjerm som Letterbox, og et 4:3-bilde vises på en 16:9-skjerm som Pillarbox.

6. Merk av for Bruk bildepunktproporsjoner i forhåndsvisning for å vise bildet med dokumentets bildepunktproporsjoner (ikke-firkantede). Fjern merket for dette alternativet for å vise bildet slik det vises på dataskjermen (firkantede bildepunkter).

Som standard er det merket av for Bruk bildepunktproporsjoner i forhåndsvisning for å beholde bildets bildepunktproporsjoner. Vanligvis merker du ikke av for dette alternativet hvis dokumentets bildepunktproporsjoner antas å være firkantede, og du vil vise bildet slik det vil vises på en datamaskinskjerm (firkantede bildepunkter).

7. Klikk OK for å eksportere dokumentet til enhetsskjermen.

Flere hjelpeemner



[Forhåndsviser optimaliserte bilder i en webleser](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Male delbilder på videolag

Male delbilder på videolag

Klone innhold i video- og animasjonsdelbilder

Gjenopprette delbilder på videolag

Fargehåndtering av videolag

Male delbilder på videolag

[Til toppen av siden](#)

Du kan redigere eller male på individuelle videodelbilder for å opprette en animasjon, legge til innhold eller fjerne uønskede detaljer. I tillegg til å bruke et hvilket som helst penselverktøy kan du male med klonestempelet, mønsterstempelet, reparasjonspenselen eller flekkreparasjonspenselen. Du kan også redigere videodelbilder med lappeverktøyet.

Merk: Prosessen med å male (eller bruke andre verktøy) på videodelbilder kalles ofte *rotoscoping*, selv om tradisjonell *rotoscoping* omfatter ramme-for-ramme-sporing av levende bilder for bruk i animasjon.

1. I panelet Animasjon (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (CS6) eller Lag, velger du videolaget.
2. Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til videodelbildet du vil redigere.
3. (Valgfritt) Hvis du vil at redigeringene skal være på et separat lag, velger du Lag > Videolag > Nytt tomt videolag.
4. Velg ønsket penselverktøy, og bruk redigeringene på delbildet.

Maling på et videolag er ikke-ødeleggende. Hvis du vil fjerne de endrede bildepunktene på et bestemt delbilde eller videolag, velger du kommandoen Gjenopprett delbilde eller Gjenopprett alle delbilder. Hvis du vil veksle mellom å vise og skjule endrede videolag, velger du kommandoen Skjul endret video (eller klikker øyeikonet ved siden av det endrede videosporet på tidslinjen).

Klone innhold i video- og animasjonsdelbilder

[Til toppen av siden](#)

I Photoshop Extended CS5 og Photoshop CS6 kan du bruke klonestempel- eller Reparasjonspensel-verktøyet til å retusjere eller duplisere objekter i video- eller animasjonsdelbilder. Bruk klonestempelet til å ta prøver av innhold fra én del av et delbilde (kilden) og male det over en annen del av samme eller et annet delbilde (målet). I stedet for et delbilde kan du bruke et separat dokument som prøvekilde. Alternativene for reparasjonspenselen omfatter blanding av prøveinnholdet med måldelbildet.

Merk: Du kan også klon innhold med flekkreparasjonspenselen og lappeverktøyet. Med klonestempelet og reparasjonspenselen kan du imidlertid lagre opptil fem prøver i kloningskildepanelet og angi alternativer for overlapping, skalering og bildeforskyvning.

Når du har tatt prøver av innhold fra et delbilde og malt med det, og deretter går til et annet delbilde, endres kildedelbildet i forhold til delbildet du først tok prøver fra. Du kan låse kildedelbildet du først tok prøver fra, eller du kan angi en bildeforskyvningsverdi for å endre kilden til et annet delbilde i forhold til delbildet du først tok prøver fra.

 Du finner en video om kloning av delbilder på www.adobe.com/go/vid0025_no.

Klone video- eller animasjonsinnhold

1. Velg klonestempelverktøyet  eller Reparasjonspensel-verktøyet , og angi deretter ønskede verktøyalternativer.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg et videolag i panelet Animasjon (Photoshop Extended CS5), tidslinje (CS6) eller Lag, og flytt deretter indikatoren for gjeldende tidspunkt til delbildet du vil ta prøver fra.
 - Åpne bildet du vil ta prøver fra.
3. Plasser pekeren i et åpent bilde eller delbilde, og Alt-klikk (Windows) eller Tilvalg-klikk (Mac OS) for å angi prøvepunktet.
4. Hvis du vil angi flere prøvepunkter, klikker du hvert klonekildeikon  i kloningskildepanelet.
5. Velg målvideolaget, og flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til delbildet du vil male.

 Hvis du vil male på et separat lag, kan du legge til et tomt videolag. Pass på at du velger det riktige prøvealternativet for å klon innhold på det tomme videolaget.
6. Hvis du har angitt flere prøvepunkter, velger du ønsket kilde i kloningskildepanelet.
7. Gjør noe av følgende i kloningskildepanelet:
 - Hvis du vil skalere eller rotere kilden du kloner, angir du en verdi for B (bredde) eller H (høyde) eller en rotasjonsgrad .
 - Hvis du vil vise en overlapping av kilden du kloner, velger du Vis overlapping og angir overlappingsalternativer. (Alternativet Klippet begrenser overlappingen til penselstørrelsen. Ikke merk av for dette alternativet hvis du vil overlappe hele kildebildet.)

💡 Hvis du vil flytte kildeoverlappingen til en forskjøvet posisjon, Skift+Alt+drar (Windows) eller Skift+Tilvalg+drar (Mac OS) du. Hvis du vil vise overlappinger midlertidig, fjerner du merket for Vis overlapping og trykker Skift+Alt (Windows) eller Skift+Tilvalg (Mac OS).

8. Dra over delbildeområdet du vil male.

Maling på et videolag er ikke-ødeleggende. Du kan velge kommandoen Gjenopprett delbilde eller Gjenopprett alle delbilder for å fjerne de endrede bildepunktene på et bestemt delbilde eller videolag.

Endre bildeforskyvning for kloning eller reparasjon

❖ I kloningskildepanelet:

- Hvis du alltid vil male med det samme delbildet du først tok prøver fra, velger du Lås delbilde.
- Hvis du vil male ved å bruke et delbilde i forhold til delbildet du først tok prøver fra, angir du antall delbilder i Bildeforskyvning-boksen. Hvis delbildet du vil bruke, kommer etter delbildet du først tok prøver fra, angir du en positiv verdi. Hvis delbildet du vil bruke, kommer før delbildet du først tok prøver fra, angir du en negativ verdi.

Gjenopprette delbilder på videolag

[Til toppen av siden](#)

Du kan forkaste endringer du gjør på delbildevideolag og tomme videolag.

❖ Velg et videolag i panelet Animasjon (Photoshop Extended CS5) eller Tidslinje (CS6), og gjør ett av følgende:

- Hvis du vil gjenopprette et bestemt delbilde, flytter du indikatoren for gjeldende tidspunkt til videodelbildet og velger Lag > Videolag > Gjenopprett delbilde.
- Hvis du vil gjenopprette alle delbilder på et videolag eller tomt videolag, velger du Lag > Videolag > Gjenopprett alle delbilder.

Fargehåndtering av videolag

[Til toppen av siden](#)

I Photoshop Extended CS5 og Photoshop CS6 kan du male på videolag med stempelverktøyet, kloningsverktøyet eller et annet verktøy. Hvis du ikke har tildelt videolaget en fargeprofil, lagres disse bildepunktredigeringene med dokumentfilens fargeområde, og selve videoklippet forblir uendret. Hvis fargeområdet i det importerte filmklippet er forskjellig fra fargeområdet i Photoshop-dokumentet, må du kanskje gjøre noen justeringer. En SD-videofilm (Standard Definition) kan for eksempel være i SDTV 601 NTSC-format, mens Photoshop-dokumentet er i Adobe RGB-format. De ikke-samsvarende fargeområdene kan føre til at fargene i videoen eller dokumentet du eksporterer, ikke er slik du forventet.

💡 Før du bruker tid på å male eller redigere videolag, bør du teste hele arbeidsflyten for å finne ut hvilken fargehåndtering som kreves, og finne den beste fremgangsmåten for arbeidsflyten.

Ofte kan du løse et manglende samsvar ved å tildele dokumentet en fargeprofil som svarer til det importerte filmklippet, eller du kan la videolaget være uhåndtert. Med SD-video kan du for eksempel la videolaget være uhåndtert og tilordne dokumentet fargeprofilen SDTV (Rec. 601 NTSC). Bildepunktene for det importerte delbildet lagres da direkte på videolaget uten fargekonvertering.

Du kan også tildele videolaget dokumentets fargeprofil ved hjelp av alternativet Konverter redigert bildeinnhold (Lag > Videolag > Tolk filmklipp). Dette alternativet konverterer bildepunktredigeringene til dokumentets fargeområde, men fargene i videodelbildene konverteres ikke.

Kommandoen Konverter til profil (Rediger > Konverter til profil) konverterer også alle bildepunktredigeringer til dokumentets fargeområde. Kommandoen Tildel profil (Rediger > Tildel profil) konverterer imidlertid ikke bildepunktredigeringene til et videolag. Vær forsiktig med bruk av kommandoen Tildel profil, spesielt når du har malt på eller redigert videodelbilder. Hvis videolaget har en fargeprofil og du bruker kommandoen Tildel profil på dokumentet, kan det dannes ikke-samsvarende fargeområder mellom bildepunktredigeringene og de importerte delbildene.

Enkelte kombinasjoner av fargeområder for videoklipp og dokument krever fargekonvertering:

- En gråtonefilm i et RGB-, CMYK- eller Lab-dokument krever fargekonvertering.
- Bruk av filmklipp med 8 eller 16 biter per kanal i et dokument med 32 bilder per kanal, krever fargekonvertering.

Flere hjelpeemner

 [Forstå fargehåndtering](#)

 [Tildele eller fjerne en fargeprofil \(Illustrator, Photoshop\)](#)

 [Konvertere dokumentfarger til en annen profil \(Photoshop\)](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Importere videofiler og bildesekvenser

Åpne eller importere en videofil

Importere bildesekvenser

Sette inn en video eller bildesekvens

Laste inn filmklipp på nytt på et videolag

Erstatte filmklipp på et videolag

Tolke filmklipp

Åpne eller importere en videofil

[Til toppen av siden](#)

I Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5 kan du åpne en videofil direkte eller legge til video i et åpent dokument. Når du importerer video, settes det inn referanser til delbildene på et videolag.

 Hvis du vil se en video om hvordan du arbeider med videolag, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0027_no

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil åpne en videofil direkte, velger du Fil > Åpne.
- Hvis du vil importere video til et åpent dokument, velger du Lag > Videolag > Nytt videolag fra fil.

2. Under Filtype (Windows) eller Aktiver (Mac OS) i dialogboksen Åpne velger du Alle lesbare dokumenter eller QuickTime-film.

3. Velg en videofil, og klikk deretter Åpne.

 Du kan også åpne video direkte fra Bridge. Det gjør du ved å velge en videofil og deretter velge Fil > Åpne med > Adobe Photoshop.

Importere bildesekvenser

[Til toppen av siden](#)

Når du importerer en mappe med sekvenserte bildefiler i Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5, blir hvert bilde et delbilde på et videolag.

 Hvis du vil se en video om bildesekvenser, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0026_no.

1. Kontroller at bildefilene er i samme mappe, og at de er navngitt sekvensielt.

Mappen bør bare inneholde de bildene du vil bruke som delbilder. Animasjonen blir bedre hvis alle filene har samme bildepunktdimensjoner. Navngi filene i alfabetisk eller numerisk rekkefølge for å plassere delbildene riktig i animasjonen. Eksempler: *filnavn001*, *filnavn002*, *filnavn003* og så videre.

2. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil åpne en bildesekvens direkte, velger du Fil > Åpne.
- Hvis du vil importere en bildesekvens til et åpent dokument, velger du Lag > Videolag > Nytt videolag fra fil.

3. I dialogboksen Åpne går du til mappen med bildesekvensfiler.

4. Velg én fil, velg Bildesekvens, og klikk deretter Åpne.

Merk: Hvis du velger mer enn én fil i en bildesekvens, deaktiveres Bildesekvens.

5. Angi bildefrekvens, og klikk OK.

Sette inn en video eller bildesekvens

[Til toppen av siden](#)

Bruk kommandoen Sett inn i Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5, hvis du vil transformere videoen eller bildesekvensen når du importerer den til et dokument. Videodelbildene som settes inn, plasseres i et smart objekt. Når video er satt inn i et smart objekt, kan du navigere gjennom delbildene ved hjelp av animasjonspanelet, og du kan også bruke smartfiltre.

Merk: Du kan ikke male eller klon direkte på videodelbilder som er satt inn i et smart objekt. Du kan imidlertid legge til et tomt videolag over det smarte objektet og deretter male på de tomme delbildene. Du kan også male på tomme delbilder ved å bruke kloneverktøyet med Fargeprøve av alle lag valgt. Da kan du bruke videoen i det smarte objektet som en kloningskilde.

1. Med et dokument åpent velger du Fil > Sett inn.

2. I dialogboksen Sett inn gjør du ett av følgende:

- Velg en videofil, og klikk Sett inn.
- Velg én bildesekvensfil, velg Bildesekvens, og klikk deretter Sett inn.

Merk: Kontroller at bildesekvensfilene er i samme mappe.

3. (Valgfritt) Bruk kontrollpunktene til å skalere, rotere, flytte eller fordreie det importerte innholdet.

4. Klikk knappen Utfør transformeringen ✓ på alternativlinjen for å sette inn filen.

💡 Du kan også sette inn video direkte fra Adobe Bridge. Merk videofilen, og velg *Fil > Sett inn > I Photoshop*.

Laste inn filmklipp på nytt på et videolag

[Til toppen av siden](#)

Hvis kildefilen for et videolag er endret i et annet program, laster Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5 normalt inn filmklippet på nytt og oppdaterer det når du åpner dokumentet som inneholder videolaget med referanse til den endrede kildefilen. Hvis dokumentet allerede er åpnet og kildefilen er endret, kan du bruke kommandoen Last inn delbilde på nytt for å laste inn gjeldende delbilde på nytt og oppdatere det i animasjonspanelet. Når du navigerer gjennom videolaget med knappen for forrige/neste delbilde eller avspillingsknappen i animasjonspanelet, skal også filmklippet lastes inn på nytt og oppdateres.

Erstatte filmklipp på et videolag

[Til toppen av siden](#)

Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5 prøver å beholde koblingen mellom videolaget og kildefilen også når du flytter eller endrer navnet på kilden. Hvis koblingen brytes, vises et advarselsikon ⚠ på laget i lagpanelet. Bruk kommandoen Erstatt filmklipp til å gjenopprette koblingen mellom videolaget og kildefilen. Denne kommandoen kan også erstatte video- eller bildesekvensdelbildene på et videolag med delbilder fra en annen video- eller bildesekvenskilde.

1. I panelet Animasjon (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (CS6) eller Lag, velger du videolaget som skal kobles til kildefilen igjen eller erstatte innholdet.
2. Velg *Lag > Videolag > Erstatt filmklipp*.
3. I dialogboksen Åpne velger du en video- eller bildesekvensfil, og deretter klikker du Åpne.

Tolke filmklipp

[Til toppen av siden](#)

Tolke filmklipp

Du kan angi hvordan Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5 skal tolke alfakanalen og bildefrekvensen for en video du har åpnet eller importert.

1. I panelet Animasjon (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (CS6) eller Lag, velger du videolaget du vil tolke.
2. Velg *Lag > Videolag > Tolk filmklipp*.
3. Gjør følgende i dialogboksen Tolk filmklipp:
 - Hvis du vil angi hvordan alfakanalen på videolaget skal tolkes, velger du et alternativ for alfakanal. Filmklippet må ha en alfakanal for at dette alternativet skal være tilgjengelig. Hvis Forhåndsmultiplisert - maske er valgt, kan du angi maskefargen som kanalene er forhåndsmultiplisert med.
 - Hvis du vil angi hvor mange videodelbilder som skal spilles av hvert sekund, skriver du inn en bildefrekvens.
 - Hvis du vil fargehåndtere delbildene eller bildene på et videolag, velger du en profil på Fargeprofil-menyen.

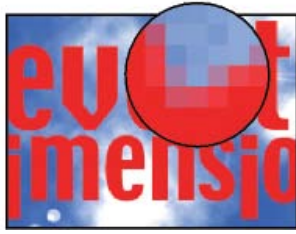
Alfakanaltolkning i video og bildesekvenser

Video og bildesekvenser med alfakanaler kan være rette eller forhåndsmultipliserte. Hvis du arbeider med video eller bildesekvenser som inneholder alfakanaler, er det viktig å angi hvordan Photoshop skal tolke alfakanalen, for å få de forventede resultatene. Når forhåndsmultiplisert video eller forhåndsmultipliserte bilder er i et dokument med bestemte bakgrunnsfarger, kan det oppstå uønskede skygger eller glories. Du kan angi en maskefarge slik at de halvgjennomsiktige bildepunktene blandes (multipliseres) med bakgrunnen uten at det oppstår glories.

Ignorer Ignorerer alfakanalen i videoen.

Rett - umaskert Tolker alfakanalen som en rett alfakanal. Velg dette alternativet hvis programmet der videoen ble opprettet, ikke forhåndsmultipliserer fargekanaler.

Forhåndsmultiplisert - maske Bruker alfakanalen til å fastslå hvor mye av maskefargen som skal blandes med fargekanalene. Klikk om nødvendig fargekartet i dialogboksen Tolk filmklipp for å angi maskefarge.



Element med forhåndsmultipliserte kanaler (øverst) vises med en svart glorie når det tolkes som Rett-umaskert (nederst til venstre). Når det tolkes som Forhånds-multiplisert-maske med svart angitt som bakgrunnsfarge, vises det ikke noen glorie (nederst til høyre).

Flere hjelpeemner

 [Manglende og avvikende fargeprofiler](#)

[Arbeide med bildesekvenser](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Opprette tidslinjeanimasjoner

[Tidslinjeanimasjon, arbeidsflyt](#)
[Bruke nøkkelbilder til å animere lagegenskaper](#)
[Opprette håndtegnede animasjoner](#)
[Sette inn, slette eller duplisere tomme videodelbilder](#)
[Angi innstillinger for gjennomskinnelige lag](#)
[Åpne en animasjon med flere lag](#)

Tidslinjeanimasjon, arbeidsflyt

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vil animere laginnhold i tidslinjemodus, angir du nøkkelbilder i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) mens du flytter indikatoren for gjeldende tidspunkt til et annet tidspunkt/delbilde, og deretter endrer du plassering, tetthet eller stil for laginnholdet. Photoshop legger til eller endrer automatisk en serie med delbilder mellom to eksisterende delbilder, med jevn variasjon av lagegenskapene (plassering, tetthet og stiler) mellom de nye delbildene for å skape en illusjon av bevegelse eller transformering.

Hvis du for eksempel vil tone ut et lag, setter du tettheten for laget i startdelbildet til 100 % og klikker stoppeklokken for lagtetthet. Deretter flytter du indikatoren for gjeldende tidspunkt til tidspunktet/delbildet og setter tettheten for det samme laget til 0 %. Photoshop interpolerer automatisk delbilder mellom start- og sluttbildet, og tettheten for laget reduseres jevnt mellom de nye delbildene.

I tillegg til å angi at Photoshop skal interpolere delbilder i en animasjon, kan du opprette en håndtegnet animasjon delbilde for delbilde ved å male på et tomt videolag.

 Hvis du vil opprette en animasjon i SWF-format, bruker du Adobe Flash, Adobe After Effects eller Adobe Illustrator.

Bruk følgende generelle arbeidsflyt når du skal opprette en tidslinjebasert animasjon.

1. Opprett et nytt dokument.

Angi størrelse og bakgrunnsinnhold. Kontroller at bildepunktproporsjonene og -dimensjonene er riktige for animasjonen du skal opprette. Fargemodusen bør være RGB. Med mindre du har spesielle grunner til å endre noe, bør du beholde oppløsningen på 72 bildepunkter/tommer (bpc), billedbyden på 8 bpc og bildepunktproporsjonene Firkantet.

- (Photoshop Extended CS5) Kontroller at animasjonspanelet er åpnet. Hvis animasjonspanelet er i modus for delbildeanimasjon, klikker du på ikonet for konvertering til tidslinjeanimasjon nederst i høyre hjørne av panelet.
- (CS6) Kontroller at tidslinjepanelet er åpnet. Klikk, om nødvendig, på pilen som peker nedover i midten av panelet, velg lag videotidslinje på menyen og klikk deretter på knappen til venstre for pilen. Hvis tidslinjepanelet er i modus for delbildeanimasjon, klikker du på ikonet for konvertering til videotidslinje nederst i venstre hjørne av panelet.

2. Angi tidslinjeinnstillinger for dokumentet (Photoshop Extended CS5) eller angi bildefrekvens for tidslinje (CS6) på panelmenyen.

Angi varighet (kun Photoshop Extended CS5) og bildefrekvens. Se Angi tidslinjevarighet og bildefrekvens.

3. Legg til et lag.

Et bakgrunnslag kan ikke animeres. Hvis du vil animere innhold, må du enten konvertere bakgrunnslaget til et vanlig lag eller legge til et av følgende:

- Et nytt lag for å legge til innhold.
- Et nytt videolag for å legge til videoinnhold.
- Et nytt tomt videolag for å klonе innhold til eller opprette håndtegnede animasjoner.

4. Legg til innhold på laget.

5. (Valgfritt) Legg til en lagmaske.

En lagmaske kan brukes til å vise en del av laginnholdet. Du kan animere lagmasken for å vise forskjellige deler av laginnholdet over tid. Se Legge til lagmasker.

6. Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til tidspunktet eller delbildet der du vil angi det første nøkkelbildet.

Se Bruke nøkkelbilder til å animere lagegenskaper.

7. Aktiver angivelse av nøkkelbilder for en lagegenskap.

Klikk trekanten ved siden av lagnavnet. En nedadpekende trekant viser lagegenskapene. Klikk deretter stoppeklokken for å angi det første

nøkkelbildet for lagegenskapen du skal animere. Du kan angi nøkkelbilder for mer enn én lagegenskap om gangen.

8. Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt, og endre en lagegenskap.

Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til tidspunktet eller delbildet der lagegenskapen skal endres. Du kan gjøre ett eller flere av følgende:

- Endre lagplasseringen for å flytte laginnhold.
- Endre lagtetthet for å tone innhold inn eller ut.
- Endre plasseringen av en lagmaske for å vise forskjellige deler av laget.
- Aktivere eller deaktivere en lagmaske.

For noen typer animasjon, der for eksempel fargen på et objekt skal endres eller innholdet i et delbilde skal endres fullstendig, må du ha flere lag med det nye innholdet.

Merk: Hvis du skal animere former, må du animere vektormasken, ikke formlaget, ved hjelp av stoppeklokken for tidsavvik for Vektormaskeposisjon eller Aktiver vektormaske.

9. Legg om nødvendig til flere lag med innhold, og rediger lagegenskapene.

10. Flytt eller skjær til lagvarigheten for å angi når et lag skal vises i en animasjon.

Se Angi når et lag skal vises i en video eller animasjon og Angi tidslinjeområdet som skal forhåndsvises.

11. Forhåndsvis animasjonen.

Bruk kontrollene i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) til å spille av animasjonen mens du oppretter den. Deretter forhåndsviser du animasjonen i webleseren. Du kan også forhåndsvis animasjonen i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Photoshop Extended CS5) eller Lagre for Web (CS6). Se Forhåndsvis video- eller tidslinjeanimasjoner.

12. Lagre animasjonen.

Du kan lagre animasjonen som en animert GIF-fil ved hjelp av kommandoen Lagre for Web og enheter (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6), eller som en bildesekvens eller video ved hjelp av kommandoen Gjengi video. Du kan også lagre animasjonen i PSD-format, som kan importeres til Adobe After Effects.

Bruke nøkkelbilder til å animere lagegenskaper

[Til toppen av siden](#)

Du kan animere ulike lagegenskaper, som Posisjon, Tetthet og Stil. Hver endring kan gjøres uavhengig av, eller samtidig med, andre endringer. Hvis du vil animere forskjellige objekter uavhengig av hverandre, er det best å opprette dem på separate lag.

 Du finner en video om animerte lagegenskaper på www.adobe.com/go/vid0024_no.

Her er noen eksempler på hvordan du kan animere lagegenskaper:

- Du kan animere en posisjon ved å legge til et nøkkelbilde i egenskapen Posisjon og deretter flytte indikatoren for gjeldende tidspunkt og dra laget i dokumentvinduet.
- Du kan animere tettheten til et lag ved å legge til et nøkkelbilde i egenskapen Tetthet og deretter flytte indikatoren for gjeldende tidspunkt og endre lagtettheten i lagpanelet.
- Du kan animere 3D-egenskaper, for eksempel objekt- og kameraposisjon. (Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se Opprette 3D-animasjoner (Photoshop Extended).)

Hvis du vil animere en egenskap ved hjelp av nøkkelbilder, må du angi minst to nøkkelbilder for egenskapen. Gjør du ikke dette, vil endringer du gjør i lagegenskapen, gjelde for hele lagvarigheten.

Hver lagegenskap har et stoppeklokkeikon for tidsavvik  som du klikker for å starte animeringen. Når stoppeklokken er inaktiv for en bestemt egenskap, angir Photoshop automatisk nye nøkkelbilder hver gang du endrer gjeldende tidspunkt og egenskapsverdien. Når stoppeklokken er inaktiv for en egenskap, har ikke egenskapen noen nøkkelbilder. Hvis du skriver inn en verdi for en lagegenskap mens stoppeklokken er inaktiv, gjelder verdien for hele lagvarigheten. Hvis du deaktiverer stoppeklokken, slettes alle nøkkelbildene for egenskapen permanent.

Velge interpoleringsmetode

Interpolering (noen ganger kalt innsetting) beskriver prosessen med å fylle ut ukjente verdier mellom to kjente verdier. I digital video og film betyr interpolering vanligvis å generere nye verdier mellom to nøkkelbilder. Hvis du for eksempel skal flytte et grafisk element 50 bildepunkter til venstre i 15 delbilder, angir du grafikkposisjonen i det første og det 15. delbildet og merker dem begge som nøkkelbilder. Photoshop interpolerer delbildene mellom de to nøkkelbildene. Interpolering mellom nøkkelbilder kan brukes til å animere bevegelse, tetthet, stiler og global lyssetting.

I animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) avhenger utseendet til et nøkkelbilde av hvilken interpoleringsmetode du velger for intervallet mellom nøkkelbildene.

Lineært nøkkelbilde  Endrer den animerte egenskapen jevnt fra ett nøkkelbilde til neste. (Det eneste unntaket er egenskapen Lagmaskeposisjon, som veksler usammenhengende mellom aktivert og deaktivert tilstand.)

Holdenøkkelbilde  Beholder gjeldende egenskapsinnstilling. Denne interpoleringsmetoden er nyttig for blitseffekter eller når du vil at lag skal vises eller forsvinne plutselig.

Slik velger du interpoleringsmetode for et nøkkelbilde:

1. Velg ett eller flere nøkkelbilder i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).
2. Gjør ett av følgende:
 - Høyreklikk et valgt nøkkelbilde, og velg Lineær interpolering eller Hold-interpolering på hurtigmenyen.
 - Åpne animasjonspanelmenyen, og velg Interpolering av nøkkelbilde > Lineær interpolering eller Interpolering av nøkkelbilde > Hold.

Flytte indikatoren for gjeldende tidspunkt til et nøkkelbilde

Når du har angitt startnøkkelbildet for en egenskap, viser Photoshop nøkkelbildenavigatøren, som du kan bruke til å gå fra nøkkelbilde til nøkkelbilde, eller til å angi eller fjerne nøkkelbilder. Når romben for nøkkelbildenavigatør er aktiv (gul), ligger indikatoren for gjeldende tidspunkt nøyaktig ved et nøkkelbilde for den lageegenskapen. Når romben for nøkkelbildenavigatør er inaktiv (grå), ligger indikatoren for gjeldende tidspunkt mellom nøkkelbilder. Når det vises piler på hver side av boksen for nøkkelbildenavigatør, finnes det andre nøkkelbilder for den egenskapen på begge sider av gjeldende tidspunkt.

❖ Klikk en av pilene for nøkkelbildenavigatøren i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6). Pilen til venstre flytter indikatoren for gjeldende tidspunkt til forrige nøkkelbilde. Pilen til høyre flytter indikatoren for gjeldende tidspunkt til neste nøkkelbilde.

Velge nøkkelbilder

❖ Gjør ett av følgende i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6):

- Hvis du vil velge ett nøkkelbilde, klikker du nøkkelbildeikonet.
- Hvis du vil velge flere nøkkelbilder, Skift+klikker du nøkkelbildene eller drar en markeringsramme rundt nøkkelbildene.
- Hvis du vil velge alle nøkkelbildene for en lageegenskap, klikker du lageegenskapsnavnet ved siden av stoppeklokkeikonet.

Flytte nøkkelbilder

1. Velg ett eller flere nøkkelbilder i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).
2. Dra et hvilket som helst ikon for valgt nøkkelbilde til ønsket tidspunkt. (Hvis du har valgt flere nøkkelbilder, flyttes de som en gruppe, og tidsavstanden beholdes.)

💡 Hvis du vil utvide eller komprimere avstanden for flere nøkkelbilder, **Alt+drar (Windows)** eller **Tilvalg+drar (Mac OS)** du det første eller siste nøkkelbildet i markeringen. Nøkkelbildet i den motsatte enden av markeringen flyttes ikke når du drar, noe som gjør animasjonen langsommere eller raskere.

Kopiere og lime inn nøkkelbilder

Du kan kopiere nøkkelbilder for en egenskap (for eksempel Posisjon) til den samme egenskapen på et annet lag. Når du limer inn nøkkelbilder, gjenspeiler de den kopierte forskyvningen fra indikatoren for gjeldende tidspunkt.

Du kan bare kopiere nøkkelbilder fra ett lag om gangen. Når du limer inn nøkkelbilder på et annet lag, vises de i den tilsvarende egenskapen på mållaget. Det tidligste nøkkelbildet vises ved gjeldende tidspunkt, og de andre nøkkelbildene følger i relativ rekkefølge. Nøkkelbildene forblir merket etter at de er limt inn, slik at du straks kan flytte dem på tidslinjen.

Merk: Du kan kopiere og lime inn nøkkelbilder mellom mer enn én egenskap om gangen.

1. I animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) viser du lageegenskapen som inneholder nøkkelbildene du vil kopiere.
2. Velg ett eller flere nøkkelbilder.
3. Høyreklikk et valgt nøkkelbilde, og velg Kopier nøkkelbilder.
4. I animasjonspanelet som inneholder mållaget, flytter du indikatoren for gjeldende tidspunkt til tidspunktet der du vil at nøkkelbildene skal vises.
5. Velg mållaget.
6. Åpne animasjonspanelmenyen, og velg Lim inn nøkkelbilder.

Slett nøkkelbilder

❖ Velg ett eller flere nøkkelbilder i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) og gjør ett av følgende:

- Høyreklikk (Windows) eller Ctrl+klikk (Mac OS) i et valgt nøkkelbilde, og velg Slett nøkkelbilder på hurtigmenyen.
- Velg Slett nøkkelbilder på panelmenyen.

Opprette håndtegnede animasjoner

[Til toppen av siden](#)

Du kan legge til et tomt videolag i et dokument når du vil opprette håndtegnede animasjoner delbilde for delbilde. Når du legger til et tomt videolag over et videolag og deretter justerer tettheten for det tomme videolaget, kan du se innholdet på videolaget under. Deretter kan du bruke rotoscope-teknikken på videolaginnholdet ved å male eller tegne på det tomme videolaget. Se også Male delbilder på videolag.

Merk: Hvis du skal animere flere uavhengige elementer, oppretter du separat innhold på forskjellige tomme videolag.

1. Opprett et nytt dokument.
2. Legg til et tomt videolag.
3. Mal eller legg til innhold på laget.
4. (Valgfritt) Aktiver modus for gjennomskinnelige lag i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6):
 - (Photoshop Extended CS5) Klikk ikonet for å vise/skjule gjennomskinnelige lag  hvis du vil tillate gjennomskinnelige lag.
 - (CS6 og Photoshop Extended CS5) Velg Tillat gjennomskinnelige lag på panelmenyen.
5. Flytt indikatoren for gjeldende tidspunkt til neste delbilde.
6. Mal eller legg til innhold på laget i en litt annen posisjon enn innholdet i det forrige delbildet.
 Du kan legge til et tomt videodelbilde, duplisere et delbilde eller slette et delbilde fra det tomme videolaget ved å velge **Lag > Videolag** og deretter velge ønsket kommando.

Etter hvert som du oppretter flere håndtegnede delbilder, kan du dra indikatoren for gjeldende tidspunkt eller bruke avspillingskontrollene til å forhåndsvisne animasjonen.

Sette inn, slette eller duplisere tomme videodelbilder

[Til toppen av siden](#)

Du kan legge til eller slette et tomt videodelbilde på et tomt videolag. Du kan også duplisere eksisterende (malte) delbilder på tomme videolag.

1. Velg det tomme videolaget i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6), og flytt deretter indikatoren for gjeldende tidspunkt til ønsket delbilde.
2. Velg **Lag > Videolag**, og velg deretter ett av følgende:

Sett inn tomt delbilde Setter inn et tomt videodelbilde på gjeldende tidspunkt på det tomme videolaget du har valgt.

Slett delbilde Sletter videodelbildet på gjeldende tidspunkt fra det tomme videolaget du har valgt.

Dupliser delbilde Legger til en kopi av videodelbildet ved gjeldende tidspunkt på det valgte tomme videolaget.

Angi innstillinger for gjennomskinnelige lag

[Til toppen av siden](#)

I modus for gjennomskinnelige lag vises innhold som er tegnet på gjeldende delbilde, i tillegg til innhold som er tegnet på omkringliggende delbilder. For å skille disse ekstra delbildene fra gjeldende delbilde må du angi hvilken tetthet de skal vises ved. Modus for gjennomskinnelige lag er nyttig når du skal tegne animasjoner delbilde for delbilde, fordi den gir deg referansepunkter for strøkposisjoner og andre redigeringer.

Innstillingene for gjennomskinnelige lag angir hvordan tidligere og senere delbilder vises når gjennomskinnelige lag er aktivert. (Se Oversikt over animasjonspanelet.)

1. Åpne animasjonspanelmenyen (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6), og velg Innstillinger for gjennomskinnelige lag.
2. Angi alternativer for følgende:

Antall gjennomskinnelige lag Angir hvor mange delbilder som vises før og etter. Angi verdi for Delbilder før og Delbilder etter i tekstboksene.

Bildeavstand Angir antall delbilder mellom de viste delbildene. En verdi på 1 viser for eksempel umiddelbart etterfølgende delbilder, mens en verdi på 2 viser strøk som er to delbilder unna.

Maks. tetthet Angir tetthetsprosenten for delbildene umiddelbart før og etter gjeldende tidspunkt.

Min. tetthet Angir tetthetsprosenten for de siste delbildene i før- og etter-settet bestående av delbilder med gjennomskinnelige lag.

Overgangsmodus Angir utseendet for områdene der delbildene overlapper hverandre.

A



B



C



Gjennomskinnelige lag

A. Gjeldende delbilde med ett delbilde etter **B.** Gjeldende delbilde med ett delbilde både før og etter **C.** Gjeldende delbilde med ett delbilde før

Åpne en animasjon med flere lag

[Til toppen av siden](#)

Du kan åpne animasjoner som er lagret i eldre versjoner av Photoshop, som Photoshop-filer (PSD) med flere lag. Lagene plasseres i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) i stablingsrekkefølgen. Det nederste laget blir det første delbildet.

1. Velg Fil > Åpne, og velg Photoshop-filen du vil åpne.
2. I lagpanelet velger du lagene du vil bruke i animasjonen, og deretter velger du Opprett delbilder av lag på animasjonspanelmenyen.

Du kan redigere animasjonen, bruke kommandoen Lagre for Web og enheter (Photoshop Extended CS5) eller Lagre for Web (CS6) til å lagre en animert GIF-fil eller bruke kommandoen Gjengi video til å lagre animasjonen som en QuickTime-film.

Flere hjelpeemner

[Opprette animasjoner fra innsatte former](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Opprette bilder for video

Opprette bilder for video

Proporsjoner

Opprette et bilde for bruk i video

Laste inn videoprosedyrer

Justere bildepunktproporsjoner

Klargjøre bilder for bruk i After Effects

[Til toppen av siden](#)

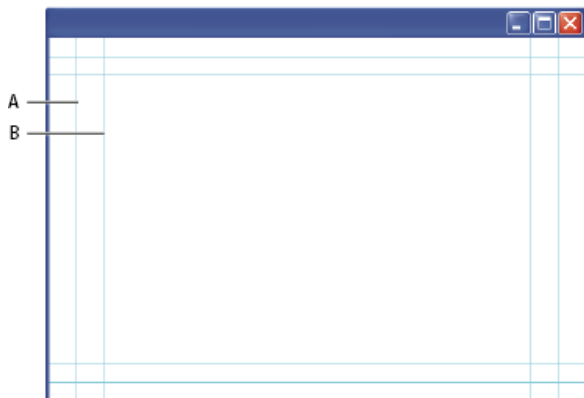
Opprette bilder for video

Photoshop kan opprette bilder med forskjellige proporsjoner slik at de vises riktig på videoskjermer og lignende enheter. Du kan velge et bestemt videoalternativ (i dialogboksen Ny) for å kompensere for skalering når det endelige bildet bygges inn i video.

Sikre soner

Forhåndsinnstillingen Film og video oppretter også et dokument med hjelpelinjer som ikke skrives ut, men markerer de handlings- og tittelsikre områdene i bildet. Med alternativene på Størrelse-menyen kan du produsere bilder for bestemte videosystemer: NTSC, PAL eller HDTV.

Sikre soner er nyttige når du redigerer for kringkasting og videobånd. De fleste vanlige TV-apparater bruker en prosess som kalles overskanning, og som kutter en del av de ytre bildekantene slik at den midterste delen av bildet forstørres. Mengden overskanning er ikke den samme for alle TV-er. For å være sikker på at alt får plass innenfor det området som vises på de fleste TV-er, bør du holde teksten innenfor de tittelsikre margene, og alle andre viktige elementer innenfor de handlingssikre margene.



Hjelpelinjer i en forhåndsinnstilt videofilstørrelse

A. Handlingssikkert område (ytre rektangel) **B.** Tittelsikkert område (indre rektangel)

Merk: De tittelsikre og handlingssikre margene gjelder ikke for prosjekter der du lager innhold for web eller CD, fordi hele bildet vises på disse mediene.

Alternativer for forhåndsvisning

Photoshop har en visningsmodus, Korrigering av bildepunktproporsjoner, som viser bilder med angitte proporsjoner for å hjelpe deg med å opprette bilder for video. Photoshop har også en kommando for forhåndsvisning av video som lar deg forhåndsvisne arbeidet umiddelbart og mer nøyaktig på en visningsenhet, for eksempel en videoskerm. Du må ha koblet enheten til datamaskinen via FireWire (IEEE 1394) for å kunne bruke denne funksjonen. Se også Forhåndsvisne dokumentet på en videoskerm. Du finner mer informasjon om FireWire (IEEE 1394) på Apples webområde.

Andre vurderinger

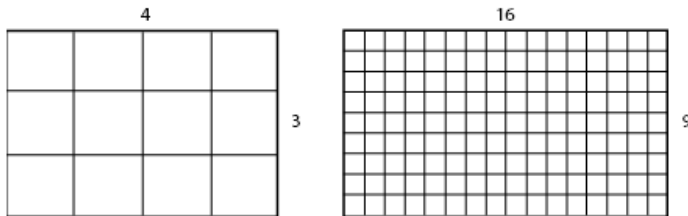
Både Adobe After Effects og Adobe Premiere Pro støtter PSD-filer som er opprettet i Photoshop. Hvis du imidlertid bruker andre film- og videoprogrammer, bør du ha følgende i tankene når du oppretter bilder for bruk i video:

- Noen videoredigeringsprogrammer kan importere enkeltlag fra en PSD-fil med flere lag.
- Gjennomsiktighet i en fil beholdes i noen videoredigeringsprogrammer.
- Hvis filen bruker en lagmaske eller flere lag, trenger du kanskje ikke å slå sammen lagene, men du kan inkludere en sammenslått kopi av filen i PSD-format for å maksimere bakoverkompatibilitet.

[Til toppen av siden](#)

Proporsjoner

Delbildeproporsjoner beskriver forholdet mellom bredden og høyden i dimensjonene for et bilde. Delbildeproporsjonene for DV NTSC er for eksempel 4:3 (eller bredden 4 ganger høyden 3), og delbildeproporsjonene for et vanlig bredskjermstilbilde er 16:9. Noen videokameraer kan ta opp forskjellige delbildeproporsjoner. Mange kameraer som har bredskjermstilmodus, bruker 16:9-formatet. Mange profesjonelle filmer er spilt inn i enda bredere format.

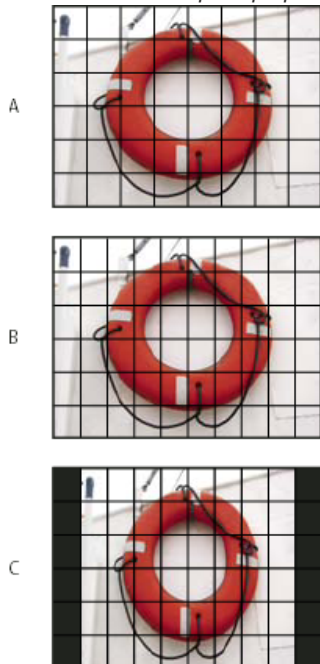


Delbildeproporsjonene 4:3 (venstre), og de bredere delbildeproporsjonene 16:9 (høyre)

Bildepunktproporsjoner beskriver forholdet mellom bredden og høyden i ett enkelt bildepunkt i et delbilde. De forskjellige videostandardene bruker forskjellige bildepunktproporsjoner. Mange videostandarder for datamaskiner definerer for eksempel et 4:3-bilde som et bilde med en bredde på 640 bildepunkter og en høyde på 480 bildepunkter, noe som gir firkantede bildepunkter. Bildepunktene for datamaskinvideo i dette eksemplet bruker bildepunktproporsjonene 1:1 (firkantet), mens bildepunktene for DV NTSC bruker bildepunktproporsjonene 0,91 (ikke-firkantet). DV-bildepunkter, som alltid er rektangulære, er orientert loddrett i systemer som produserer NTSC-video, og vannrett i systemer som produserer PAL-video.

Hvis du viser rektangulære bildepunkter uendret på en skjerm med firkantede bildepunkter, vises bilder forvrengt. Sirkler forvrenges for eksempel til ovaler. På en kringkastingsskjerm, derimot, vises bildene med riktige proporsjoner fordi kringkastingsskjermer bruker rektangulære bildepunkter.

Merk: Når du kopierer eller importerer bilder til et dokument med ikke-firkantede bildepunkter, konverterer Photoshop automatisk bildet og skalerer det til bildepunktproporsjonene for dokumentet. Bilder som importeres fra Adobe Illustrator, skales også riktig.



Bildepunkt- og delbildeproporsjoner

A. Et 4:3-bilde med firkantede bildepunkter vist på en 4:3-skjerm (datamaskin) med firkantede bildepunkter **B.** Et 4:3-bilde med firkantede bildepunkter tolket riktig for visning på en 4:3-skjerm (TV) med ikke-firkantede bildepunkter **C.** Et 4:3-bilde med firkantede bildepunkter tolket feil for visning på en 4:3-skjerm (TV) med ikke-firkantede bildepunkter

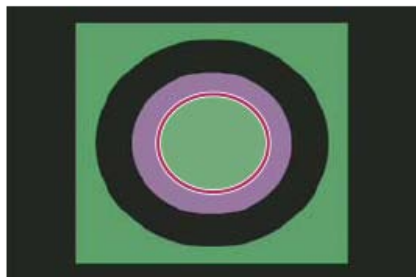
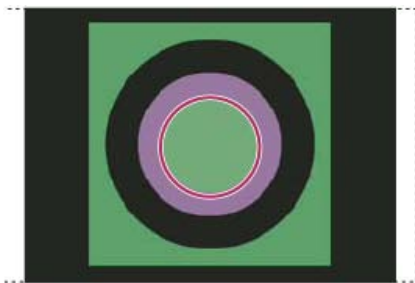
Opprette et bilde for bruk i video

[Til toppen av siden](#)

1. Opprett et nytt dokument.
2. Velg forhåndsinnstillingen Film og video på rullegardinmenyen Forhåndsinnstilling i dialogboksen Ny.
3. Velg en størrelse som passer for videosystemet der bildet skal vises.
4. Klikk Avansert for å angi fargeprofil og bildepunktproporsjoner.

Viktig: Som standard åpnes dokumenter med ikke-firkantede bildepunkter med Korrigering av bildepunktproporsjoner aktivert. Denne innstillingen skalerer bildet slik det vil se ut på en utdataenhet med ikke-firkantede bildepunkter (vanligvis en videoskjerm).

5. Hvis du vil vise bildet slik det vil se ut på en dataskjerm (firkantede bildepunkter), velger du Vis > Korrigering av bildepunktproporsjoner.



Sirkel i et NTSC DV-dokument (720 x 480 bildepunkter) vist på en dataskjerm (som bruker firkantede bildepunkter) med Korrigerende av bildepunktproporsjoner aktivert (øverst) og Korrigerende av bildepunktproporsjoner deaktivert (nederst)

💡 Du kan vise et bilde med Korrigerende av bildepunktproporsjoner aktivert og deaktivert samtidig. Med bildet med ikke-firkantede bildepunkter åpent og Korrigerende av bildepunktproporsjoner aktivert velger du Vindu > Ordne > Nytt vindu for [dokumentnavn]. Med det nye vinduet aktivt velger du Vis > Korrigerende av bildepunktproporsjoner for å deaktivere korrigerende.

6. Hvis du har en visningsenhet, for eksempel en videoskjerm, koblet til datamaskinen via FireWire, kan du forhåndsvisne dokumentet på enheten:

- Hvis du vil angi utdataalternativer før du forhåndsviser bildet, velger du Fil > Eksporter > Videoforhåndsvisning.
- Hvis du vil vise bildet uten å angi utdataalternativer, velger du Fil > Eksporter > Send videoforhåndsvisning til enhet.

💡 Når du oppretter bilder for video, kan du laste inn et sett med videoprosedyrer (følger med Photoshop) som automatiserer bestemte oppgaver, for eksempel skalering av bilder til bildepunktdimensjoner for video, og angivelse av bildepunktproporsjoner.

Laste inn videoprosedyrer

[Til toppen av siden](#)

Prosedyrer automatiserer oppgaver knyttet til videobilder, som å begrense lystetthetsområde og metningsnivåer for å overholde kringkastingsstandards, endre størrelse på og konvertere til ikke-firkantede bildepunkter for bruk i DVD-bildepresentasjoner (NTSC og PAL, standard- og bredskjermproporsjoner), opprette en alfakanal fra alle synlige lag, justere bildeområder (spesielt tynne linjer) som kan forårsake linjesprangflimmer, og generere en tittelsikker overlapping.

1. Velg Vindu > Prosedyrer for å vise prosedyrepanelet.
2. Klikk trekanten øverst til høyre i panelet, og velg Videohandlinger på menyen.

Justere bildepunktproporsjoner

[Til toppen av siden](#)

Du kan opprette egendefinerte bildepunktproporsjoner i eksisterende dokument, eller du kan slette eller tilbakestille tidligere tildelte bildepunktproporsjoner for et dokument.

Tilordne bildepunktproporsjoner til et eksisterende dokument

❖ Med et dokument åpent velger du Vis > Bildepunktproporsjoner, og deretter velger du bildepunktproporsjoner som er compatible med videoformatet som skal brukes med Photoshop-filen.

Opprette egendefinerte bildepunktproporsjoner

1. Med et dokument åpent velger du Vis > Bildepunktproporsjoner > Egendefinerte bildepunktproporsjoner.
2. I dialogboksen Lagre bildepunktproporsjoner skriver du inn en verdi i tekstboksen Faktor, gir de egendefinerte bildepunktproporsjonene et navn og klikker OK.

De nye egendefinerte bildepunktproporsjonene vises både på menyen Bildepunktproporsjoner i dialogboksen Ny og på menyen under Vis > Bildepunktproporsjoner.

Slette bildepunktproporsjoner

1. Med dokumentet åpent velger du Vis > Bildepunktproporsjoner > Slett bildepunktproporsjoner.

2. På menyen Bildepunktproporsjoner i dialogboksen Slett bildepunktproporsjoner velger du elementet du vil slette, og klikker Slett.

Tilbakestille bildepunktproporsjoner

1. Med dokumentet åpent velger du Vis > Bildepunktproporsjoner > Tilbakestill bildepunktproporsjoner.
2. Gjør ett av følgende i dialogboksen som åpnes:

Tilføy Erstatte gjeldende bildepunktproporsjoner med standardverdiene pluss eventuelle egendefinerte bildepunktproporsjoner. Dette alternativet er nyttig når du har slettet en standardverdi og vil gjenopprette verdien på menyen, men beholde eventuelle egendefinerte verdier.

OK Erstatte gjeldende bildepunktproporsjoner med standardverdiene. Egendefinerte bildepunktproporsjoner fjernes.

Avbryt Avbryter kommandoen.

Klargjøre bilder for bruk i After Effects

[Til toppen av siden](#)

Du kan importere en Photoshop-fil (PSD) direkte til et After Effects-prosjekt, og du kan velge om du vil beholde individuelle lag, lagstiler, gjennomskjinnelige områder og lagmasker, samt justeringslag (beholder enkeltelementer for animasjon).

Merk: Adobe Effects benytter RGB-modus, og du bør også jobbe i denne modusen for best mulig resultat. After Effects CS3 og nyere versjoner kan konvertere filer fra CMYK til RGB. After Effects 7 og eldre kan ikke utføre denne handlingen.

Før du eksporterer en lagvis Photoshop-fil for bruk i After Effects, bør du gjøre følgende for å redusere forhåndsvisnings- og gjengivelsestiden, og for å unngå problemer under importering og oppdatering av Photoshop-lag.

- Organisere og gi navn til lag. Hvis du endrer et lagnavn eller sletter et lag i et Photoshop-dokument etter at du har importert det til After Effects, vil ikke After Effects finne laget. Prosjektpanelet i After Effects angir laget som manglende. (Du kan også gruppere lag til smarte objekter. Eksempel: Hvis du har brukt et sett med lag til å opprette et forgrunnsobjekt, og et sett med lag til å opprette en bakgrunn, kan du gruppere hver(t) av dem som ett smart objekt og enkelt animere det ene slik at det glir inn foran det andre.)
- Kontroller at hvert lag har et unikt navn. Dupliserte lagnavn kan skape forvirring.
- Velg Alltid på menyen Maksimer PSD- og PSB-filkompatibilitet i innstillingsdialogboksen for filbehandling.
- Bruk de aktuelle forhåndsinnstilte bildepunktdimensjonene for video og film i dialogboksen Nytt dokument.
- Korrigér om nødvendig farge, skalering, beskjæring m.m. i Photoshop, slik at After Effects ikke trenger å gjøre ekstra bildebehandlingsarbeid. (Du kan også tildele bildet en fargeprofil som svarer til utdatatypen som skal brukes, for eksempel Rec. 601 NTSC eller Rec. 709. After Effects kan lese innebygde fargeprofiler og tolke fargene i bildet tilsvarende. Hvis du vil ha mer informasjon om fargeprofiler, kan du se [Arbeide med fargeprofiler](#).

Flere hjelpeemner

 [Klargjøre og importere Photoshop-filer](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Opprette delbildeanimasjoner

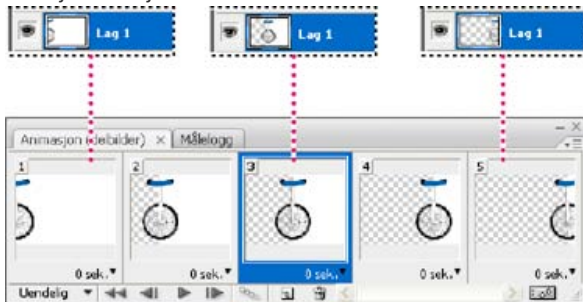
[Arbeidsflyt for delbildeanimasjon](#)
[Legge til delbilder i en animasjon](#)
[Velge animasjonsdelbilder](#)
[Redigere animasjonsdelbilder](#)
[Samkjøre lagegenskaper i animasjonsdelbilder](#)
[Kopiere delbilder med lagegenskaper](#)
[Opprette delbilder ved hjelp av innsetting](#)
[Legge til et nytt lag per delbilde](#)
[Skjule lag i animasjonsdelbilder](#)
[Angi tidsforsinkelse i delbildeanimasjoner](#)
[Velge en metode for delbildeovergang](#)
[Angi løkker i delbildeanimasjoner](#)
[Slette en hel animasjon](#)

Arbeidsflyt for delbildeanimasjon

[Til toppen av siden](#)

I Photoshop bruker du animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) til å opprette animasjonsdelbilder. Hvert delbilde representerer en lagkonfigurasjon.

Merk: I Photoshop Extended CS5 og Photoshop CS6 kan du også opprette animasjoner ved hjelp av en tidslinje og nøkkelbilder. Se [Opprette tidslinjeanimasjoner](#).



Illustrasjon av en animasjon. Enhjulssykkelbildet er på et eget lag. Lagets plassering endres i hvert animasjonsdelbilde.

Bruk følgende generelle arbeidsflyt når du skal opprette delbildebaserde animasjoner i Photoshop:

1. Åpne et nytt dokument.

Åpne også animasjons- (Photoshop Extended CS5), tidslinje- (CS6) og lagpanelet hvis de ikke allerede er åpne. Kontroller at animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) er i modus for delbildeanimasjon:

- (Photoshop Extended CS5) Klikk ikonet for konvertering til delbildeanimasjon i animasjonspanelet.
- (CS6) Klikk pilen som peker nedover i tidslinjepanelet for å velge lag delbildeanimasjon, og klikk deretter knappen ved siden av pilen.

2. Legg til et lag, eller konverter bakgrunnslaget.

Ettersom et bakgrunnslag ikke kan animeres, må du legge til et nytt lag eller konvertere bakgrunnslaget til et vanlig lag. Se [Konvertere bakgrunn og lag](#).

3. Legg til innhold i animasjonen.

Hvis animasjonen inneholder flere objekter som er animert uavhengig av hverandre, eller hvis du vil endre fargen på et objekt eller endre innholdet i et delbilde fullstendig, oppretter du objektene på separate lag.

4. Legg til et delbilde i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).

Se [Legge til delbilder i en animasjon](#).

5. Velg et delbilde.

Se [Velge animasjonsdelbilder](#).

6. Rediger lagene for det valgte delbildet.

Gjør ett av følgende:

- Aktiver og deaktiver synlighet for ulike lag.
- Endre plasseringen av objekter eller lag for å flytte laginnhold.
- Endre lagtetthet for å tone innhold inn eller ut.
- Endre overgangsmodusen for lag.
- Legg til en lagstil.

Photoshop har verktøy for å holde egenskaper for et lag like i alle delbilder. Se Samkjøre lagegenskaper i animasjonsdelbilder.

7. Legg om nødvendig til flere delbilder, og rediger lagene.

Hvor mange delbilder du kan opprette, begrenses bare av mengden systemminne som er tilgjengelig for Photoshop.

Du kan generere nye delbilder med overgangsendringer mellom to eksisterende delbilder i panelet ved hjelp av kommandoen Mellom. Dette er en rask måte å flytte et objekt over skjermen eller tone et objekt inn eller ut på. Se Opprette delbilder ved hjelp av innsetting.

8. Angi alternativer for delbildeforsinkelse og løkker.

Du kan tildele hvert delbilde en tidsforsinkelse og angi løkker slik at animasjonen kjører én gang, et bestemt antall ganger eller kontinuerlig. Se Angi tidsforsinkelse i delbildeanimasjoner og Angi løkker i delbildeanimasjoner.

9. Forhåndsvis animasjonen.

Bruk kontrollene i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) til å spille av animasjonen mens du oppretter den. Deretter bruker du kommandoen Lagre for Web og enheter til å forhåndsvis animasjonen i webleseren. Se [Forhåndsvis optimaliserte bilder i en webleser](#).

10. Optimaliser animasjonen for effektiv nedlasting.

Se Optimalisere animasjonsdelbilder.

11. Lagre animasjonen.

Det er forskjellige alternativer for lagring av delbildeanimasjoner:

- Du kan lagre som en animert GIF-fil ved hjelp av kommandoen Lagre for Web og enheter (Photoshop Extended CS5) eller Lagre for Web (CS6).
- Du kan lagre animasjonen i Photoshop-format (PSD), slik at du kan arbeide mer med den senere.
- Du kan lagre som en bildesekvens, som en QuickTime-film eller som separate filer. Se også Eksportere videofiler eller bildesekvenser.

Legge til delbilder i en animasjon

[Til toppen av siden](#)

Å legge til bilder er første trinn når du skal opprette en animasjon. Hvis du har et bilde åpent, viser animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) bildet som det første delbildet i en ny animasjon. Hvert delbilde du legger til, starter som et duplikat av det foregående delbildet. Deretter gjør du endringer i delbildet ved hjelp av lagpanelet.

1. Kontroller at animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) er i modus for delbildeanimasjon.
2. Klikk knappen Dupliserer valgte delbilder  i animasjonspanelet.

Velge animasjonsdelbilder

[Til toppen av siden](#)

Før du kan arbeide med et delbilde, må du velge det som gjeldende delbilde. Innholdet i gjeldende delbilde vises i dokumentvinduet.

I animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6) angis gjeldende delbilde med en smal ramme (innenfor den skyggelagte markeringen) rundt delbildeminiaturen. Valgte delbilder angis med en skyggelagt markering rundt delbildeminiaturene.

Velge ett animasjonsdelbilde

❖ Gjør ett av følgende i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6):

- Klikk et delbilde.
- Klikk ikonet for valg av neste delbilde  for å velge det neste delbildet i serien som gjeldende delbilde.
- Klikk ikonet for valg av forrige delbilde  for å velge det forrige delbildet i serien som gjeldende delbilde.
- Klikk ikonet for valg av første delbilde  for å velge det første delbildet i serien som gjeldende delbilde.

Velge flere animasjonsdelbilder

❖ Gjør ett av følgende i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6):

- Hvis du vil velge flere sammenhengende delbilder, Skift-klikker du et andre delbilde. Det andre delbildet og alle delbildene mellom det første

og andre delbildet legges til i markeringen.

- Hvis du vil velge flere ikke-sammenhengende delbilder, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du hvert delbilde du vil legge til i markeringen.
- Hvis du vil velge alle delbildene, velger du Marker alle delbildene på panelmenyen.
- Hvis du vil oppheve valget av et delbilde i en markering med flere delbilder, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du delbildet.

Redigere animasjonsdelbilder

[Til toppen av siden](#)

1. Velg ett eller flere delbilder i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).
2. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil redigere innholdet i objekter i animasjonsdelbilder, bruker du lagpanelet til å endre de bildelagene som påvirker delbildet.
- Hvis du vil endre plasseringen av et objekt i et animasjonsdelbilde, velger du laget som inneholder objektet, i lagpanelet og drar det til den nye plasseringen.

Merk: Du kan velge og endre plasseringen for flere delbilder. Hvis du imidlertid drar flere ikke-sammenhengende delbilder, plasseres delbildene sammenhengende på den nye plasseringen.

- Hvis du vil snu rekkefølgen for animasjonsdelbilder, velger du Reverser delbilder på panelmenyen.

Merk: Delbildene du reverserer, trenger ikke å være sammenhengende. Du kan reversere alle valgte delbilder.

- Hvis du vil slette valgte delbilder, velger du Slett delbilde på animasjonspanelmenyen eller klikker sletteikonet , og deretter klikker du Ja for å bekrefte slettingen. Du kan også dra det valgte delbildet til sletteikonet.

Samkjøre lagegenskaper i animasjonsdelbilder

[Til toppen av siden](#)

Samlingsknappene (Plassering for Samle lag, Synlighet for Samle lag og Stil for Samle lag) i lagpanelet bestemmer hvordan endringer du gjør i attributtene i det aktive animasjonsdelbildet, brukes på de andre delbildene på samme lag. Når en samlingsknapp er valgt, endres det attributtet i alle delbildene på det aktive laget. Når knappen ikke er valgt, brukes endringer bare på det aktive delbildet.

Alternativet Overfør delbilde 1 i lagpanelet bestemmer også hvordan endringer du gjør i attributter i det første delbildet, brukes på de andre delbildene på samme lag. Når dette alternativet er valgt, kan du endre et attributt i det første delbildet. Alle etterfølgende delbilder på det aktive laget endres da i forhold til det første delbildet (og animasjonen du allerede har opprettet, beholdes).

Samle lagegenskaper

1. Endre attributtet for et delbilde i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).
2. I lagpanelet klikker du Plassering for Samle lag , Synlighet for Samle lag  eller Stil for Samle lag  for å bruke det endrede attributtet på alle andre delbilder på det aktive laget.

Overføre delbilde 1

1. Velg Overfør delbilde 1 i lagpanelet.
2. Endre attributtet for det første delbildet i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).

Det endrede attributtet brukes på (i forhold til) alle etterfølgende delbilder på et lag.

 Du kan også overføre delbilder ved å Skift+merke alle etterfølgende grupper av delbilder på laget og endre et attributt i et hvilket som helst av de valgte delbildene.

Vise eller skjule lagsamlingsknapper

❖ Velg Animasjonsalternativer på lagpanelmenyen, og velg deretter ett av følgende:

Automatisk Viser lagsamlingsknappene når animasjonspanelet er åpent. I Photoshop Extended må animasjonspanelet være i modus for delbildeanimasjon.

Vis alltid Viser lagsamlingsknappene uansett om animasjonspanelet er åpent er lukket.

Skjul alltid Skjuler lagsamlingsknappene uansett om animasjonspanelet er åpent er lukket.

Kopiere delbilder med lagegenskaper

[Til toppen av siden](#)

For å forstå hva som skjer når du kopierer og limer inn et delbilde, kan du tenke på et delbilde som en duplisert versjon av et bilde med en gitt lagkonfigurasjon. Når du kopierer et delbilde, kopierer du lagkonfigurasjonene (inkludert hvert lags synlighetsinnstilling, plassering og andre egenskaper). Når du limer inn et delbilde, bruker du det aktuelle lagets konfigurasjon på måldelbildet.

1. Velg ett eller flere delbilder som du vil kopiere i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).

2. Velg Kopier delbilde(r) på panelmenyen.
3. Velg ett eller flere målbilder i gjeldende animasjon eller i en annen animasjon.
4. Velg Lim inn delbilde(r) på panelmenyen.
5. Velg en metode for innliming:

Erstatt bilder Erstatter de merkede bildene med de kopierte bildene. Ingen nye lag legges til. Egenskapene for hvert eksisterende lag i måldelbildene erstattes med egenskapene for hvert kopiert lag. Når du limer inn delbilder mellom bilder, legges det til nye lag i bildet. Men bare de lagene som limes inn, vil vises i målbildene (de eksisterende lagene er skjult).

Lim inn over markering Legger til innholdet i de innlimte delbildene som de nye lagene i bildet. Når du limer inn bilder i det samme bildet, vil antall lag i bildet dobles når du bruker dette alternativet. I målbildene vil de lagene som nettopp er limt inn, vises. De opprinnelige lagene er skjulte. I delbildene som ikke er måldelbilder, er de nyinnlimte lagene skjult.

Lim inn foran markering eller Lim inn etter markering Legger til de kopierte bildene foran eller etter målbildet. Når du limer inn delbilder mellom bilder, legges det til nye lag i bildet. Men bare de lagene som limes inn, vil vises i de nye bildene (de eksisterende lagene er skjult).

6. (Valgfritt) Hvis du vil koble sammen innlimte lag i lagpanelet, velger du Koble til nye lag.

Dette alternativet fungerer bare ved innliming av delbilder i et annet dokument. Velg det når du skal endre plasseringen for de innlimte lagene som en enhet.

7. Klikk OK.

Opprette delbilder ved hjelp av innsetting

[Til toppen av siden](#)

Termen *innsetting* brukes om prosessen med å sette inn delbilder mellom andre delbilder. Innsetting (også kalt *interpolering*) reduserer betraktelig tiden det tar å lage animasjonseffekter, som å tone inn eller ut eller flytte et element i et delbilde. Du kan redigere innsatte delbilder individuelt når du har opprettet dem.

Du bruker kommandoen Mellom til automatisk å legge til eller endre en serie med delbilder mellom to eksisterende delbilder, med jevn variasjon av lagegenskapene (plassering, tetthet eller effektparametere) mellom de nye delbildene for å skape en illusjon av bevegelse. Hvis du for eksempel vil tone ut et lag, setter du tettheten for laget i startdelbildet til 100 %, og tettheten for det samme laget i sluttdelbildet til 0 %. Når du setter inn nye delbilder mellom de to delbildene, reduseres tettheten til laget jevnt mellom de nye delbildene.



Bruke innsetting for å animere tekstplassering

1. Hvis du vil bruke innsetting på et bestemt lag, velger du funksjonen i lagpanelet.
2. Velg ett enkelt bilde eller flere sammenhengende bilder.
 - Hvis du velger ett delbilde, må du velge om nye delbilder skal settes inn mellom dette bildet og det forrige eller det neste delbildet.
 - Hvis du velger to sammenhengende delbilder, settes nye delbilder inn mellom de to delbildene.
 - Hvis du velger mer enn to delbilder, endres eksisterende delbilder mellom det første og det siste valgte delbildet under innsettingsoperasjonen.
 - Hvis du velger det første og det siste delbildet i en animasjon, behandles disse delbildene som sammenhengende, og innsatte delbilder legges til etter det siste delbildet. (Denne innsettingsmetoden er nyttig når animasjonen skal gå i løkker flere ganger.)
3. Gjør ett av følgende:
 - Klikk innsettingsknappen  i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).
 - Velg Mellom på panelmenyen.
4. Angi laget eller lagene som skal varieres i bildene som skal legges til:

Alle lag Varierer alle lag i ett eller flere merkede bilder.

Valgt lag Varierer bare det gjeldende merkede laget i ett eller flere merkede bilder.
5. Angi lagegenskapene som skal varieres:

Posisjon Varierer plasseringen av laginnholdet i de nye bildene jevnt mellom start- og sluttbildet.

Tetthet Varierer tettheten til de nye bildene jevnt mellom start- og sluttbildet.

Effekter Varierer parameterinnstillingene for lageffekter jevnt mellom start- og sluttdelbildet.
6. Hvis du valgte ett enkelt delbilde i trinn 2, velger du hvor delbildene skal legges til på menyen Legg mellom:

Neste delbilde Legger til delbilder mellom det valgte delbildet og det etterfølgende delbildet. Dette alternativet er ikke tilgjengelig når du velger det siste delbildet i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).

Første delbilde Legger til delbilder mellom siste og første delbilde. Dette alternativet er kun tilgjengelig når du velger det siste delbildet i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinje-panelet (CS6).

Forrige delbilde Legger til delbilder mellom det valgte delbildet og det forrige delbildet. Dette alternativet er ikke tilgjengelig når du velger det første delbildet i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinje-panelet (CS6).

Siste delbilde Legger til delbilder mellom første og siste delbilde. Dette alternativet er kun tilgjengelig når du velger det første delbildet i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinje-panelet (CS6).

7. Skriv inn en verdi i boksen Delbilder som skal legges til, eller bruk Pil opp eller Pil ned til å velge antall delbilder. (Dette alternativet er ikke tilgjengelig hvis du har valgt mer enn to delbilder.)
8. Klikk OK.

Legge til et nytt lag per delbilde

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Opprett nytt lag for hvert nye delbilde legger automatisk til et nytt lag, som er synlig i det nye delbildet, men skjult i andre delbilder. Med dette alternativet sparer du tid når du oppretter en animasjon som krever at du legger til et nytt visuelt element i hvert delbilde.

❖ Velg Opprett nytt lag for hvert nye delbilde på animasjonspanelmenyen (Photoshop Extended CS5) eller tidslinje-panelmenyen (CS6). En hake angir at alternativet er aktivert.

Skjule lag i animasjonsdelbilder

[Til toppen av siden](#)

Når du oppretter et nytt lag, er det som standard synlig i alle delbilder i en animasjon.

- Hvis du kun vil vise nye lag i aktive delbilder, fjerner du markeringen for Nye lag synlige i alle delbilder på animasjonspanelmenyen (Photoshop Extended CS5) eller tidslinje-panelmenyen (CS6).
- Hvis du vil skjule et lag i et bestemt delbilde, velger du delbildet og skjuler det ønskede laget i lagpanelet.

Angi tidsforsinkelse i delbildeanimasjoner

[Til toppen av siden](#)

Du kan angi en forsinkelse, som er tiden et bilde vises, for enkeltbilder eller flere bilder i en animasjon. Forsinkelsestid vises i sekunder. Brøkdeler av et sekund vises som desimalverdier. Et kvart sekund angis for eksempel som 0,25. Hvis du angir en forsinkelse for det gjeldende bildet, vil alle etterfølgende bilder huske og bruke denne forsinkelsesverdien.

1. Velg ett eller flere delbilder i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinje-panelet (CS6).
2. Klikk forsinkelsesverdien under det valgte delbildet for å vise hurtigmenyen.
3. Angi forsinkelsen:
 - Velg en verdi på hurtigmenyen. (Den sist brukte verdien vises nederst på menyen.)
 - Velg Annet, skriv inn en verdi i dialogboksen Angi delbildeforsinkelse, og klikk OK. Hvis du har valgt flere delbilder, vil forsinkelsesverdien du angir for ett delbilde, gjelde for alle delbilder.

Velge en metode for delbildeovergang

[Til toppen av siden](#)

Overgangsmetoden angir om gjeldende delbilde skal fjernes før neste delbilde vises. Du velger en overgangsmetode for animasjoner som omfatter bakgrunnsgjennomsiktighet, for å angi om gjeldende delbilde skal vises gjennom gjennomsiktige områder i neste delbilde.



Metoder for bildeovergang

A. Bilde med bakgrunnsgjennomsiktighet med alternativet Gjenoppbygg til bakgrunn **B.** Bilde med gjennomsiktig bakgrunn med alternativet Ikke fjern

Ikonet for overgangsmetode angir om delbildet er satt til Ikke fjern eller Fjern . (Det vises ikke noe ikon når overgangsmetoden er satt til Automatisk.)

1. (Photoshop Extended) Kontroller at animasjonspanelet er i modus for delbildeanimasjon.

2. Velg ett eller flere delbilder som du vil angi en overgangsmetode for.
3. Høyreklikk (Windows) eller Ctrl-klikk (Mac OS) delbildeminiatyrer for å vise overgangsmetoden på hurtigmenyen.
4. Velg en overgangsmetode:

Automatisk Angir en overgangsmetode for gjeldende bilde automatisk og dermed fjerner gjeldende bilde hvis det neste bildet inneholder laggjennomsiktighet. For de fleste animasjoner gir Automatisk (standardverdien) de ønskede resultatene.

Merk: Hvis du vil beholde delbilder som inneholder gjennomsiktighet, velger du Automatisk som overgangsmetode når du bruker optimaliseringsalternativet Fjern overflødige bildepunkter.

Ikke fjern Beholder det gjeldende bildet når det neste bildet legges til i visningen. Det gjeldende bildet (og foregående bilder) kan vises gjennom gjennomsiktige områder i neste bilde. Hvis du vil ha en nøyaktig forhåndsvisning av animasjonen ved hjelp av alternativet Ikke fjern, kan du bruke en webleser.

Fjern Fjerner det gjeldende bildet fra visningen før det neste bildet vises. Bare ett enkelt bilde vises til enhver tid (og det gjeldende bildet vil ikke vises gjennom de gjennomsiktige områdene i neste bilde).

Angi løkker i delbildeanimasjoner

[Til toppen av siden](#)

Du velger et løkkealternativ for å angi hvor mange ganger animasjonssekvensen skal gjentas under avspilling.

1. Klikk valgboxen for løkkealternativ nederst til venstre i animasjonspanelet (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelet (CS6).
2. Velg et løkkealternativ: Én gang, 3 ganger, Uendelig eller Annet.
3. Hvis du velger Annet, skriver du inn en verdi i dialogboxen Angi løkkeantall og klikker OK.

Merk: Du kan også angi løkkealternativer i dialogboxen Lagre for Web og enheter (Photoshop Extended CS5) eller Lagre for Web (CS6). Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Oversikt over Lagre for Web og enheter](#).

Slette en hel animasjon

[Til toppen av siden](#)

❖ Velg Slett animasjon på animasjonspanelmenyen (Photoshop Extended CS5) eller tidslinjepanelmenyen (CS6).

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Lagre og eksportere video og animasjoner

[Eksportformater for video og animasjon](#)

[Optimalisere animasjonsdelbilder](#)

[Slå sammen delbilder til lag](#)

[Eksportere videofiler eller bildesekvenser](#)

[Angi innstillinger for QuickTime-film \(Photoshop Extended CS5\)](#)

Merk: Photoshop-versjoner eldre enn Photoshop CC: noe av funksjonaliteten som diskuteres i denne artikkelen er kanskje kun tilgjengelig hvis du har Photoshop Extended. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige Photoshop CC.

Eksportformater for video og animasjon

[Til toppen](#)

Du kan lagre animasjoner som GIF-filer for visning på web. Videoer og animasjoner kan lagres som QuickTime-filmer eller PSD-filer. Hvis du ikke gjengir arbeidet som video, er det best å lagre filen som en PSD-fil fordi dette formatet tar vare på redigeringene og lagrer filen i et format som støttes av Adobes programmer for digital video og mange filmredigeringsprogrammer.

Optimalisere animasjonsdelbilder

[Til toppen](#)

Når du har fullført animasjonen, bør du optimalisere den for effektiv nedlasting til en nettleser. Du kan optimalisere en animasjon på to måter:

- Optimalisere bildene slik at de bare inkluderer områder som endres fra bilde til bilde. Dette reduserer filstørrelsen for den animerte GIF-filen betraktelig.
- Hvis du lagrer animasjonen som et GIF-bilde, optimaliserer du det på samme måte som med alle GIF-bilder. En spesiell spredningsteknikk brukes på animasjoner for å sikre at spredningsmønstrene er konsekvente i alle bilder og for å unngå flimmer under avspilling. På grunn av disse ekstra optimaliseringsfunksjonene kan det ta lengre tid å optimalisere en animert GIF-fil enn en standard GIF-fil.

 **Når du skal optimalisere fargene i en animasjon, bruker du paletten Adaptiv, Perseptuell eller Selektiv. Dette sikrer at fargene er konsekvente i alle delbildene.**

1. Kontroller at tidslinjepanelet (CC, CS6) eller animasjonspanelet (CS5) er i modus for delbildeanimasjon.
2. Velg Optimaliser animasjon på panelmenyen.
3. Angi følgende alternativer:

Markeringsramme Beskjærer hvert bilde til området som er endret fra det foregående bildet. Animasjonsfiler som opprettes ved hjelp av dette alternativet er mindre, men de er ikke kompatible med GIF-redigeringsprogrammer som ikke støtter dette alternativet. (Dette alternativet er valgt som standard og anbefales.)

Fjerning av overflødige bildepunkter Gjør alle bildepunkter i et delbilde gjennomsiktige når de ikke er endret fra foregående delbilde. Alternativet Gjennomsiktighet i optimaliseringspanelet må være valgt for at Fjern overflødige bildepunkter skal virke. (Dette alternativet er valgt som standard og anbefales.)

Merk: Sett metoden for bildeovergang til Automatisk når du bruker alternativet Fjern overflødige bildepunkter. (Se [Velg en rammejerningsmetode](#).)

4. Klikk OK.

Slå sammen delbilder til lag

[Til toppen](#)

Når du slår sammen delbilder til lag, opprettes det et enkeltlag for hvert delbilde på et videolag. Dette kan være nyttig for eksempel når du skal eksportere de individuelle videodelbildene som separate bildefiler, eller når du skal bruke videoen av et statisk objekt i en bildestakk.

1. Velg videolaget på tidslinjen (CC, CS6), eller i animasjons- (CS5) eller lagpanelet.
2. Velg Slå sammen delbilder til lag på panelmenyen i tidslinjepanelet (CC, CS6) eller animasjonspanelet (CS5).

Eksportere videofiler eller bildesekvenser

 Hvis du vil se en video om hvordan du lager bildesekvenser, kan du se www.adobe.com/go/vid0026_no

1. Velg Fil > Eksporter > Gjengi video.
2. I dialogboksen Gjengi video skriver du inn et navn for videoen eller bildesekvensen.
3. Klikk Velg mappe-knappen og gå til mappen for de eksporterte filene.
Hvis du vil opprette en mappe for den eksporterte filen, velger du Opprett ny undermappe og skriver inn et navn for undermappen.
4. Gjør ett av følgende for å eksportere en visning eller bildesekvens:
 - (CC, CS6) Velg enten Adobe Media Encoder eller Photoshop-bildesekvens på menyen under plasseringsdelen i dialogboksen Gjengi video. Velg deretter et filformat på hurtigmenyen. Hvis du velger Adobe Media Encoder kan du velge mellom formatene CPS, H.264 og QuickTime.
 - (CS5) Velg QuickTime-eksport eller Bildesekvens under Filalternativer. Velg deretter et filformat på hurtigmenyen.
5. (Valgfritt) Angi formatspesifikke alternativer:
 - (CC, CS6) Velg Avansert på menyene under filformatmenyen.
 - (CS5) Klikk Innstillinger-knappen og angi alternativer i dialogboksen Filinnstillinger.
6. (Valgfritt) Hvis du valgte Bildesekvens i trinn 4, angi du startnummer og antall sifre. (Disse alternativene angir nummereringssystemet for de eksporterte filene.) Gjør deretter ett av følgende, hvis nødvendig:
 - Velg på hurtigmenyen Størrelse for å angi bildepunktdimensjoner for de eksporterte filene.
 - Klikk Innstillinger-knappen og angi formatspesifikke alternativer.
 - (CC, CS6) Velg en bildefrekvens for dokumentet fra menyen Bildefrekvens.
7. Velg ett av følgende alternativer under Område:

Alle delbilder Gjengir alle delbildene i Photoshop-dokumentet.

Startdelbilde og Sluttelbilde (CC, CS6) Angi sekvensen for delbildene som skal gjengis.

Arbeidsområde (CC, CS6) Gjengir delbildene som er valgt med arbeidsområdelinjen i tidslinjepanelet.

Indre delbilde og ytre delbilde (Photoshop Extended CS5) Angi sekvensen for delbildene som skal gjengis.

Valgte delbilder (Photoshop Extended CS5) Gjengir delbildene som er valgt med arbeidsområdelinjen i animasjonspanelet.

Merk: De tilgjengelige områdealternativene avhenger av filformatet du velger.

8. (Valgfritt) Angi gjengivelsesalternativer:

Alfakanal Angir hvordan alfakanaler gjengis. (Dette alternativet er bare tilgjengelig for formater som støtter alfakanaler, for eksempel PSD og TIFF.) Velg Ingen for å ignorere alfakanalen, Rett - umaskert for å inkludere kanalen, eller et av alternativene for Forhåndsmultiplisert for å blande en maskefarge med fargekanalene.

3D-kvalitet (CC, CS6) Styrer hvordan overflater blir gjengitt hvis prosjektet inneholder 3D-objekter. Interaktivt er egnet for videospill og lignende bruksområder. Strålesporet kladd er lav kvalitet men gjengir videoen raskt. Strålesporet endelig er høy kvalitet men det tar lengre tid å gjengi videoen.

Bildefrekvens (Photoshop Extended CS5) Angir hvor mange delbilder som opprettes for hvert sekund av videoen eller animasjonen. Alternativet Bildefrekvens for dokument gjenspeiler frekvensen i Photoshop. Hvis du eksporterer til en annen videostandard (for eksempel fra NTSC til PAL), velger du ønsket frekvens på hurtigmenyen.
9. Klikk Gjengi.

QuickTime-eksportfilformater (Photoshop Extended CS5)

3G Et filformat som er utviklet for tredje generasjons mobile enheter.

FLC Et animasjonsformat for avspilling av datagenererte animasjoner på arbeidsstasjoner, Windows- eller Mac OS-maskiner. Dette formatet kalles også FLI.

Flash Video (FLV) Adobe® Flash®-video er Adobes format for direkteavspilling av lyd og video over nettet og andre nettverk. (Du må installere en FLV QuickTime-koder før du kan bruke dette formatet).

QuickTime Movie Apple Computers multimediaarkitektur, som inneholder en rekke kodeker. (Du må bruke dette formatet når du skal eksportere lyd.)

AVI Står for Audio Video Interleave, som er et standardformat for lyd- og videodata på Windows-maskiner.

DV Stream Et videoformat med intraframe-komprimering som bruker FireWire-grensesnitt (IEEE 1394) til å overføre video til ikke-lineære redigeringsystemer.

Bildesekvens En sekvens med stillbilder som kan finnes i én mappe og bruke samme numeriske eller alfabetiske filnavnmønster (for eksempel Sekvens1, Sekvens2, Sekvens3 og så videre).

MPEG-4 En multimediestandard for overføring av lyd- og videostrømmer over en rekke båndbredder.

Merk: Photoshop støtter også andre tredjeparts formater, for eksempel Avid AVR-kodeker, men de nødvendige QuickTime-kodekene må være installert.

Forstå QuickTime-nøkkelbilder

I QuickTime-terminologi refererer termen *nøkkelbilder* til noe annet enn animasjonsnøkkelbildene i Photoshop. I QuickTime forekommer nøkkelbilder ved regelmessige intervaller i filmen og lagres som komplette delbilder. Hvert mellomliggende delbilde som skiller dem, sammenlignes med foregående delbilde, og bare endrede data lagres. Bruk av nøkkelbilder reduserer filmstørrelsen betraktelig, men øker samtidig minnemengden som kreves ved redigering og gjengivelse av filmen. Kortere intervaller mellom nøkkelbilder gir raskere søking og tilbakespuling, men kan øke filstørrelsen i betydelig grad.

3G-eksportinnstillinger (Photoshop Extended CS5)

Hvis du vil ha mer informasjon om 3G-innstillinger, kan du søke etter 3G på Apple Computers webområde.

Filformat 3GPP og 3GPP2 er standarder for opprettelse, overføring og avspilling av multimedia over tredje generasjons trådløse høyhastighetsnettverk. 3GPP brukes for GSM-nettverk, og 3GPP2 brukes for CDMA 2000-nettverk. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) og AMC (EZmovie) brukes for spesifikke nettverk. 3GPP (Mobile MP4) brukes for NTT DoCoMo i-motion 3G-tjeneste. 3GPP2 (EZmovie) brukes for KDDIs 3G-nettverkstjeneste. AMC (EZmovie) brukes for KDDI-abonnenter med AMC-kompatible telefoner.

Video Velg Video på hurtigmenyen under Filformat-menyen, og angi følgende:

Videoformat Velger kodeken som skal brukes under videoeksport. Hvis kildefilmen bare har ett videospor og allerede er komprimert, kan du velge Gjennomgang for ikke å komprimere videoen igjen.

Datahastighet Angir antall kilobiter per sekund (kbps) under avspilling. En høyere kbps-hastighet gir vanligvis bedre filmavspillingskvalitet, men ikke velg en datahastighet som er høyere enn den tilgjengelige båndbredden.

Optimalisert for Angir overføringsmetoden hvis du velger H.264 på Videoformat-menyen, klikker Videoalternativer og velger Best kvalitet. Denne innstillingen forteller kodeken hvor mye datahastigheten kan variere over og under datahastigheten du velger.

Bildestørrelse Angir en standard for sending av filen til en mobiltelefon. Gjeldende beholder kildematerialstørrelsen, men den resulterende filen vil kanskje ikke kunne spilles av på en mobiltelefon. Velg Egendefinert for å angi en størrelse som ikke finnes på menyen.

Behold sideforhold ved å bruke Angir et alternativ når du endrer bildestørrelsen og filmen må skaleres til de nye dimensjonene. Letterbox skalerer kilden proporsjonalt slik at den passer i den rene blenderåpningen, og legger til svarte felt øverst og nederst eller på sidene etter behov. Beskjær midtstiller, skalerer og tilskjærer til den rene blenderåpningen.

Bildefrekvens Angir antall delbilder per sekund (fps) under avspilling. I de fleste tilfeller ser videoen bedre ut hvis du velger et antall som kildens fps-verdi kan deles nøyaktig med. Hvis for eksempel kilden er tatt opp ved 30 fps, velger du en bildefrekvens på 10 eller 15. Ikke velg en frekvens som er høyere enn kildematerialets frekvens.

Nøkkelbilde Angir hvor ofte nøkkelbilder skal opprettes i den eksporterte videoen. En høyere nøkkelbildefrekvens (lavere tall) gir bedre videokvalitet, men øker filstørrelsen.

Videoalternativer Klikk Videoalternativer-knappen, hvis denne finnes, for å åpne dialogboksen med avanserte videoinnstillinger for 3G. Avhengig av video kan du angi om det skal legges til synkroniseringsmarkører i videodelbildene for å gjøre det lettere å gjenopprette pakketap under direkteavspilling. Med H.264-video kan du også gjøre komprimeringen raskere (for eksempel for forhåndsvisning) ved å velge raskere koding (ett pass). Med standardalternativet, Best kvalitet (flere pass), kan kodeken bestemme hvor mange gjennomganger som trengs for å komprimere dataene for å få best kvalitet.

Lyd Alle lydalternativer er deaktivert fordi Photoshop Extended ikke inkluderer lyd i eksporterte 3G-filer.

Tekst Alle tekstalternativer er deaktivert fordi Photoshop Extended ikke inkluderer tekstspor i eksporterte 3G-filer.

Streaming Velg Streaming på hurtigmenyen under Filformat-menyen, og angi følgende:

Aktivere direkteavspilling Oppretter en fil for RTSP-streaming til QuickTime Player. Dette alternativet oppretter et hintspor (instruksjoner som er nødvendige for streaming av filen).

Optimalisere for server Hjelper serveren med å behandle filen raskere, men øker filstørrelsen.

Avansert Velg Avansert på hurtigmenyen under Filformat-menyen, og angi følgende:

Begrens fordeling Angir hvor mange ganger filen kan spilles av på håndsettet når den er lastet ned. Angir også alternativer for filens utløp: Angi om filen skal utløpe om et bestemt antall dager, eller skriv inn en dato. Hvis filen er i Mobile MP4- eller EZmovie-format, kan du begrense distribusjonen slik at filen ikke kan sendes eller kopieres til andre når den først er lastet ned til et håndsett.

Fragmenter film Gjør det mulig å laste ned filen i små deler via HTTP, slik at avspillingen kan starte raskere, og slik at større filer kan spilles av på håndsettet (bare fragmentet, ikke hele filmen, trenger plass på håndsettet til enhver tid).

FLC-eksportinnstillinger (Photoshop Extended CS5)

Følgende alternativer er tilgjengelige i dialogboksen FLC-eksportinnstillinger:

Fargetabell Angir fargetabellen med Windows-systemfarger eller Mac OS-systemfarger i den eksporterte filmen.

Bevegelse Angir bildefrekvens for avspilling.

Angi AVI-eksportinnstillinger (Photoshop Extended CS5)

1. Velg QuickTime-eksport i dialogboksen Gjengi video, og velg deretter AVI på hurtigmenyen.
2. Klikk Innstillinger-knappen.
3. Kontroller at Video er valgt i dialogboksen med AVI-innstillingene.

Merk: *Lydalternativer er deaktivert fordi Photoshop Extended ikke inkluderer lyd i eksporterte AVI-filer.*

4. Klikk Innstillinger-knappen under Video, og angi følgende:

Komprimeringstype Velger videokompressoren (kodeken) for å komprimere videoen.

Bilder per sekund Angir hvor mange enkeltbilder som vises hvert sekund. NTSC er vanligvis standard videoformat og viser 29,97 delbilder per sekund (fps). PAL er et europeisk videoformat med 25 fps. Standarden for film er 24 fps. QuickTime-filmer opprettes noen ganger med en lavere bildefrekvens for å redusere båndbredde og CPU-krav.

Filmer med høyere bildefrekvens viser bevegelse på en bedre måte, men har større filstørrelser. Hvis du velger en bildefrekvens som er lavere enn filmens gjeldende bildefrekvens, slettes delbilder. Hvis du velger et antall som er høyere enn filmens gjeldende bildefrekvens, dupliseres eksisterende delbilder (anbefales ikke, fordi dette øker filstørrelsen uten at kvaliteten blir noe bedre). I de fleste tilfeller vil videoen se bedre ut hvis du velger et antall som kildens fps-verdi kan deles nøyaktig med. Hvis for eksempel kilden er tatt opp ved 30 fps, velger du en bildefrekvens på 10 eller 15. Ikke velg en frekvens som er høyere enn kildematerialets frekvens.

Nøkkelbilde hver Angir nøkkelbildefrekvensen. En høyere nøkkelbildefrekvens (lavere tall) gir bedre videokvalitet, men øker filstørrelsen. Med noen kompressorer settes det automatisk inn et ekstra nøkkelbilde hvis for mye av bildet er endret fra ett delbilde til neste. Vanligvis er ett nøkkelbilde hvert 5. sekund (multipliser delbilder per sekund med 5) tilstrekkelig. Hvis du skal opprette en fil for RTSP-streaming og er usikker på hvor pålitelig nettverket er, kan du øke nøkkelbildefrekvensen til ett nøkkelbilde hvert eller annethvert sekund.

Begrens datahastighet til Angir antall kilobiter per sekund (kbps) under avspilling. En høyere kbps-hastighet gir vanligvis bedre filmavspillingskvalitet, men ikke velg en datahastighet som er høyere enn den tilgjengelige båndbredden.

Dybde Angir antall farger som skal inkluderes i en video du eksporterer. Denne menyen er ikke tilgjengelig hvis den valgte kodeken bare støtter én fargedybde.

Kvalitet Dra skyvekontrollen, hvis denne finnes, eller skriv inn en verdi for å justere bildekvaliteten, og dermed filstørrelsen, for den eksporterte videoen. Hvis du bruker den samme kodeken til å ta opp og eksportere og du har gjengitt forhåndsvisninger av en sekvens, kan du spare gjengivelsestid ved å sette innstillingen for eksportkvalitet til den samme kvaliteten som du brukte ved opptak. En høyere kvalitet enn den opprinnelige opptakskvaliteten øker ikke kvaliteten, men kan resultere i lengre gjengivelsestider.

Skannemodus Angir om den eksporterte filmen har felt (med linjesprang) eller ingen felt (progressiv).

Proporsjoner Angir proporsjonene 4:3 eller 16:9 for den eksporterte filmen.

Alternativer (Bare Intel Indeo® Video 4.4) Angir komprimering, gjennomskiktighetsalternativer og tilgang for kodeken Intel Indeo® Video 4.4.

DV Stream-eksportinnstillinger (Photoshop Extended CS5)

Følgende alternativer er tilgjengelige i dialogboksen DV-eksportinnstillinger:

DV-format Angir DV- eller DVCPRO-format for den eksporterte videoen.

Videoformat Angir NTSC- eller PAL-standard for videokringkasting.

Skannemodus Angir om den eksporterte videoen har felt med linjesprang eller ingen felt (progressiv skanning).

Proporsjoner Angir proporsjonene 4:3 eller 16:9.

Behold sideforhold ved å bruke Angir et alternativ hvis filmen skal skaleres til de nye bildepunktdimensjonene. Letterbox skalerer kilden proporsjonalt slik at den passer i den rene blenderåpningen, og legger til svarte felt øverst og nederst eller på sidene etter behov. Beskjær midtstiller, skalerer og tilskjærer til den rene blenderåpningen.

Merk: Selv om dialogboksen for DV-eksportinnstillinger har alternativer for lydformat, eksporterer ikke Photoshop Extended lyd i DV-filer.

Bildesekvensinnstillinger for QuickTime-eksport (Photoshop Extended CS5)

QuickTime brukes normalt til å eksportere videofiler. Men du kan også velge Bildesekvens på hurtigmenyen QuickTime-eksport. Klikk Innstillinger for å få tilgang til følgende alternativer:

Format Velger et filformat for de eksporterte bildene.

Bilder per sekund Angir bildefrekvensen for bildesekvensen.

Sett inn mellomrom foran tall Setter inn et mellomrom mellom navnet og det genererte nummeret i bildefilnavnet.

Alternativer Klikk Alternativer-knappen, hvis denne finnes, og angi formatspesifikke alternativer.

For mer informasjon om de spesifikke filformatene og alternativene deres, se også [Lagre og eksportere bilder](#) og [Filformater](#).

Angi MPEG-4-eksportinnstillinger (Photoshop Extended)

1. Velg QuickTime-eksport i dialogboksen Gjengi video, og velg deretter MPEG-4 på hurtigmenyen. Klikk deretter Innstillinger.
2. I dialogboksen MPEG-4-eksportinnstillinger velger du MP4 eller MP4 (ISMA) på Filformat-menyen. MP4-formatet (ISMA) sikrer operabilitet med enheter som er laget av ISMA-medlemmer.
3. Angi følgende under Video:

Videoformat Velger kodeken for å komprimere videoen. H.264 anbefales for å få høyeste kvalitet ved laveste datahastighet (eller minste filstørrelse). Hvis filen skal kunne spilles av på en enhet som støtter MPEG-4-video, velger du MPEG-4 Basic eller MPEG-4 Improved, avhengig av målenhet. Hvis videosporet i kildefilmen allerede er komprimert, kan du velge Gjennomgang for ikke å komprimere videoen igjen.

Datahastighet Angir antall kilobiter per sekund (kbps) under avspilling. En høyere kbps-hastighet gir vanligvis bedre filmavspillingskvalitet, men ikke velg en datahastighet som er høyere enn den tilgjengelige båndbredden.

Optimalisert for Angir hvor mye datahastigheten kan variere over og under datahastigheten du velger. Dette alternativet blir tilgjengelig når du velger MP4 på File Format-menyen, velger H.264 på Video Format-menyen, klikker Video Options og velger Best Quality.

Bildestørrelse Angir bildepunktdimensjonene for den eksporterte videoen. Gjeldende beholder kildematerialstørrelsen. Velg Egendefinert for å angi en størrelse som ikke finnes på Bildestørrelse-menyen.

Behold sideforhold ved å bruke Angir et alternativ hvis filmen skal skaleres til de nye bildepunktdimensjonene. Letterbox skalerer kilden proporsjonalt slik at den passer i den rene blenderåpningen, og legger til svarte felt øverst og nederst eller på sidene etter behov. Beskjær midtstiller, skalerer og tilskjærer til den rene blenderåpningen. Tilpass til størrelsen justerer målstørrelsen ved å tilpasse til den lengste siden og om nødvendig skalere.

Bildefrekvens Angir bildefrekvensen for avspilling av den eksporterte videoen. Vanligvis ser videoen bedre ut hvis du velger et antall som kan deles nøyaktig med kildens fps-verdi (delbilder per sekund). Hvis for eksempel kilden er tatt opp ved 30 fps, velger du en bildefrekvens på 10 eller 15. Ikke velg en frekvens som er høyere enn kildematerialets frekvens.

Nøkkelbilde Angir at nøkkelbilder genereres automatisk, eller hvor ofte nøkkelbilder skal opprettes i den eksporterte videoen. En høyere nøkkelbildefrekvens (lavere tall) gir bedre videokvalitet, men øker filstørrelsen.

4. (Bare MP4-filformat) Klikk Videoalternativer-knappen, og angi følgende:

Synkroniser markører på nytt (Bare MPEG-4 Basic og MPEG-4 Improved) Bruker synkroniseringsmarkører i videoens bitstrøm. Dette kan hjelpe til med å gjenopprette synkronisering etter overføringsfeil.

Begrens profil(er) til (Bare H.264) Velger profiler for avspilling av videofiler på en enhet som samsvarer med én eller flere av standardprofilene.

Kodingsmodus (Bare H.264) Angir om det skal brukes best kvalitet eller raskest koding.

Angi innstillinger for QuickTime-film (Photoshop Extended CS5)

[Til toppen](#)

1. Velg QuickTime-eksport i dialogboksen Gjengi video, og velg deretter QuickTime-film på hurtigmenyen.
2. Klikk Innstillinger-knappen.
3. Kontroller at Video er valgt i dialogboksen med filminnstillinger.

Merk: Selv om dialogboksen for filinnstillinger har alternativer for lyd, kan du ikke justere gjeldende lydinnstillinger. For å inkludere lyd i de eksporterte filene, se [Forhåndsvis lyd for videolag \(Photoshop Extended\)](#).

4. Klikk ønsket knapp under Video, og angi følgende:

Innstillinger Åpner dialogboksen med standard videokomprimeringsinnstillinger, der du kan angi alternativer for videokomprimering og tilhørende alternativer.

Filter Åpner dialogboksen Velg videofilter, der du kan bruke innebygde QuickTime-videoeffekter.

Størrelse Åpner dialogboksen med innstillinger for eksportstørrelse, der du kan angi bildepunktdimensjoner for den eksporterte videoen.

5. (Valgfritt) Hvis filmen skal overføres over Internett, velger du å klargjøre den for direkteavspilling på Internett og velger ett av følgende:

Rask start Angir at avspillingen av filmen skal starte på webserveren før filmen er fullstendig lastet ned til brukerens harddisk.

Rask start-komprimert hode Komprimerer filmhodet uten datatap, og angir at avspillingen av filmen skal starte på webserveren før filmen er fullstendig lastet ned til brukerens harddisk.

Hintet streaming Angir at filmen skal streames av en QuickTime-streamingserver.

Standard videokomprimeringsinnstillinger for QuickTime (Photoshop Extended CS5)

Følgende alternativer er tilgjengelige i dialogboksen med standard videokomprimeringsinnstillinger:

Komprimeringstype Velg kodeken som skal brukes ved eksport av en fil.

Bevegelse Velg bildefrekvensen for videoen ved å velge antall delbilder per sekund (fps). Noen kodeker støtter et bestemt sett med bildefrekvenser. En høyere bildefrekvens kan gi jevnere bevegelse (avhengig av den opprinnelige bildefrekvensen i kildeklippene), men bruker mer diskplass. Angi om mulig hvor ofte nøkkelbilder skal genereres. (Se [Forstå QuickTime-nøkkelbilder](#).)

Datahastighet Velg (hvis tilgjengelig for den valgte kompressoren) og skriv inn en datahastighet for å angi en øvre grense for mengden videodata som produseres av den eksporterte videoen når den spilles av.

Kompressor Angi kompressoralternativer for den valgte kodeken. Klikk Alternativer-knappen (hvis tilgjengelig) for å angi ytterligere kompressoralternativer. Hvis det finnes en dybdemeny, velger du hvor mange farger som skal inkluderes i den eksporterte videoen. (Denne menyen er ikke tilgjengelig hvis den valgte kodeken bare støtter én fargedybde.)

Dra skyvekontrollen for kvalitet, hvis denne er tilgjengelig under Kompressor, eller skriv inn en verdi for å justere bildekvaliteten, og dermed filstørrelsen, for den eksporterte videoen. Hvis du bruker den samme kodeken til å ta opp og eksportere og du har gjengitt forhåndsvisninger av en sekvens, kan du spare gjengivelsestid ved å sette innstillingen for eksportkvalitet til den samme kvaliteten som du brukte ved opptak. En høyere kvalitet enn den opprinnelige opptakskvaliteten øker ikke kvaliteten, men kan resultere i lengre gjengivelsestider.

Merk: Kompressoralternativer er ikke tilgjengelige for komponentvideokodeken.

Størrelsesinnstillinger for QuickTime-film (Photoshop Extended CS5)

Følgende innstillinger er tilgjengelige i dialogboksen med innstillinger for eksportstørrelse:

Dimensjoner Angir delbildestørrelsen for den eksporterte filmen. Hvis du vil angi en delbildestørrelse som ikke finnes på dimensjonsmenyen, velger du Egendefinert og skriver inn en bredde- og høydeverdi.

Behold sideforhold ved å bruke Angir et alternativ hvis filmen skal skaleres til en ny delbildestørrelse. Letterbox skalerer kilden proporsjonalt slik at den passer i den rene blenderåpningen, og legger til svarte felt øverst og nederst eller på sidene etter behov. Beskjær midtstiller, skalerer og tilskjærer til den rene blenderåpningen. Tilpass til størrelsen justerer målstørrelsen ved å tilpasse til den lengste siden og om nødvendig skalere.

Fjern linjesprang i kildevideo Fjerner linjesprang i de to feltene i hvert videodelbilde med linjesprang.

- [Optimalisere bilder](#)
- [Bildestakker \(Photoshop Extended\)](#)
- [Tolke filmklipp \(Photoshop Extended\)](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Oversikt over video og animasjon

Om videolag

Støttede video- og bildesekvensformater

Oversikt over animasjonspanelet

Bytte animasjonsmodus

Angi tidslinjevarighet og bildefrekvens

Merk: Photoshop-versjoner eldre enn Photoshop CC: noe av funksjonaliteten som diskuteres i denne artikkelen er kanskje kun tilgjengelig hvis du har Photoshop Extended. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige Photoshop CC.

Om videolag

[Til toppen](#)

Du kan bruke Photoshop til å redigere individuelle videodelbilder og bildesekvensfiler. I tillegg til å bruke et hvilket som helst Photoshop-verktøy til å redigere og male på video, kan du også bruke filtre, masker, transformasjoner, lagstiler og overgangsmodi. Når du er ferdig med å redigere, kan du lagre dokumentet som en PSD-fil (som kan spilles av i andre Adobe-programmer, for eksempel Premiere Pro og After Effects, eller åpnes som en statisk fil i andre programmer), eller du kan gjengi dokumentet som en QuickTime-film eller bildesekvens.

 Hvis du vil se en video om hvordan du arbeider med videolag, kan du se www.adobe.com/go/vid0027_no.

Merk: I en videofil kan du bare arbeide med visuelle bilder, ikke lyd.

Når du åpner en videofil eller bildesekvens i Photoshop, finnes delbildene på *videolag*. Et videolag identifiseres med et filmstripeikon  i lagpanelet. Med videolag kan du male og kloner på individuelle delbilder ved hjelp av pensel- og stempelverktøyene. På samme måte som med vanlige lag, kan du lage markeringer eller bruke masker for å begrense redigeringene til bestemte områder av et delbilde. Du navigerer gjennom delbildene ved å bytte til tidslinjemodus i animasjonspanelet (Vindu > Animasjon).

Merk: Videolag fungerer ikke når animasjonspanelet er i delbildemodus.

Du arbeider med videolag på samme måte som med vanlige lag, ved å justere overgangsmodus, tetthet, plassering og lagstil. Du kan også gruppere videolag i lagpanelet. Med justeringslag kan du bruke farge- og tonejusteringer på en ikke-ødeleggende måte på videolag.

Hvis du foretrekker å redigere delbilder på et separat lag, kan du opprette et tomt videolag. Tomme videolag kan også brukes til å opprette håndtegnede animasjoner.

Merk: Et videolag refererer til originalfilen, slik at redigeringer på videolaget ikke endrer den opprinnelige video- eller bildesekvensfilen. Hvis du vil beholde koblingen til originalfilen, må du passe på at den forblir på samme plassering i forhold til PSD-filen. For mer informasjon, se [Erstatte bildemateriale på et videolag](#).

Støttede video- og bildesekvensformater

[Til toppen](#)

Du kan åpne videofiler og bildesekvenser i følgende formater.

QuickTime-videoformater

- MPEG-1 (.mpg eller .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 eller .m4v)
- MOV
- AVI
- MPEG-2 støttes hvis en MPEG-2-koder er installert på datamaskinen.

Bildesekvensformater

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG

PSD

- Targa
- TIFF
- Cineon og JPEG 2000 støttes hvis plugin-modulene er installert.

Hvis du vil ha mer informasjon om plugin-moduler og hvordan du installerer dem, kan du se Plugin-moduler.

Fargemodus og bitdybde

Videolag kan inneholde filer i følgende fargemodi og antall biter per kanal (bpc):

- Gråtoner: 8, 16 eller 32 bpc
- RGB: 8, 16 eller 32 bpc
- CMYK: 8 eller 16 bpc
- Lab: 8 eller 16 bpc

Oversikt over animasjonspanelet

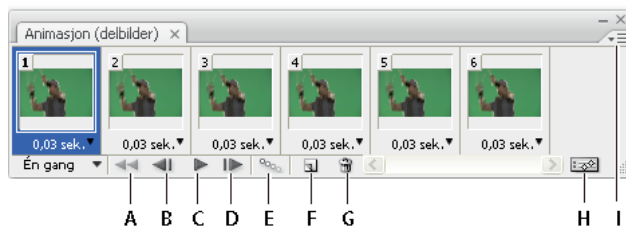
[Til toppen](#)

💡 Du finner en video om animasjonspanelet her: www.adobe.com/go/vid0023_no.

En *animasjon* er en sekvens med bilder, eller *delbilder*, som vises over tid. Hvert delbilde varierer litt fra foregående delbilde, noe som skaper en illusjon av bevegelse eller andre endringer når delbildene vises i rask rekkefølge.

I standardutgaven av tidligere Photoshop-versjoner vises animasjonspanelet (Vindu > Animasjon) i delbildemodus, som viser en miniatyr av hvert delbilde i animasjonen. Bruk verktøyene nederst i panelet til å navigere gjennom delbildene, angi løkkealternativer, legge til og slette delbilder og forhåndsvisne animasjonen.

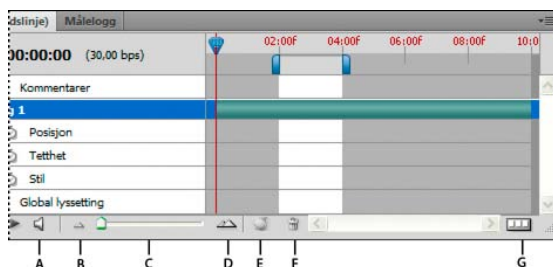
Animasjonspanelmenyen inneholder flere kommandoer for å redigere delbilder eller tidslinjevarigheter, og for å konfigurere panelvisningen. Klikk ikonet for panelmenyen for å vise tilgjengelige kommandoer.



Animasjonspanelet (delbildemodus)

A. Velger første delbilde **B.** Velger forrige delbilde **C.** Spiller av animasjonen **D.** Velger neste delbilde **E.** Setter inn animasjonsdelbilder **F.** Dupliserer valgte delbilder **G.** Sletter valgte delbilder **H.** Bytter til tidslinjemodus **I.** Animasjonspanelmeny

Du kan bruke animasjonspanelet i delbildemodus eller tidslinjemodus. I tidslinjemodus vises delbildevarigheten og animasjonsegenskapene for dokumentlag. Bruk verktøyene nederst i panelet til å navigere gjennom delbilder, zoome tidsvisningen inn eller ut, vise/skjule gjennomskinnelige lag, slette nøkkelbilder og forhåndsvisne videoen. Du kan bruke kontrollene på selve tidslinjen til å justere delbildevarigheten for et lag, angi nøkkelbilder for lagegenskaper og definere en del av videoen som arbeidsområde.



Animasjonspanelet (tidslinjemodus)

A. Aktiver lydavsplissing **B.** Zoom ut **C.** Zoom-skyvekontroll **D.** Zoom inn **E.** Vis/skjul gjennomskinnelige lag **F.** Slett nøkkelbilder **G.** Konverter til delbildeanimasjon

I tidslinjemodus vises animasjonspanelet hvert lag i et Photoshop-dokument (bortsett fra bakgrunnslaget), og panelet synkroniseres med lagpanelet. Når du legger til, sletter, gir nytt navn til, grupperer, dupliserer eller tildeler farge til et lag, oppdateres begge panelene.

Merk: Når animerte lag grupperes som et smart objekt, lagres animasjonsinformasjonen fra animasjonspanelet i det smarte objektet. Se også Om

smarte objekter.

Kontroller for delbildemodus

I delbildemodus inneholder animasjonspanelet følgende kontroller:

Løkkealternativer Angir hvor mange ganger en animasjon spilles av når den eksporteres som en animert GIF-fil.

Delbildeforsinkelse Angir varigheten for et delbilde under avspilling.

Sett inn animasjonsdelbilder 

Legger til en serie med delbilder mellom to eksisterende delbilder og *interpolerer* (varierer) lagegenskapene jevnt mellom de nye delbildene.

Dupliser valgte delbilder 

Legger til et delbilde i animasjonen ved å duplisere det valgte delbildet i animasjonspanelet.

Konverter til tidslinjeanimasjon 

Konverterer en delbildeanimasjon til tidslinjeanimasjon ved å bruke nøkkelbilder til å animere lagegenskaper.

Kontroller for tidslinjemodus

I tidslinjemodus inneholder animasjonspanelet følgende funksjoner og kontroller:

Indikator for hurtigbufrede delbilder Viser en grønn linje som angir delbildene som hurtigbufres for avspilling.

Kommentarspor Velg Rediger tidslinjekommentar på panelmenyen for å sette inn en tekstkommentar ved gjeldende tidspunkt. Kommentarer vises som ikoner  i kommentarsporet. Flytt pekeren over disse ikonene for å vise kommentarene som verktøytips. Dobbeltklikk ikonene for å se gjennom kommentarene. Du går fra én kommentar til den neste ved å klikke knappen Gå til forrige  eller Gå til neste  helt til venstre i kommentarsporet.

 Du kan opprette en HTML-tabell som viser tid, delbilenummer og kommentartekst, ved å velge Eksporter tidslinjekommentarer på panelmenyen.

Konverter til delbildeanimasjon Konverterer en tidslinjeanimasjon med nøkkelbilder til en delbildeanimasjon.

Vis tidskode eller delbilenummer  Viser tidskoden eller delbilenummeret (avhengig av panelalternativer) for gjeldende delbilde.

Indikator for gjeldende tidspunkt 

Dra indikatoren for gjeldende tidspunkt for å navigere mellom delbilder eller endre gjeldende tidspunkt eller delbilde.

Globalt lysspor Viser nøkkelbilder der du angir og endrer hovedvinkelen for lyssetting for lageffekter som Skygger, Indre skygge og Skråkant og preg.

Nøkkelbildenavigatør 

Pilknappene nederst til venstre på en sporetikett flytter indikatoren for gjeldende tidspunkt til forrige eller neste nøkkelbilde fra gjeldende posisjon. Klikk den midterste knappen for å legge til eller slette et nøkkelbilde ved gjeldende tidspunkt.

Lagvarighetslinje Angir tidsplasseringen for et lag i en video eller animasjon. Dra linjen for å flytte laget til et annet tidspunkt. Hvis du vil skjære til (justere varigheten for) et lag, drar du en av linjeendene.

Endret videospor For videolag vises en varighetslinje for endrede delbilder. Hvis du vil gå til endrede delbilder, bruker du nøkkelbildenavigatøren til venstre på sporetiketten.

Tidslinjal Måler varigheten (eller delbildeantallet) vannrett i tråd med dokumentets varighet og bildefrekvens. (Velg Dokumentinnstillinger på panelmenyen for å endre varighet eller bildefrekvens.) Innstillingsmerker og tall vises på linjalen, og avstanden mellom dem endres avhengig av zoominnstillingen for tidslinjen.

Stoppeklokke for tidsavvik 

Aktiverer eller deaktiverer angivelse av nøkkelbilder for en lagegenskap. Merk av for dette alternativet for å sette inn et nøkkelbilde og aktivere angivelse av nøkkelbilder for en lagegenskap. Fjern merket for å fjerne alle nøkkelbilder og deaktivere angivelse av nøkkelbilder for en lagegenskap.

Animasjonspanelmeny Inneholder funksjoner som påvirker nøkkelbilder, lag, panelutseende, gjennomskinnelige lag og dokumentinnstillinger.

Indikatorer for arbeidsområde Dra den blå tappen på en av endene på det øverste sporet for å markere den bestemte delen av animasjonen eller videoen du vil forhåndsvisse eller eksportere.

Endre miniatyrstørrelse

I animasjonspanelet kan du endre størrelsen på miniatyrene som representerer hvert delbilde eller lag.

1. Velg Panelvalg på animasjonspanelmenyen.
2. Gjør ett av følgende:

- Velg et størrelsesalternativ.
- Velg Ingen i tidslinjemodus for å vise bare lagnavn.

Bytte tidslinjeenheter

Du kan vise tidslinjen i animasjonspanelet i delbildennummer- eller tidskodeenheter.

- Angi visningsenheter ved å velge Panelvalg på animasjonspanelmenyen og deretter velge Bildenummer eller Tidskode.
- Bytt mellom enheter ved å Alt-klikke (Windows) eller Tilvalg-klikke (Mac OS) visningen av gjeldende tidspunkt øverst til venstre på tidslinjen.

Vise eller skjule lagegenskaper på tidslinjen

Når du legger til lag i et dokument, vises de som spor på tidslinjen. Utvid lagsporene for å vise lagegenskapene som kan animeres.

- Klikk trekanten til venstre for lagnavnet for å vise eller skjule lagegenskaper.

Vise eller skjule lag på tidslinjen

Alle dokumentlag vises på tidslinjen som standard. Hvis du bare vil vise et delsett av lag, angir du dem først som favoritter.

1. Velg ett eller flere lag i animasjonspanelet i tidslinjemodus, og velg deretter Vis > Definer favorittlag på animasjonspanelmenyen.
2. Angi hvilke lag som skal vises, ved å velge Vis på animasjonspanelmenyen og deretter velge Alle lag eller Favorittlag.

Navigere på tidslinjen

- Du kan gjøre følgende med animasjonspanelet i tidslinjemodus:
 - Dra indikatoren for gjeldende tidspunkt .
 - Klikk et nummer eller en plassering på det stedet på tidslinjalen der du vil plassere indikatoren for gjeldende tidspunkt.
 - Dra visningen av gjeldende tidspunkt (øverst til venstre på tidslinjen).
 - Dobbelklikk visningen av gjeldende tidspunkt, og angi et delbildennummer eller tidspunkt i dialogboksen Angi gjeldende tidspunkt.
 - Bruk avspillingskontrollene i animasjonspanelet.
 - Velg Gå til på animasjonspanelmenyen, og velg deretter et tidslinjealternativ.

Bytte animasjonsmodus

[Til toppen](#)

Du kan bruke animasjonspanelet i modus for delbildeanimasjon eller modus for tidslinjeanimasjon. I delbildemodus vises hvert enkelt delbilde separat, slik at du kan angi unike varighets- og lagegenskaper for hvert av delbildene. I tidslinjemodus vises delbildene i en kontinuerlig tidslinje, slik at du kan animere egenskaper med nøkkelbilder og spille av videolag.

Ideelt sett bør du velge modus før du starter en animasjon. Det er imidlertid mulig å bytte animasjonsmodus i et åpent dokument for å konvertere en delbildeanimasjon til en tidslinjeanimasjon, eller omvendt.

Merk: Noen interpolerte nøkkelbilder kan gå tapt når du konverterer en tidslinjeanimasjon til en delbildeanimasjon. Utseendet på animasjonen endres imidlertid ikke.

- Gjør noe av følgende i animasjonspanelet:
 - Klikk ikonet for konvertering til delbildeanimasjon .
 - Klikk ikonet for konvertering til tidslinjeanimasjon .
 - Velg Konverter til delbildeanimasjon eller Konverter til tidslinje på animasjonspanelmenyen.

Angi tidslinjevarighet og bildefrekvens

[Til toppen](#)

I tidslinjemodus kan du angi varigheten og bildefrekvensen for et dokument som inneholder video eller animasjon. *Varighet* er den generelle tidslengden for videoklippet, fra det første delbildet du angir, til det siste. *Bildefrekvens*, eller delbilder per sekund (fps), bestemmes vanligvis av hva slags utdata du produserer: NTSC-video har en bildefrekvens på 29,97 fps, PAL-video har en bildefrekvens på 25 fps, og film har en bildefrekvens på 24 fps. Avhengig av hvilket kringkastingssystem som brukes, kan DVD-video ha samme bildefrekvens som NTSC-video eller PAL-video, eller en bildefrekvens på 23,976. Video som er beregnet for CD eller web, har vanligvis en bildefrekvens mellom 10 og 15 fps.

Når du oppretter et nytt dokument, er standard tidslinjevarighet 10 sekunder. Bildefrekvensen avhenger av hvilken forhåndsinnstilling som er valgt for dokumentet. For andre forhåndsinnstillinger enn videoinnstillinger (for eksempel Internasjonalt papir) er standardfrekvensen 30 fps. For videoforhåndsinnstillinger er frekvensen 25 fps for PAL og 29,97 for NTSC.

1. Velg Dokumentinnstillinger på animasjonspanelmenyen.
2. Skriv inn eller velg verdier for Varighet og Bildefrekvens.

Merk: En reduksjon i varigheten for en eksisterende video eller animasjon har samme effekt som å skjære til delbilder (og eventuelle

nøkkelbilder) fra enden av dokumentet.

- [Opprette bilder for video](#)
- [Last videohandlinger](#)
- [Justeringslag og fyllag](#)
- [Angi tidslinjeområdet som skal forhåndsvises](#)
- [Video om tidslinjemodusen](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Filtre og effekter

[Oversikt over Gjør mindre skarpt-galleri](#)

Kelby (7. mai 2012)

video-opplæring

Rask, kreativ kontroll i et eget arbeidsområde for Gjør mindre skarpt.

[Bruke det nye tredelte Gjør mindre skarpt-galleriet](#)

Lynda.com (7. mai 2012)

video-opplæring

Fang blikket med strategisk plasserte områder som er mindre skarpe.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Referanse for filtereffekter | CC, CS6

Liste over filter som støtter 16-biters/-kanals og 32-biters/-kanals dokumenter

Artistisk-filtre
Gjør uskarpt-filtre
Penselstrøk-filtre
Forvrengning-filtre
Støy-filtre
Bryt opp-filtre
Gjengi-filtre
Gjør skarpere-filtre
Skisse-filtre
Spesialeffekter-filtre
Tekstur-filtre
Video-filtre
Andre-filtre
Digimarc-filtre
Forsvinningspunkt

Merk: Den fullstendige informasjonen om bruk av enkelte filtre finnes i andre deler. Søk i Adobe Hjelp for å få informasjon om filterne Gjør skarpere, Gjør uskarpt, Objektivkorrigering, Objektivuskarphet, Støyreduksjon, Gjør flytende og Forsvinningspunkt.

[Til toppen](#)

Liste over filter som støtter 16-biters/-kanals og 32-biters/-kanals dokumenter

Følgende filter støtter 16-biters/-kanals og 32-biters/-kanals dokumenter:

- Alle Gjør uskarpt-filtre (bortsett fra Objektivuskarphet og Smart uskarphet)
- Alle Forvrengning-filtre
- Støy > Legg til støy-filtret
- Alle Bryt opp-filtre
- Alle Gjengi-filtre (bortsett fra Lysetting)
- Alle Gjør skarpere-filtre (bortsett fra Gjør markering skarpere)
- Følgende filtre under Filtre > Spesialeffekter:
 - Diffus
 - Preg
 - Tegn kontur
- Alle Video-filtre
- Alle filtre under Filtre > Andre

[Til toppen](#)

Artistisk-filtre

Filtre fra undermenyen Artistisk hjelper deg med å oppnå en kunstnerisk effekt eller en spesialeffekt for kunst- eller reklameprosjekter. Bruk for eksempel Utskjæring-filtret for fotomontasjer eller behandling av skrift. Disse filterne gjengir naturlige eller tradisjonelle medieeffekter. Alle filterne under Artistisk kan brukes gjennom filtergalleriet.

Fargeblyant Tegner et bilde ved hjelp av fargeblyanter på en ugjennomsiktig bakgrunn. Kanter beholdes, og de får et ujevnt krysskraveringsutseende. Den heldekkende bakgrunnsfargen vises gjennom områdene som er glattet ut.

 Hvis du vil oppnå en pergamenteffekt, endrer du bakgrunnsfargen rett før du bruker Fargeblyant-filtret på et merket område.

Utskjæring Fremstiller et bilde som om det var satt sammen av ujevnt utklippede biter av farget papir. Høykontrastbilder vises som om de er silhuetter, mens fargebilder er satt sammen av flere lag med farget papir.

Tørr pensel Maler kantene på bildet ved hjelp av en tørrpenselteknikk (mellom olje- og vannfarger). Filteret forenkler et bilde ved å redusere fargeområdet til områder som har felles farge.

Filmkorn Bruker et likt mønster på skygge- og mellomtonene. Et glattere og mer mettet mønster legges til i de lysere områdene. Dette filteret er nyttig for å fjerne båndeffekt fra overganger og visuelt samle elementer fra ulike kilder.

Fresko Maler et bilde i en grov stil ved hjelp av korte, avrundede og hurtig påførte klatter.

Neonglød Legger til ulike typer glød på objektene i et bilde. Dette filteret er nyttig når du vil fargelegge et bilde og samtidig gi det et mykere utseende. Du velger glødfarge ved å klikke fargeboksen og velge en farge fra fargevelgeren.

Klattformaleri Gjør det mulig å velge mellom ulike penselstørrelser (fra 1 til 50) og penseltyper for å oppnå en kunstnerisk effekt. Penseltyper omfatter typene enkel, lett grov, lett mørk, svært skarp, svært uskarpt og fargesprakende.

Palettkniv Reduserer detaljene i et bilde for å skape en effekt av lerret som er påført bare et tynt strøk maling slik at teksturen under er synlig.

Plastinnpakning Dekker bildet med skinnende plast, som understreker overflatedetaljene.

Plakatkanter Reduserer antall farger/toner i et bilde etter angitt tonereduksjon, finner bildekantene og tegner svarte linjer på dem. Det brukes enkel skyggelegging på store, brede områder i bildet, mens fine, mørke detaljer kommer klart frem.

Grove pastellfarger Bruker strøk av pastellfarget kritt på teksturbakgrunn. På områder med lys farge virker krittet tykt og det vises lite av teksturen, mens på mørkere områder ser det ut som om krittet er skrapet bort for å vise mer av den.

Gni ut Gir bildet et mykere utseende ved hjelp av korte, diagonale strøk som gnir eller smører mørkere områder utover. Lysere områder blir enda lysere og mister detaljer.

Svamp Oppretter bilder med svært tydelige teksturområder av kontrasterende farger, slik at det ser ut som bildene er malt med svamp.

Undermaling Maler bildet på en teksturbakgrunn, og maler deretter det endelige bildet over dette.

Vannfarger Maler bildet i vannfargestil for å forenkle detaljene i bildet ved hjelp av en middels tykk pensel med vann og farge. Filteret metter fargen hvis det oppstår tydelige toneendringer langs kantene.

[Til toppen](#)

Gjør uskarpt-filtre

Disse filtrene brukes for å gjøre et merket område eller et helt bilde mykere og er nyttige for retusjering. De glatter ut overganger ved å jevne ut bildepunktene ved siden av de harde kantene i definerte linjer og skyggelagte områder i bildet.



Før (venstre) og etter (høyre) bruk av filteret Objektivuskarphet. Bakgrunnen er uskarpt, men forgrunnen er skarp.

Merk: Hvis du vil bruke et filter som reduserer skarpheten til kantene i et lag, fjerner du merket for Lås gjennomskiktige bildepunkter i lagpanelet.

Gjennomsnitt Finner gjennomsnittsfargen i et bilde eller merket område og fyller deretter bildet eller området med denne fargen for å gi det et jevnt utseende. Hvis du for eksempel merker et område med gress, vil filteret endre området til et jevnt lag av grønt.

Gjør uskarpt og Gjør enda mindre skarpt Du kan fjerne støy der viktige fargeoverganger vises på et bilde. Filtrene glatter ut overganger ved å jevne ut bildepunktene ved siden av de harde kantene i definerte linjer og skyggelagte områder. Filteret Gjør enda mindre skarpt er tre eller fire ganger sterkere enn filteret Gjør uskarpt.

Uskarp boks Gjør et bilde uskarpt basert på den gjennomsnittlige fargeverdien i bildepunktene i nærheten. Dette filteret er nyttig når du skal lage spesialeffekter. Du kan justere størrelsen på området som brukes til å beregne gjennomsnittsverdien for et gitt bildepunkt. En større radius gir mer uskarphet.

Variabelt uskarpt Gjør raskt et merket område uskarpt på grunnlag av en justerbar størrelse. *Variabelt* refererer til den klokkeformede kurven som genereres når Photoshop bruker et veid gjennomsnitt på bildepunktene. Filteret Variabelt uskarpt legger til lavfrekvensdetaljer og kan skape en disig effekt.

merk: Når du bruker filteret Variabelt uskarpt, Uskarp boks, Bevegelsesuskarphet eller Uskarp form på et merket bildeområde, vil det noen ganger gi uventede resultater nær markeringskantene. Det skyldes at disse uskarphetsfiltrene bruker billedata utenfor det merkede området til å opprette de nye, uskarpe bildepunktene innenfor området. Hvis for eksempel det merkede området representerer et bakgrunnsområde som du vil gjøre uskarpt, samtidig som du vil holde forgrunnen skarp, vil kantene på det uskarpe bakgrunnsområdet tilsmusses med farger fra bakgrunnen. Det skaper et uklart, dunkelt omriss rundt forgrunnen. Du kan unngå denne effekten ved å bruke Smart uskarphet eller Objektivuskarphet.

Objektivuskarphet Reduserer skarpheten i et bilde for å gi inntrykk av en smalere feltdybde slik at noen objekter i bildet forblir i fokus, mens andre blir uskarpe. Se Legge til objektivuskarphet.

Bevegelsesuskarphet Reduserer skarpheten i en angitt retning (fra -360 til +360°) og i en angitt intensitet (fra 1 til 999). Filtereffekten kan sammenlignes med det å ta et bilde av et objekt i bevegelse, med en angitt eksponeringstid.

Zoom/roter uskarpt Simulerer uskarpheten fra et zoomende eller roterende kamera for å skape en myk uskarphet. Velg Snurr hvis du vil redusere skarpheten langs konsentrisk sirkulære linjer, og angi deretter rotasjonsgrad. Velg Zoom hvis du vil redusere skarpheten langs radiale linjer, som om du zoomer inn eller ut av bildet, og skriv inn et tall mellom 1 og 100. Uskarphetskvaliteten angis fra Kladd (for raskest, men mest kornet resultat) til God og Beste for mykere resultat. De to sistnevnte gir lik effekt, bortsett fra på store områder. Angi utgangspunktet for uskarpheten ved å dra mønsteret i boksen Senter for uskarphet.

Uskarp form Bruker den angitte kjernen til å opprette uskarpheten. Velg en kjerne fra listen over egendefinerte forhåndsdefinerte former, og bruk radiusglidebryteren til å justere størrelsen. Du kan laste inn forskjellige formbiblioteker ved å klikke trekanten og velge fra listen. Radius bestemmer størrelsen på kjernen. Jo større kjerne, jo mer uskarphet.

Smart uskarphet Gjør et bilde uskarpt med presisjon. Du kan angi en radius, en terskelverdi og en uskarphetskvalitet. Radiusverdien bestemmer størrelsen på området for søk etter uensartede bildepunkter. Terskelverdien bestemmer hvor uensartede bildepunktene må være før de blir påvirket. Du kan også angi en modus for hele det merkede området (Normalt) eller for kantene i fargeoverganger (Kun kant og Overlapp kant). I tilfeller med betydelig kontrast bruker Kun kant svarte og hvite kanter, mens Legg over kant bruker hvite kanter.

Uskarp overflate Gjør et bilde uskarpt mens kantene beholdes. Dette filteret er nyttig når du skal lage spesialeffekter og fjerne støy eller kornethet. Alternativet Radius angir størrelsen på området som er angitt for uskarpheten. Alternativet Terskelverdi kontrollerer hvor mye toneverdiene for bildepunktene i nærheten må avvike fra den midterste bildepunktverdien før de blir del av uskarpheten. Bildepunkter med toneverdiforskjeller som er mindre enn terskelverdien, utelukkes fra uskarpheten.

[Til toppen](#)

Penselstrøk-filtre

I likhet med Artistisk-filtrene, gir Penselstrøk-filtrene et malerisk eller kunstnerisk utseende til bilder ved hjelp av ulike pensel- og fargestrøkeffekter. Enkelte av filtrene legger til detaljer som korn, maling, støy, kanter eller tekstur. Alle filtrene under Penselstrøk kan brukes gjennom filtergalleriet.

Markerte kanter Fremhever kantene til et bilde. Når lysstyrkekontrollen for kant er satt til en høy verdi, ligner fremhevingene hvitt kritt. Når kontrollen er satt til en lav verdi, ligner fremhevingene svart trykksverte.

Vinklede strøk Maler et bilde på nytt ved hjelp av diagonale strøk med lysere og mørkere områder med strøk i motsatte retninger.

Krysskravering Bevarer detaljene og egenskapene til det opprinnelige bildet, legger til tekstur og gjør kantene på de fargede områdene i bildet grovere ved hjelp av simulert blyantskravering. Alternativet Styrke angir antall skraveringsomganger, fra 1 til 3.

Mørke kanter Maler mørke områder med korte, tette, mørke strøk og lysere områder med lange, hvite strøk.

Fargekontur Tegner over et bilde med fine, smale linjer på de opprinnelige detaljene med penn-og-farge-stil.

Skvett Gjenskaper effekten av skvett fra spraymaling. Hvis du øker verdiene for de ulike alternativene, forenkles den samlede effekten.

Spraystrøk Maler over et bilde ved å bruke bildets dominerende farger i vinklede, sprayede fagestrøk.

Sumi-e Maler et bilde i japansk stil, som om det brukes en fullstendig fuktet pensel på rispapir. Sumi-e lager myke, uklare kanter med mettet svartfarge.

[Til toppen](#)

Forvrengning-filtre

Forvrengning-filtrene forvrenger et bilde geometrisk, og dermed opprettes 3D- eller andre formendringseffekter. Vær oppmerksom på at disse filtrene kan være svært minnekrevende. Filtrene Diffus glød, Glass og Skummende hav kan brukes fra filtergalleriet.

Diffus glød Gjengir et bilde som om det ble vist gjennom et mykt filter for tilfeldig spredning. Filteret legger til gjennomsiktig, hvit støy i et bilde hvor gløden tones ut fra midtpunktet til et merket område.

Forflytt Bruker et bilde, kalt en *styrefil*, til å avgjøre hvordan et merket område skal forvrennes. Ved å bruke en rund styrefil kan du for eksempel opprette et bilde som ser ut som om det er skrevet ut på et tøyestykke som holdes i hjørnene.

Glass Skaper en illusjon av at man ser på bildet gjennom forskjellige typer glass. Du kan velge en standard glasseffekt eller lage din egen glassoverflate som en Photoshop-fil og bruke den. Du kan justere innstillinger for skalering, forvrengning og utglatting. Når du bruker overflatekontroller for en fil, følger du instruksjonene for Forflytt-filteret.

Skummende hav Legger til krusninger med vilkårlig avstand på bildeoverflaten slik at det ser ut som om bildet er under vann.

Snurp Klemmer sammen et merket område. En positiv verdi på opptil 100 % forskyver et merket område mot midten, mens en negativ verdi på opptil -100 % forskyver et merket område utover mot kantene.

Polare koordinater Konverterer et merket område fra rektangulære til polare koordinater, og vice versa, i henhold til valgte alternativer. Du kan bruke dette filteret til å opprette en sylindranamorfose – en kunstform som var populær på 1700-tallet – der det forvrengte bildet vises helt normalt når man ser det gjennom en speilsylinder.

Krusninger Oppretter et bølgemønster på et merket område, som krusninger på en vannoverflate. Hvis du vil ha større kontroll, bruker du Bølger-filteret. Du kan blant annet angi mengden krusninger og størrelsen på dem.

Forskyv vannrett Forvrenger et bilde langs en kurve. Angi kurven ved å dra linjen i boksen. Du kan tilpasse alle punktene langs kurven. Klikk Standard for å gjøre kurven om til en rett linje igjen. I tillegg kan du velge hvordan du behandler jevne områder.

Fiskeøye Gir objekter en 3D-effekt ved å bryte et merket område rundt en fiskeøyefigur, og dermed forvrengte bildet og strekke det ut for å passe den valgte kurven.

Snurr Roterer et merket område kraftigere på midten enn på ytterkantene. Hvis du angir vinkler, får du et snurremønster.

Bølger Fungerer nesten på samme måte som Krusninger-filret, men med mer kontroll. Du kan blant annet angi antall bølgegeneratorer, bølgelengde (avstanden fra én bølgetopp til neste), bølgehøyde og bølgetype: Sinus (bølgende), Triangel eller Firkant. Alternativet Tilfeldig gir tilfeldige verdier. Du kan også definere jevne områder.

Ringer i vann Forvrenger et merket område radially, avhengig av radiusen til bildepunktene i det merkede området. Alternativet Tagger angir antall retningsreverseringer i sikkasakken fra midtpunktet i det merkede området til kanten. Du velger også hvordan bildepunktene skal forflyttes: Damkrusning forflytter bildepunkter til øverst til venstre eller nederst til høyre, Ut fra midten forflytter bildepunkter mot eller fra midtpunktet i det merkede området, og Rundt sentrum roterer bildepunktene rundt midtpunktet.

[Til toppen](#)

Støy-filtre

Støy-filtrene legger til eller fjerner støy eller bildepunkter med tilfeldig fordelte fargenivåer. På denne måten blandes et merket område med de omkringliggende bildepunktene. Støy-filtre kan opprette uvanlige teksturer eller fjerne problemer, som støv og riper.

Legg inn støy Bruker tilfeldige bildepunkter på bilder og simulerer effekten av å ta bilder med høyhastighetsfilm. Filteret kan også brukes til å redusere båndeffekt i uttoning på merkede områder og gradert fyll, eller gi et mer realistisk utseende til kraftig retusjerte områder. Alternativer for støyfordeling inkluderer Proporsjonalt og Variabel. Proporsjonalt fordeler fargeverdier for støy ved hjelp av tilfeldige tall mellom 0 og pluss eller minus den angitte verdien for en svak effekt. Variabel fordeler fargeverdier for støy langs en klokkeformet kurve for å skape en flekkete effekt. Monokromatisk brukes bare på toneelementer i bildet uten å endre fargene.

Fjern smårusk Finner bildekantene (områder der betydelige fargeendringer oppstår) og gjør hele det merkede området mindre skarpt, unntatt disse kantene. Dermed fjernes støy, mens detaljene i bildet beholdes.

Fjern støv og riper Reduserer støy ved å endre uensartede bildepunkter. Hvis du vil oppnå en balanse mellom bildeskarpheit og skjuling av defekter, kan du prøve ulike kombinasjoner av radius- og terskelverdiinnstillinger. Eller du kan bruke filteret på merkede områder i bildet. Se også [Bruke Fjern støv og riper-filteret](#).

Middelverdi Reduserer støy i et bilde ved å blande lysstyrken for bildepunktene i et merket område. Filteret søker i radiusen etter et merket bildepunktsområde som inneholder bildepunkt med samme lysstyrke. Under søket ignoreres bildepunkter som fjerner seg for mye fra nærliggende bildepunkter, og senterbildepunktet erstattes med lysstyrkemiddelverdien for bildepunktene det søkes etter. Dette filteret er nyttig når du vil fjerne eller redusere effekten av bevegelse i et bilde.

Reduser støy Reduserer støy mens kanter beholdes basert på brukerinnstillinger som gjelder for hele bildet eller enkeltkanaler. Se Redusere bildestøy og JPEG-artefakter.

[Til toppen](#)

Bryt opp-filtre

Filtrene på Bryt opp-undermenyen definerer et merket område tydelig ved å gruppere bildepunkter med like fargeverdier i celler.

Simuler raster Simulerer effekten av å bruke forstørret raster på hver kanal av det punktdefinerte bildet. For hver kanal deler kommandoen bildet inn i rektangler og erstatter hvert rektangel med en sirkel. Sirkelens størrelse er proporsjonal med rektanglets lysstyrke. Se [Bruke Simuler raster-filteret](#).

Krystalliser Grupperer bildepunkter til en ugjennomsiktig farge med mange kanter.

Fasetter Grupperer bildepunkter med heldekkende eller like farger i blokker med like bildepunktfarger. Du kan bruke dette filteret til å få skannede bilder til å se håndmalte ut eller til å få realistiske bilder til å se ut som abstrakte malerier.

Fragmenter Oppretter fire kopier av bildepunktene i det merkede området, utjevner dem og skyver dem fra hverandre.

Mezzotint Konverterer et bilde til et villkårlig mønster av svarte og hvite områder eller av fullstendig mettede farger i et fargebilde. Hvis du vil bruke dette filteret, velger du et punktmønster på menyen Type i dialogboksen Mezzotint.

Mosaikk Grupperer bildepunkter i kvadratiske blokker. Bildepunkter i samme blokk har samme farge, og fargene i blokkene representerer fargene i det merkede området.

Pointillisteffekt Bryter opp fargen i et bilde til vilkårlig plasserte punkter som i et pointillistmaleri, og bruker bakgrunnsfargen som et lærretsområde mellom punktene.

[Til toppen](#)

Gjengi-filtre

Gjengi-filtrene oppretter 3D-figurer, skymønstre, lysbrytningsmønstre, og simulerte lysrefleksjoner på et bilde. Du kan også redigere objekter i 3D-form, opprette 3D-objekter (kuber, kuler og sylindere) samt opprette teksturfyll fra gråtonefiler for å lage tredimensjonale effekter for lyssetting.

Skyer Genererer et mykt skymønster ved hjelp av tilfeldige verdier som skifter mellom forgrunns- og bakgrunnsfargen. Hvis du vil generere et sterkere skymønster, holder du nede Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS) når du velger Filter > Gjengi > Skyer. Når du bruker Skyer-filtelet, erstattes bildedataene på det aktive laget.

Dobbeltekspanerte skyer Bruker tilfeldig genererte verdier som skifter mellom forgrunns- og bakgrunnsfargen for å skape et skymønster. Filtelet blander skydataene med eksisterende bildepunkter på samme måte som differensmodusen blander farger. Første gang du bruker dette filtelet, inverteres deler av bildet i et skymønster. Når du bruker filtelet flere ganger, opprettes mønstre som ligner på marmortekstur. Når du bruker filtelet Dobbeltekspanerte skyer, erstattes bildedataene på det aktive laget.

Fiber Skaper en effekt som ligner på vevde fibrer ved hjelp av forgrunns- og bakgrunnsfargen. Du kan angi hvordan fargene skal variere ved å dra glidebryteren for varians (en lav verdi lager lengre fargestreker, mens en høy verdi lager svært korte fibrer med en mer variert fargefordeling). Glidebryteren for styrke angir hvordan hver fiber ser ut. En lav innstilling lager spredte fibrer, mens en høy innstilling lager korte, trevlete fibrer. Klikk Tilfeldig hvis du vil endre mønsteret. Du kan klikke knappen flere ganger, til du finner et mønster du liker. Når du bruker Fiber-filtelet, erstattes bildedataene på det aktive laget.

 *Prøv å legge til et justeringslag med graderingsfordeling for å fargelegge fibrene.*

Motlysslør Simulerer lysbrytningen som forårsakes av et lysskinn inn i en kameraobjektiv. Angi sentrum for sløret ved å klikke i bildeminiaturen eller ved å dra trådkorset i bildet.

Lyssetting Gjør det mulig å skape utallige lyssettingeffekter på RGB-bilder ved å variere 17 lysstiler, tre lystyper og fire sett med lysegenskaper. Du kan også bruke teksturer fra gråtonefiler (kalt *teksturkanaler*) til å skape 3D-lignende effekter og lagre dine egne stiler for bruk på andre bilder. Se Legge til lyssettingseffekter.

merk: lyssetting er utilgjengelig i 64-bitersversjoner av Mac OS.

[Til toppen](#)

Gjør skarpere-filtre

Gjør skarpere-filtrene fokuserer uskarpe bilder ved å øke kontrasten på tilstøtende bildepunkter.

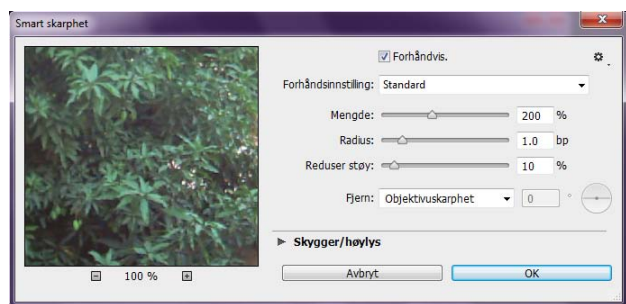
Gjør skarpere og Gjør enda skarpere Fokuser på et merket område og forbedre klarheten. Filtelet Gjør enda skarpere bruker en sterkere skarphetseffekt enn filtelet Gjør skarpere.

Gjør markering skarpere og Uskarp maske Søker etter områder i bildet der betydelige fargeendringer vises, og gjør dem skarpere. Filtelet Gjør markering skarpere øker bare skarpheten på merkede områder mens den totale bildeglattheten beholdes. Hvis du vil gjøre det merkede området skarpere uten å angi mengde, bruker du dette filtelet. Hvis du vil anvende profesjonell fargeendring, bruker du filtelet Uskarp maske til å justere kontrasten for kantdetalj og oppnå en lysere og mørkere linje på hver side av det merkede området. Denne prosessen fremhever det merkede området og gir inntrykk av at bildet er skarpere.

Smart skarphet Gjør et bilde skarpere ved at du kan angi algoritmen for skarphet eller kontrollere omfanget av skarphet som skal inntreffe i skygger og høylys. Dette er den anbefalte måten å gjøre et bilde skarpere på hvis du ikke har tenkt å bruke et spesielt skarphetfilter. Se Gjøre skarpere ved hjelp av Smart skarphet.

I Photoshop CC gir det forbedrede Smart skarphet-filteret deg muligheten til å skape resultater av høy kvalitet via tilpasningsdyktig teknologi for Gjør skarpere-funksjonen som gir minimalt med støy og glorieeffekter. Det strømlinjeformede grensesnittet til dette filteret gir optimale kontroller for målrettet endring av skarphet. Bruk glidebryterne til raske justeringer, og avanserte kontroller til finjustering.

Smart skarphet i Photoshop CC støtter CMYK. Du kan også bruke Gjør skarpere-funksjonen på vilkårlige kanaler. Du kan f.eks. velge å gjøre kun den blå eller grønne kanalen skarpere, eller bare alfa-kanalen.



(Photoshop CC) Grensesnitt for forbedret Smart skarphet-filter

Her er en anbefalt fremgangsmåte for å gjøre bilder skarpere med Photoshop CC:

1. Angi først en høy verdi for Mengde.
2. Øk Radius til en verdi som gir en glorieffekt.
3. Senk Radius-verdien til glorien forsvinner. Du har nå funnet den optimale verdien for Radius.
4. Nå kan du senke verdien for Mengde etter behov.
5. Juster glidebryteren Reduser støy slik at støyen i bildet er lik det den var før du gjorde bildet skarpere. Hvis du senker støyen for mye, kan resultatet se plastaktig ut. En høyere Mengde-verdi krever mer støyreduksjon.

[Til toppen](#)

Skisse-filtre

Filtre på undermenyen Skisse legger til tekstur i bilder, ofte for å skape en tredimensjonal effekt. Filtrene er også nyttige for å skape et kunstnerisk eller håndtegnet utseende. Mange av Skisse-filtrene bruker for- og bakgrunnsfargen når de tegner bildet på nytt. Alle filtrene under Skisse kan brukes gjennom filtergalleriet.

Basrelieff Omformer et bilde slik at det vises som utskåret i lavt relieff og belyst for å fremheve overflatevariasjonene. Mørke områder i bildet får forgrunnsfargen, mens lyse farger bruker bakgrunnsfargen.

Kritt og kullstift Tegner over høylys og mellomtoner med en ugjennomsiktig mellomtonegrå bakgrunn med grovt kritt. Skyggeområder erstattes med svarte, diagonale kullstiftstreker. Kullstiften tegnes i forgrunnsfargen, og krittet i bakgrunnsfargen.

Kullstift Skaper en utgidd, redusert effekt. Store kanter tegnes med fet strek, mens mellomtoner skisseres ved hjelp av et diagonalt strøk. Kullstiften er forgrunnsfargen, og papiret er bakgrunnsfargen.

Krom Gjengir bildet som om det har en polert kromoverflate. Høylys er høye punkter og skygger er lave punkter på den reflekterende overflaten. Når du har brukt filteret, bruker du dialogboksen Nivåer for å legge til mer kontrast i bildet.

Conté Crayon Gjengir teksturen av dekkende mørk og ren hvit Conté Crayon på et bilde. Filteret Conté Crayon bruker forgrunnsfargen til mørke områder og bakgrunnsfargen til lyse områder. Hvis du vil ha en tydeligere effekt, endrer du forgrunnsfargen til en av de vanligste Conté Crayon-fargene (svart, sepia eller blodrød) før du bruker filteret. Hvis du ønsker en dempet effekt, endrer du bakgrunnsfargen til hvit med noe av forgrunnsfargen lagt til, før du bruker filteret.

Grafisk penn Bruker tynne, lineære blekkstrøk for å kopiere detaljene i det opprinnelige bildet. Effekten er spesielt iøynefallende på skannede bilder. Filteret erstatter fargen i det opprinnelige bildet ved å bruke forgrunnsfargen for blekk og bakgrunnsfargen for papir.

Rastermønster Simulerer effekten av en rastring, samtidig som det sammenhengende toneområdet opprettholdes.

Kladdepapir Oppretter et bilde som ser ut som om det er laget av håndlaget papir. Filteret forenkler bilder og kombinerer effektene av filtrene Spesialeffekter > Preg og Tekstur > Korn. Mørke områder i bildet vises som hull i det øverste papirlaget, og bakgrunnsfargen vises gjennom hullene.

Fotokopi Simulerer effekten du får når du fotokopierer et bilde. Store, mørke områder har en tendens til å kopieres bare langs kantene, mens mellomtoner blir gjengitt som rent svart eller hvitt.

Gips Former et bilde av 3D-gips, og fargelegger deretter resultatet med for- og bakgrunnsfargen. Mørke områder heves, og lyse områder senkes.

Rutenett Simulerer den kontrollerte krympingen og forvrengningen av filmemulsjon for å opprette et bilde som ser ut som om det er klumpete i skygger og lettere grovkornet i høylys.

Stempel Forenkler bildet slik at det ser ut som om det er stemplet med et gummi- eller trestempel. Dette filteret gir best resultat med svart-hvitt-bilder.

Avrevne kanter Rekonstruerer bildet som et krøllete, revet papirstykke og fargelegger deretter bildet med for- og bakgrunnsfargen. Dette filteret er spesielt nyttig for tekst eller objekter med høy kontrast.

Vått papir Bruker utflytende klatter som ser ut som om de er malt på fiberrikt, vått papir, noe som gjør at fargene flyter ut og går over i hverandre.

[Til toppen](#)

Spesialeffekter-filtre

Spesialeffekter-filtre lager en malerilignende eller impresjonistisk effekt på et markert område ved å forflytte bildepunkter og ved å finne og øke kontrasten i bildet. Etter at du har brukt filtre som Finn kanter og Tegn kontur som fremhever kanter, kan du bruke kommandoen Inverter til å fremheve kantene til et fargebilde ved hjelp av fargede linjer eller til å fremheve kantene til et gråtonebilde ved hjelp av hvite linjer.

Diffus Flytter bildepunkter i en markering rundt slik at markeringen er mindre fokusert i henhold til det valgte alternativet: Vanlig flytter bildepunkter tilfeldig (uten å berøre fargeverdier), Gjør mørkere erstatter lyse bildepunkter med mørkere bildepunkter, og Gjør lysere erstatter mørke bildepunkter med lysere bildepunkter. Anisotropisk skyver bildepunkter i retning av områder der det er minst endring i fargene.

Preg Viser et merket område hevet eller stemplet ved å konvertere fyllfargen for området til grått og spore kantene med den opprinnelige fyllfargen. Alternativene omfatter en pregvinkel (fra -360° for å senke overflaten, til $+360^\circ$ for å heve overflaten), høyde og en prosentandel (1 til 500 %) for fargemengden i det merkede området. Hvis du vil beholde farge og innhold når du preger, bruker du kommandoen Uttoning etter du har brukt Preg-filteret.

Ekstruder Gir 3D-tekstur til et merket område eller lag. Se [Bruke Ekstruder-filteret](#).

Finn kanter Angir bildeområdene med betydelige overganger og fremhever kantene. På samme måte som filteret Tegn kontur, markerer Finn kanter bildekantene med mørke linjer mot hvit bakgrunn. Denne funksjonen er nyttig når du oppretter kantlinjer rundt bilder.

Glødende kanter Identifiserer fargekanter og gir dem en neonlignende glød. Dette filteret kan brukes kumulativt.

Solarisasjon Blander et negativt og et positivt bilde, noe som er det samme som å eksponere et fotografi for lys i et kort øyeblikk under utvikling.

Flislegging Bryter opp et bilde i flere ruter og flytter det merkede området fra den opprinnelige plasseringen. Du kan velge ett av følgende for å fylle området mellom rutene: bakgrunnsfarge, forgrunnsfarge, en omvendt versjon av bildet eller en uendret versjon av bildet. Det siste alternativet legger versjonen med ruter over det opprinnelige bildet og viser deler av det under rutekantene.

Tegn kontur Søker etter overganger i hovedlysstyrkeområder og markerer dem tynt for hver fargekanal for å skape en effekt som ligner linjer i konturfiler. Se [Bruke Tegn kontur-filteret](#).

Vind Plasserer små, vannrette linjer i bildet for å simulere vindeffekt. Du kan bruke alternativet Eksplosjon for en mer dramatisk effekt, eller Ustødig for å forskyve linjene i bildet.

[Til toppen](#)

Tekstur-filtre

Du kan bruke Tekstur-filtre til å simulere utseendet for dybde eller substans, eller for å gi det et organisk utseende.

Krakelering Maler et bilde på en gipsoverflate med høyt relieff, noe som gir et fint nettverk av sprekker som følger konturene i bildet. Bruk dette filteret til å skape en relieffeffekt på bilder som inneholder et bredt utvalg farge- eller gråtoneverdier.

Korn Gir bilder tekstur ved å simulere forskjellige typer grovhet – vanlig, myk, sprøytet, klumpet, kontrastfylt, forstørret, stiplet, vannrett, loddrett eller spettet, tilgjengelig fra menyen Type korn.

Mosaikkfliser Gjengir bildet som om det var laget av små flak eller fliser og legger til mørtel mellom flisene. (Som en kontrast til dette, kan du bruke filteret Bryt opp > Mosaikk til å bryte et bilde opp i blokker med bildepunkter i forskjellige farger.)

Lappeteppe Bryter et bilde opp i kvadrater som er fylt med den dominerende fargen i det området av bildet. Filteret reduserer eller øker flisedybden vilkårlig for å kopiere lyse partier og skygger.

Glassmaleri Gjør bildet om til ensfargede celler som er plassert ved siden av hverandre, og som er uthevet med forgrunnsfargen.

Teksturering Bruker en valgt tekstur til å opprette et bilde.

[Til toppen](#)

Video-filtre

Undermenyen Video inneholder filtrene Fjern linjesprang og NTSC-farger.

Fjern linjesprang Jevner ut bevegelige bilder på video ved å fjerne enten like eller ulike linjesprang i et videobilde. Filteret gir deg valget mellom å erstatte de fjernede linjene ved duplisering eller interpolering.

NTSC-farger Begrenser fargeregisteret til de fargene som kan brukes i TV-reproduksjon, for å unngå at overmettede farger går ut over TV-skjermens skannelinjer.

[Til toppen](#)

Andre-filtre

Med filtre på undermenyen Andre kan du opprette egne filtre, bruke filtre til å redigere masker, forskyve et merket område i et bilde eller utføre raske fargejusteringer.

Egendefinert Gir deg muligheten til å utforme din egen filtereffekt. Med filteret Egendefinert kan du endre lysstyrkeverdiene for hvert bildepunkt i bildet i henhold til en forhåndsdefinert matematisk operasjon kalt *konvulsjon*. Hvert bildepunkt får tildelt en verdi på nytt, basert på verdiene til omkringliggende bildepunkter. Denne operasjonen kan sammenlignes med beregningsmetodene Legg til og Trekk fra for kanaler.

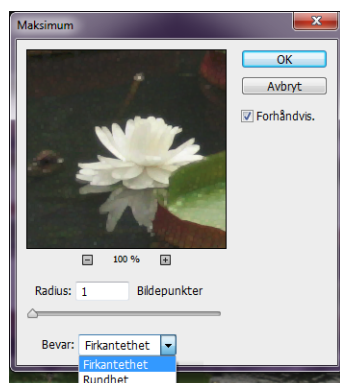
Du kan lagre egendefinerte filtre og bruke dem med andre Photoshop-bilder. Se [Opprette et egendefinert filter](#).

Høypass Beholder kantinnhold i den angitte radiusen der skarpe fargeoverganger finnes og skjuler resten av bildet. (En radius på 0,1 bildepunkt beholder kun kantbildepunkter.) Filteret fjerner lavfrekvent innhold fra et bilde og har en motsatt effekt av Variabelt uskarpt-filteret.

Det kan være hensiktsmessig å bruke Høypass-filteret på et bilde med sammenhengende toner før du bruker kommandoen Terskelverdi eller konverterer bildet til punktgrafikkmodus. Filteret er nyttig når du vil trekke ut strekbilder og store svart/hvite områder fra skannede bilder.

Maksimum og minimum Filtrene Minimum og Maksimum er nyttige for redigering av masker. Maksimum-filteret gir en spredningseffekt (dilatasjon) – hvite områder spres ut og svarte områder tettes igjen. Minimum-filteret gir en gjentettingseffekt (erosjon) – svarte områder spres ut og hvite områder reduseres. I likhet med Middelverdi-filteret, brukes Maksimum- og Minimum-filteret på valgte bildepunkter. Innenfor en gitt radius erstatter filtrene Maksimum og Minimum det gjeldende bildepunktets lysstyrkeverdi med den største eller minste lysstyrkeverdien for de omkringliggende bildepunktene.

Disse filtrene, spesielt med større radier, bruker å heve enten hjørner eller kurver i bildekonturene. I Photoshop CC kan du velge fra menyen Behold for å foretrekke firkantethet eller rundhet når du angir radiusverdien.



(Photoshop CC) Bevare firkantethet eller rundhet

Forskyvning Flytter et merket område vannrett eller loddrett med en angitt verdi og etterlater et tomt felt der det merkede området opprinnelig var plassert. Du kan fylle det tomme feltet med gjeldende bakgrunnsfarge, med en annen del av bildet eller med et annet fyll hvis det merkede området er nær bildekanten.

[Til toppen](#)

Digimarc-filtre

Digimarc-filtre bygger inn et digitalt vannmerke i et bilde for å lagre informasjon om opphavsrett.

Merk: Plugin-moduler fra Digimarc krever et 32-biters operativsystem. De støttes ikke i 64-biters versjoner av Windows og Mac OS.

[Til toppen](#)

Forsvinningspunkt

Forsvinningspunkt-funksjonen beholder riktig perspektiv i redigeringer av bilder som inneholder perspektivplan (for eksempel sidene på en bygning eller et rektangulært objekt).

Adobe anbefaler også

- [Legge til digital informasjon om opphavsrett](#)
- [Arbeide i Forsvinningspunkt](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Legge til lyssettingseffekter | CC, CS6

[Bruke Lyssetting-fileret](#)

[Fra en ekspert: Opplæring i lyssetting](#)

[Lyssettingstyper](#)

[Justere punktllys i forhåndsvisningsvinduet](#)

[Justere uendelig lys i forhåndsvisningsvinduet](#)

[Justere spotlys i forhåndsvisningsvinduet](#)

[Forhåndsinnstilt lyssetting](#)

[Legge til eller slette et lys](#)

[Opprette, lagre og slette forhåndsinnstilte lyssettinger](#)

[Bruke teksturkanaler](#)

Bruke Lyssetting-fileret

[Til toppen](#)

Med Lyssetting-fileret kan du skape utallige lyssettingseffekter på RGB-bilder. Du kan også bruke teksturer fra gråtonefiler (kalt *teksturkanaler*) til å lage 3D-lignende effekter og lagre dine egne stiler for bruk i andre bilder.

Merk: Lyssetting-fileret fungerer bare med 8-biters RGB-bilder i Photoshop CC. Du må ha et støttet videokort for å bruke Lyssetting. Se [vanlige spørsmål](#) for mer informasjon.

1. Velg Filter > Gjengi > Lyssetting.
2. Velg en stil fra forhåndsinnstillingsmenyen øverst til venstre.
3. I forhåndsvisningsvinduet velger du lysene du vil justere, enkeltvis. Deretter gjør du et av følgende i øvre halvdel av Egenskaper-panelet:
 - Velg lystype (spotlys, uendelig lys eller punktllys) fra den øverste menyen.
 - Juster farge, intensitet og størrelsen på aktiveringspunktet.

 Hvis du vil kopiere lys, holder du nede Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS) og drar lyset i forhåndsvisningsvinduet.

4. I den nedre halvdel av Egenskaper-panelet kan du justere hele lyssettet med følgende alternativer:

Fargelegg Klikk for å gi hele lyssettingen en bestemt fargetone.

Eksponeering Styrer utheving og skyggedetaljer.

Glans Styrer hvor mye overflaten skal reflektere lys.

Metallisk Bestemmer hva som er mest reflekterende: lyset eller objektet som lyset gjenspeiles på.

Omgivelse Sprer lyset som om det var kombinert med andre lystyper i rommet, som sollys eller selvlysende objekter. Velg 100 som verdi for å bruke bare lyskilden, eller -100 for å fjerne lyskilden.

Tekstur Tar i bruk en [teksturkanal](#).

Fra en ekspert: Opplæring i lyssetting

[Til toppen](#)

Få raskt oversikt over lyssettingsområdet. Dette [læreprogrammet fra Dan Moughamian](#) gir deg en trinnvis rundtur.

Se også denne oversiktsvideoen om [lyssetting i CS6](#) av Matt Kloskowski.

Lyssettingstyper

[Til toppen](#)

Du kan velge blant flere lyssettingstyper:

Punkt Lyser i alle retninger fra rett over bildet, som en lypære.

Uendelig Lyser over et helt plan, som solen.

Spot Lager en ellipseformet lysstråle. Linjen i forhåndsvisningsvinduet definerer lysretningen og -vinkelen, og håndtakene definerer ellipsekantene.

Justere punktlys i forhåndsvisningsvinduet

[Til toppen](#)

1. I Egenskaper-panelet velger du Punkt fra den øverste menyen.

2. Juster lyset i forhåndsvisningsvinduet:

- Du flytter lyset ved å dra på et vilkårlig sted på lerretet.
- Du endrer spredningen av lyset (om lyset som reflekteres, er nærmere eller lengre unna) ved å dra den hvite delen av intensitetssirkelen i midten.



Intensitetsverdien 100 gir sterkest lys, normal lyssetting er omtrent 50, negativ intensitet fjerner lys og intensitetsverdien -100 gir intet lys i det hele tatt.

Justere uendelig lys i forhåndsvisningsvinduet

[Til toppen](#)

1. I Egenskaper-panelet velger du Uendelig fra den øverste menyen.

2. Tilpass lyset:

- Du endrer retning ved å dra håndtaket i enden av streken.
- Du endrer lysstyrken ved å dra den hvite delen av intensitetssirkelen midt på lyskontrollene.

Justere spotlys i forhåndsvisningsvinduet

[Til toppen](#)

1. Velg Spot øverst i Egenskaper-panelet.

2. Juster lyset i forhåndsvisningsvinduet:

- Du flytter lyset ved å dra inne i den ytre ellipsen.
- Du roterer lyset ved å dra utenfor den ytre ellipsen.
- Du endrer vinkelen på aktiveringspunktet ved å dra i kanten på den indre ellipsen.
- Du forstørrer eller forminsker ellipsen ved å dra i en av de fire ytre håndtakene.
- Du endrer hvor stor del av ellipsen som fylles med lys, ved å dra den hvite delen av intensitetssirkelen i midten.

Forhåndsinnstilt lyssetting

[Til toppen](#)

Bruk forhåndsinnstillingsmenyen i arbeidsområdet Lyssetting til å velge blant 17 lysstiler. Du kan også lage dine egne forhåndsinnstillinger, ved å legge til lys i standardinnstillingen. Lyssetting-filteret krever minst én lyskilde. Bare ett lys kan redigeres om gangen, men alle lys som er lagt til, kan brukes til å opprette effekten.

Spot klokken 14 En gul spot med middels (17) intensitet og vidt (91) fokus.

Blå spredt Et spredt, blått prosjektørlys med full (85) intensitet og ikke noe fokus.

Lyssirkel Fire spoter. Hvit har full (100) intensitet og konsentrert (8) fokus. Gul har sterk intensitet (88) og konsentrert fokus (3). Rød har middels (50) intensitet og konsentrert (0) fokus. Blå har full (100) intensitet og middels (25) fokus.

Kryssende En hvit spot med middels (35) intensitet og vidt (69) fokus.

Kryssende nedover To hvite spoter med middels (35) intensitet og vidt (100) fokus.

Standard En hvit spot med middels (35) intensitet og vidt (69) fokus.

Fem lys ned/Fem lys opp Fem hvite spoter ned eller opp med full (100) intensitet og vidt (60) fokus.

Lommelykt Et spredt, gult lys med middels (46) intensitet.

Flomlys En hvit spot med middels (35) intensitet og vidt (69) fokus.

Retningsbestemt parallell Et retningsbestemt, blått lys med full (98) intensitet og ikke noe fokus.

RGB-lys Røde, blå og grønne lys som gir et lys med middels (60) intensitet og vidt (96) fokus.

Dempet direkte lys To ufokuserte hvite og blå retningsbestemte lys. Hvit har dempet (20) intensitet. Blå har middels (67) intensitet.

Dempet spredt Et dempet, spredt lys med middels (50) intensitet.

Dempet spot En hvit spot med full (98) intensitet og vidt (100) fokus.

Tre ned Tre hvite spoter med dempet (35) intensitet og vidt (96) fokus.

Trippel spot Tre spoter med dempet (35) intensitet og vid (100) fokus.

Legge til eller slette et lys

[Til toppen](#)

- Gjør ett av følgende i arbeidsområdet Lyssetting:
 - Klikk lysikonet i øvre venstre hjørne for å legge til punktllys, spotlys og uendelige lys. Gjenta etter ønske for å teste ut i alt 16 lystyper.
 - I lyspanelet (som standard plassert i nedre høyre hjørne) drar du et lys til papirkurven for å slette det.

Opprette, lagre og slette forhåndsinnstilte lyssettinger

[Til toppen](#)

- Gjør ett av følgende i dialogboksen Lyssetting:
 - Du oppretter en forhåndsinnstilling ved å velge Egendefinert fra forhåndsinnstillingsmenyen, og deretter klikke lysikonet for å legge til punktllys, spotlys eller uendelig lys. Gjenta etter ønske for å teste ut i alt 16 lystyper.
 - Du lagrer en forhåndsinnstilling ved å klikke Lagre, gi stilen et navn og klikke OK. Lagrede forhåndsinnstillinger inneholder alle innstillingene for hvert lys, og vises i Stil-menyen når du åpner bildet.
 - Du sletter en forhåndsinnstilling ved å velge den og deretter klikke Slett.

Bruke teksturkanaler

[Til toppen](#)

I arbeidsområdet for Lyssetting, kan du bruke Teksturkanalen for å kontrollere lyssetting ved bruk av gråtonebilder (kalt bump maps). Du legger bump maps til bildet som alfakanaler. Du kan legge til et hvilket som helst gråtonebilde til bildet som en alfakanal, eller du kan opprette en alfakanal og legge til tekstur. Hvis du vil ha en preget teksteffekt, bruker du en kanal med hvit tekst på svart bakgrunn, eller vice versa.

1. Om nødvendig legger du til en alfakanal i bildet. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil bruke en tekstur basert på et annet bilde (for eksempel tekstiler eller vann), kan du konvertere det bildet til gråtoner og deretter dra bildets gråtonekanal til gjeldende bilde.
 - Dra en eksisterende alfakanal fra et annet bilde inn i det gjeldende bildet.
 - Opprett en alfakanal i bildet, og legg til en tekstur.
2. I arbeidsområdet Lyssetting velger du en kanal fra Tekstur-menyen i dialogboksen Egenskaper. (Velg enten en alfakanal du har lagt til, eller bildets røde, grønne eller blå kanal.)
3. Dra glidebryteren for høyde for å variere teksturen fra Flat (0) til Kupert (100).

Flere hjelpeemner

- [Opprette og redigere alfakanalmasker](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Fotografisk Gjør mindre skarpt-galleri

[Gjør felt mindre skarpt](#)

[Gjør iris mindre skarp](#)

[Vipp](#)

[Gjør mindre skarpt-effekter](#)

[Bruke Gjør mindre skarpt-galleri-effekter som smartfiltre | Kun Creative Cloud](#)

Bruk Gjør mindre skarpt-galleriet for å raskt opprette tre distinkte fotografiske Gjør mindre skarpt-effekter med intuitive bildekontroller.

Legg til en Gjør felt uskarpt-, Gjør iris mindre skarp- eller Vipp-effekt for et bilde. Alle Gjør mindre skarpt-verktøy gir intuitive overleggskontroller for å bruke og kontrollere Gjør mindre skarp-effekten. Med fullførte Gjør mindre skarpt-justeringer, bruker du Bokeh-kontroller for å style den generelle Gjør mindre skarpt-effekten. Photoshop gir en levende forhåndsvisning i full størrelse når du jobber med Gjør mindre skarpt-galleriet.

Velg Filter > Gjør uskarpt og velg deretter Gjør felt uskarpt, Gjør iris mindre skarp eller Vipp.

Hvis du vil lese om andre Gjør mindre skarpt-effekter, se Justere bildeskarpheit og uskarphet.

 Trykk på M-tasten, for å vise uskarphetsmasken som brukes på bildet. De mørke områdene indikerer skarpe områder, mens lyse områder indikerer uskarpe områder.

Gjør felt uskarpt

[Til toppen](#)

Bruk Gjør felt uskarpt for å bygge en gradering av uskarpheter, ved å definere flere uskarphetpunkter med forskjellige mengder uskarphet. Legg til flere pinner til bildet og spesifiser en uskarphetmengde for hver pinne.

Det endelige resultatet er den kombinerte effekten av alle Gjør mindre skarpt-pinnene på bildet. Du kan til og med legge til en pinne utenfor bildet, for å bruke uskarphet i hjørner.

1. Velg Filter > Gjør uskarpt > Gjør felt uskarpt.

En Gjør felt uskarpt-pinne plasseres på bildet. Klikk bildet for å legge til flere Gjør mindre skarpt-pinner.

2. Klikk en pinne for å velge den, og gjør ett av følgende:

- Dra Gjør mindre skarpt-bryteren for å øke eller minske uskarpheten. Du kan også bruke Gjør mindre skarpt-verktøypanelet for å spesifisere en Uskarphetsverdi.
- Dra pin til en ny plassering.
- Trykk Slett for å fjerne den.



Gjør felt uskarpt-pinner

A. Ikke valgt Gjør mindre skarpt-pinne B. Valgt Gjør mindre skarpt-pinne

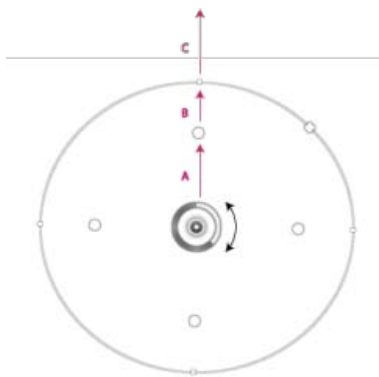
Gjør iris mindre skarp

[Til toppen](#)

Bruk Gjør iris mindre skarp for å simulere en grunn dybde-på-felt-effekt i bildet ditt, uavhengig av hvilket kamera eller objektiv som brukes. Du kan også definere flere fokuspunkter, en effekt som er nesten umulig å oppnå ved bruk av tradisjonelle kamerateknikker.

1. Velg Filter > Uskarphet > Gjør iris mindre skarp.

Den standard Gjør iris mindre skarp-pinnen plasseres på bildet. Klikk bildet for å legge til flere Gjør mindre skarpt-pinner.



A. Skarpt område B. Toningsområde C. Uskarpt område

2. Dra bryterne for å flytte dem for å omdefinere de forskjellige områdene.
3. Dra Gjør mindre skarpt-bryteren for å øke eller minske uskarpheten. Du kan også bruke Gjør mindre skarpt-verktøypanelet for å spesifisere en Uskarphetsverdi.

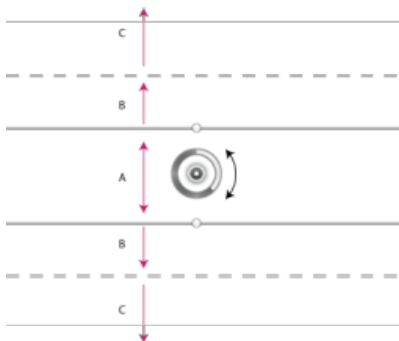
Vipp

[Til toppen](#)

Bruk Vipp-effekten for å simulere et bilde tatt med et tilt-shift-objektiv. Denne spesialeffekt-uskarpheten definerer et område av skarphet, og tones deretter ut i kantene. Vippeeffekten kan brukes for å simulere bilder av miniatyrobjekter.

1. Velg Filter > Gjør uskarpt > Vipp.

Standardpinnen for Vipp plasseres på bildet. Klikk bildet for å legge til flere Gjør mindre skarpt-pinner.



A. Skarpt område B. Toningsområde C. Gjør mindre skarpt-område

2. Dra Gjør mindre skarpt-bryteren for å øke eller minske uskarpheten. Du kan også bruke Gjør mindre skarpt-verktøypanelet for å spesifisere en uskarphetsverdi.
3. Gjør følgende for å definere de forskjellige områdene:
 - Dra linjene for å flytte dem
 - Dra bryterne og roter

Hvis du vil ha mer informasjon om bruk av Vipp-effekten, kan du se dette trinnvise [tekst-læreprogrammet](#) av Dan Moughamian.

Uskarphetseffekter

[Til toppen](#)

Du kan fremheve det generelle bildet ved å kontrollere utseende på delene som er ute av fokus eller uskarpe. Spesifiser bokeh-parametrene for å sørge for en generelt tilfredsstillende effekt.

I Uskarphetseffekter-panelet, må du spesifisere en verdi for følgende:

Lys bokeh Lysner områdene i bildet som er ute av fokus eller uskarpe.

Bokeh-farge Legger til mer levende farge til lysnede områder som ikke er gjort hvite.

Lyst område Bestemmer toneområdet som skal påvirkes av innstillingene.

Bruke Gjør mindre skarpt-galleri-effekter som smartfiltre | Kun Creative Cloud

[Til toppen](#)

De fotografiske Gjør mindre skarpt-effektene i Gjør mindre skarpt-galleriet støtter nå Smartobjekter og kan brukes som smartfiltre på en ikke-ødeleggende måte. Denne funksjonen støtter også Smartobjektvideolag. Bruke en effekt fra Gjør mindre skarpt-galleriet som smartfilter:

1. Velg et smartobjektlag i lagpanelet.
2. Velg Filter > Gjør uskarpt og velg deretter Gjør felt uskarpt, Gjør iris mindre skarp eller Vipp.

Klikk koblingen for å se en video hvor ledende produktsjef for Photoshop, Zorana Gee, presenterer [Støtte for smarte objekter for Gjør mindre skarpt-galleri og Gjør flytende](#).

Se [Bruke smartfiltre](#) for mer informasjon om smartfiltre.



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justerbart vidvinkelfilter

Bruk det justerbare vidvinkelfilteret til å korrigere linsefordreininger på grunn av vidvinkelobjektiver. Du kan raskt rette ut linjer som virker kurvede i panoramaer, eller bilder som er tatt med fiskeøyeobjektiver og vidvinkelobjektiver. For eksempel ser det ut som bygninger heller innover når de tas bilde av med vidvinkelobjektiv.

Filteret finner kameraet og objektivmodellen, og bruker objektivets egenskaper for å rette ut bildene. Du kan legge til flere begrensninger for å indikere rette linjer i forskjellige deler av bildet. Ved bruk av denne informasjonen, fjerner det justerbare vidvinkelfilteret fordreiningene.

Du kan også bruke dette filteret på bilder som ikke inneholder kamera- og objektivinformasjon, selv om det er litt ekstra arbeid.

Hvis du vil redigere filterinnstillingene senere, kan du konvertere laget til et smartobjekt. Velg laget og velg Lag > Smartobjekter > Konverter til Smartobjekt.

Brennvidde Spesifiser objektivets brennvidde. Denne verdien brukes automatisk hvis objektivinformasjonen blir funnet i bildet.

Beskjæringsfaktor Spesifiser en verdi for å bestemme hvordan det endelige bildet beskjæres. Bruk denne verdien i kombinasjon med Skaler for å kompensere for eventuelle tomme områder som introduseres mens filteret er i bruk.

1. Velg Filter > Justerbar vidvinkel.

2. Velg en korrigeringstype:

Fiskeøye korrigerer ekstrem kurvatur forårsaket av fiskeøyeobjektivet.

Perspektiv korrigerer konvergerende linjer forårsaket av visningsvinkel og kameratilt.

Panorama korrigerer et Photomerge-panorama.

Hel sfærisk korrigerer 360 graders panoramaer. Panoramaer må ha et høyde-/breddeforhold på 2:1.

Automatisk finner riktig korrigering automatisk.

3. Angi ekstra innstillinger for filter. Hvis bildet har objektivdata, blir disse verdiene automatisk funnet, og enkelte valg vises ikke.

Skaler Spesifiser en verdi for å skalere bildet. Bruk denne verdien for å minimere de tomme områdene som introduseres etter at filteret tas i bruk.

Brennvidde Spesifiser objektivets brennvidde. Denne verdien fylles ut automatisk hvis objektivinformasjonen blir funnet i bildet.

Beskjæringsfaktor Spesifiser en verdi for å bestemme hvordan det endelige bildet beskjæres. Bruk denne verdien i kombinasjon med Skaler for å kompensere for eventuelle tomme områder som introduseres mens filteret er i bruk.

Som knipset Aktiver dette valget for å bruke verdiene som definert i objektivprofilen. Dette valget er deaktivert hvis ingen objektivinformasjon blir funnet.

4. Definer begrensningene for å indikere rette linjer i bildet.

Gjør ett av følgende:

- Velg verktøyet **Begrensning** , og dra en linje på tvers av et nøkkelobjekt for å rette ut.
- Velg verktøyet **Mangekantbegrensning** , og tegn en mangekant langs objektet for å rette ut.

Filteret finner kurvaturen og tegner en linje som følger konturen på objektet.



💡 Trykk **Skift** mens du drar linjen for å begrense vertikalt eller horisontalt. Høyreklikk begrensingslinjen i bildet og velg en retning fra hurtigmenyen for å definere retningen for en eksisterende linje.

Etter at vidvinkelkorrigeringen er fullført, kan det være flere tomme områder i bildet. Du kan beskjære bildet for å fjerne slike områder, eller du kan til og med bruke [Innholdstilpasset fyll](#) for å legge til innhold i dette området.

Lær mer

- [Objektivjusteringer](#), av RC Conception
- [Justerbart vidvinkelfilter](#), av Russell Brown



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Oljemalingsfilter

Bruk filteret Oljemaling for å gi bildet utseendet til et klassisk maleri.

1. Velg Filter > Oljemaling.
2. Eksperimenter med alternativene for pensel og lyssetting.
3. Klikk OK for å bruke filteret.

 Hvis Oljemaling-filteret ikke fungerer, kan det hende du har et grafikkort som ikke støttes. Det kan også hende at driveren til kortet er utdatert. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se: [Vanlige spørsmål om GPU](#).

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Lageffekter og -stiler

[Lageffekter og -stiler](#)

[Bruke forhåndsinnstilte stiler](#)

[Oversikt over dialogboksen Lagstil](#)

[Bruke eller redigere en egendefinert lagstil](#)

[Alternativer for lagstil](#)

[Endre lageffekter med konturer](#)

[Angi en global lyssettingsvinkel for alle lag](#)

[Vise eller skjule lagstiler](#)

[Kopiere lagstiler](#)

[Velge en lageffekt](#)

[Fjerne lageffekter](#)

[Konvertere en lagstil til bildelag](#)

[Opprette og håndtere forhåndsinnstilte stiler](#)

Lageffekter og -stiler

[Til toppen av siden](#)

Photoshop inneholder et variert utvalg av effekter – for eksempel skygger, glød og skråkanter – som endrer utseendet på laginnholdet. Lageffekter henger sammen med laginnholdet. Når du flytter eller redigerer innholdet i laget, blir de samme effektene brukt på det endrede innholdet. Hvis du for eksempel bruker en skygge på et tekstlag og deretter legger til ny tekst, blir skyggen automatisk lagt til den nye teksten.

En lagstil er én eller flere effekter som brukes på et lag eller en laggruppe. Du kan bruke en av de forhåndsinnstilte stilene som følger med Photoshop, eller du kan opprette en egendefinert stil ved hjelp av dialogboksen Lagstil. Ikonet for lageffekter  vises til høyre for lagnavnet i lagpanelet. Du kan utvide stilen i lagpanelet for å se på eller redigere effektene i stilen.



Lagpanel som viser lag med flere effekter

A. Ikon for lageffekter B. Klikk for å vise lageffekter C. Lageffekter

Når du lagrer en egendefinert stil, blir den en forhåndsinnstilt stil. Forhåndsinnstilte stiler vises i stilpanelet og kan brukes på et lag eller en gruppe med et enkelt klikk.

Bruke forhåndsinnstilte stiler

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke forhåndsinnstilte stiler fra stilpanelet. Lagstilene som følger med , er gruppert i biblioteker etter funksjon. Ett bibliotek inneholder for eksempel stiler for å lage webknapper. Et annet bibliotek inneholder stiler som legger til effekter i en tekst. Du får tilgang til disse stilene ved å laste inn det tilhørende biblioteket. Hvis du vil ha informasjon om innlasting og lagring av stiler, kan du se Opprette og håndtere forhåndsinnstilte stiler.

Merk: Lagstiler kan ikke brukes på bakgrunner, låste lag eller grupper.

Vise stilpanelet

❖ Velg Vindu > Stiler.

Bruke en forhåndsinnstilt stil på et lag

Vanligvis vil bruk av en forhåndsinnstilt stil erstatte gjeldende lagstil. Du kan imidlertid legge til attributtene for en annen stil til de som tilhører gjeldende stil.

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk en stil i stilpanelet for å bruke den på de valgte lagene.
- Dra en stil fra stilpanelet til et lag i lagpanelet.
- Dra en stil fra stilpanelet til dokumentvinduet, og slipp museknappen når pekeren er over laginnholdet der du vil bruke stilen.

Merk: Hold nede Skift-tasten mens du klikker eller drar for å legge til (i stedet for å erstatte) stilen i eventuelle eksisterende effekter på mållaget.

- Velg Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, og klikk ordet Stiler i dialogboksen Lagstil (øverste element i listen til venstre i dialogboksen). Velg stilen du vil bruke, og klikk OK.
- Når du bruker et form- eller pennverktøy i formlagmodus, velger du en stil fra hurtigpanelet på alternativlinjen før du tegner formen.

Bruke en stil fra et annet lag

- Kopier en stil fra ett lag til et annet ved å Alt+dra (Windows) eller Tilvalg+dra (Mac OS) stilen fra effektlisten for laget i lagpanelet.
- Flytt en stil fra ett lag til et annet ved å klikke+dra stilen fra effektlisten for laget i lagpanelet.

Endre visningen av forhåndsinnstilte stiler

1. Klikk trekanten i stilpanelet, i dialogboksen Lagstil eller i hurtigpanelet for lagstiler på alternativlinjen.
2. Velg et visningsalternativ på panelmenyen:
 - Kun tekst hvis du vil vise lagstilene som en liste.
 - Liten miniatyr eller Stor miniatyr hvis du vil vise lagstilene som miniatyrer.
 - Liten liste eller Stor liste hvis du vil vise lagstilene som en liste, sammen med miniatyrer av lagstilene.

Oversikt over dialogboksen Lagstil

[Til toppen av siden](#)

Du kan redigere stiler som er brukt på et lag, eller opprette nye stiler ved hjelp av dialogboksen Lagstil.



Dialogboksen Lagstil. Merk av i en avmerkingsboks for å bruke gjeldende innstillinger uten å vise effektalternativene. Klikk på et effektnavn for å vise alternativene.

Du kan opprette egendefinerte stiler ved å bruke én eller flere av følgende effekter:

Skygger Legger til en skygge som faller bak innholdet på laget.

Indre skygge Legger til en skygge som faller rett innenfor kantene av laginnholdet slik at laget ser nedsunket ut.

Ytre glød og Indre glød Legger til en glød som stråler ut fra ytterkantene eller innerkantene av laginnholdet.

Skråkant og preg Legger til ulike kombinasjoner av høylys og skygger på et lag.

Sateng Bruker innvendig skyggelegging som skaper en satengaktig effekt.

Fargeoverlapping, Graderingsoverlapping og Mønsteroverlapping Fyller laginnholdet med farge, gradering eller mønster.

Strøk Lager et omriss av objektet på gjeldende lag ved hjelp av en farge, en gradering eller et mønster. Spesielt nyttig på former med harde kanter, for eksempel tekst.

Bruke eller redigere en egendefinert lagstil

[Til toppen av siden](#)

Merk: Du kan ikke bruke lagstiler på bakgrunnslag, låste lag eller grupper. Hvis du vil bruke en lagstil på et bakgrunnslag, må du først konvertere det til et vanlig lag.

1. Velg et enkeltlag i lagpanelet.
2. Gjør ett av følgende:
 - Dobbeltklikk på laget, utenfor lagnavnet og miniatyren.
 - Klikk ikonet Legg til en lagstil  nederst i lagpanelet, og velg en effekt fra listen.

- Velg en effekt på undermenyen under Lag > Lagstil.
 - Hvis du vil redigere en eksisterende stil, dobbeltklikker du en av effektene under lagnavnet i lagpanelet. (Klikk trekanten ved siden av ikonet Legg til en lagstil  for å vise effektene i stilen.)
3. Angi effektalternativer i dialogboksen Lagstil. Se Alternativer for lagstil.
 4. Legg eventuelt til andre effekter i stilen. Merk av i avmerkingsboksen til venstre for et effektnavn i dialogboksen Lagstil for å legge til effekten uten å velge den.
-  Du kan redigere flere effekter uten å lukke dialogboksen Lagstiler. Klikk navnet på en effekt til venstre i dialogboksen for å vise alternativene.

Endre stilstandarder til egendefinerte verdier

1. I dialogboksen Lagstil kan du tilpasse innstillingene etter eget ønske.
2. Klikk på Bruk som standard.

Når du åpner dialogboksen neste gang, brukes de egendefinerte standardinnstillingene automatisk. Dersom du har endret noen innstillinger og vil gå tilbake til dine egne standardinnstillinger, klikker du på Tilbakestill til standardverdier.

 Hvis du vil gå tilbake til Photoshops opprinnelige standardverdier, kan du se Gjenopprette alle innstillinger til standardinnstillinger.

Alternativer for lagstil

[Til toppen av siden](#)

Høyde Angir lyskildens høyde for effektene Skråkant og Preg. Innstillingen 0 tilsvarer bakkenivå, og 90 er like over laget.

Vinkel Avgjør lyssettingsvinkelen for effekten som brukes på laget. Du kan dra i dokumentvinduet for å justere vinkelen for effektene Skygge, Indre skygge eller Sateng.

Utjevnet Blander hjørnebiddepunktene i en kontur eller glanset kontur. Dette alternativet er spesielt nyttig for små skygger med kompliserte konturer.

Overgangsmodus Angir hvordan lagstilen blandes med de underliggende lagene, med eller uten det aktive laget. En indre skygge blandes for eksempel med det aktive laget fordi effekten er tegnet over det laget, mens en skygge bare blandes med lagene under det aktive laget. I de fleste tilfeller gir standardmodusen for hver effekt det beste resultatet. Se Overgangsmodi.

Tett igjen Forminsker rammene på masken for en indre skygge eller indre glød før uskarphet legges til.

Farge Angir fargen på en skygge, en glød eller et høylys. Klikk fargeboksen, og velg en farge.

Kontur Med heldekkende fargeglød gjør Kontur det mulig å opprette gjennomsiktige ringer. Med graderingsfylt glød gjør Kontur det mulig å opprette variasjoner i repetisjonen av graderingsfargen og tettheten. I skråkant og preg gjør Kontur det mulig å skulptere taggene, dalene og dumpene som skyggelegges under pregingen. Med skygger gjør Kontur det mulig å angi uttoningen. Se Endre lageffekter med konturer hvis du vil ha mer informasjon.

Avstand Angir forskyvningsavstanden for en skygge- eller satinerings effekt. Du kan dra i dokumentvinduet for å justere forskyvningsavstanden.

Dybde Angir dybden av en skråkant. Angir også dybden av et mønster.

Bruke globalt lys Med denne innstillingen kan du angi en hovedvinkel for lyssetting, som deretter er tilgjengelig i alle lageffektene som bruker skyggelegging: Skygge, Indre skygge, Skråkant og Preg. Hvis Bruk globalt lys er valgt for noen av disse effektene og du angir en lyssettingsvinkel, gjøres den vinkelen til global lyssettingsvinkel. Alle andre effekter som har Bruk globalt lys valgt automatisk, arver den samme vinkelinnstillingen. Hvis det ikke er merket av for Bruk globalt lys, er lyssettingsvinkelen du angir, "lokal", og brukes bare på den effekten. Du kan også angi global lyssettingsvinkel ved å velge Lagstil > Globalt lys.

Glanset kontur Lager et glanset, metallisk utseende. Glanset kontur brukes etter skyggelegging av skråkant eller preg.

Gradering Angir graderingen for en lageffekt. Klikk graderingen for å åpne dialogboksen Rediger gradering, eller klikk den omvendte pilen og velg en gradering fra hurtigpanelet. Du kan redigere en gradering eller opprette en ny gradering ved hjelp av dialogboksen Rediger gradering. I panelet Graderingsoverlapping kan du redigere fargen eller tettheten på samme måte som i dialogboksen Rediger gradering. For noen effekter kan du angi flere graderingsalternativer. Omvendt vender retningen på graderingen, Juster etter lag bruker markeringsrammen for laget til å beregne graderingsfyllet, og Skala skalerer graderingen. Du kan også flytte graderingsmidtpunktet ved å klikke og dra i bildevinduet. Stil angir formen på graderingen.

Uthevingsmodus eller Skyggemodus Angir overgangsmodusen for utheving eller skygge for skråkant eller preg.

Dirre Varierer bruken av farge og tetthet for en gradering.

Laget fortrenger skyggen Angir skyggens synlighet på et halvgjennomsiktig lag.

Støy Angir antallet tilfeldige elementer i tettheten for en glød eller skygge. Skriv inn en verdi, eller dra skyvekontrollen.

Tetthet Angir gjennomsiktigheten for lageffekten. Skriv inn en verdi, eller dra skyvekontrollen.

Mønster Angir mønsteret for en lageffekt. Klikk hurtigpanelet, og velg et mønster. Klikk knappen Ny forhåndsinnstilling  for å opprette et nytt forhåndsinnstilt mønster basert på gjeldende innstillinger. Klikk Fest til utgangspunkt for å gi mønsteret det samme utgangspunktet som dokumentet (når det er merket av for Koble med lag), eller for å plassere utgangspunktet i øvre venstre hjørne av laget (når det ikke er merket av for Koble med lag). Merk av for Koble med lag hvis du vil at mønsteret skal flyttes samtidig med laget. Dra skyvekontrollen for Skala, eller skriv inn en verdi for å angi størrelsen på mønsteret. Dra et mønster for å plassere det på laget. Tilbakestill plasseringen med knappen Fest til utgangspunkt. Alternativet Mønster er ikke tilgjengelig hvis ingen mønstre er lastet inn.

Posisjon Angir posisjonen for en strøkeffekt. Du kan velge Utsiden, Innsiden eller Sentrum.

Område Angir hvilken del eller hvilket område av gløden som er målet for konturen.

Størrelse Angir radiusen og størrelsen for uskarpheten eller størrelsen på skyggen.

Gjør mykere Gjør skyggeleggingen mer uskarp for å redusere uønskede artefakter.

Kilde Angir kilden for en indre glød. Velg Sentrert hvis du vil bruke en glød som stråler ut fra midten av laginnholdet, eller Kant hvis du vil bruke en glød som stråler ut fra innerkantene av laginnholdet.

Spre Utvider grensene for masken før uskarphet legges til.

Stil Angir stilen for en skråkant: Indre skråkant oppretter en skråkant på innerkantene av laginnholdet. Ytre skråkant oppretter en skråkant på ytterkantene av laginnholdet. Preg simulerer effekten av å prege laginnholdet mot de underliggende lagene. Putepreg simulerer effekten av å stemple kantene av laginnholdet inn i de underliggende lagene. Tegn langs preg begrenser preget til rammene av en strøkeffekt som er brukt på laget. (Effekten Tegn langs preg er ikke synlig hvis det ikke brukt strøk på laget.)

Fremgangsmåte Utglattet, Hard meisel og Myk meisel er tilgjengelige for skråkant- og pregeffekter. Mykere og Nøyaktig gjelder for Indre glød- og Ytre glød-effekter.

Jevn ut Gjør kantene på en maske litt uskarpe, noe som er nyttig for alle typer masker, uansett om kantene er myke eller harde. Utglattet bevarer ikke detaljerte funksjoner ved større størrelser.

Hard meisel Bruker en metode for avstandsberegning og er spesielt nyttig for hardkantede masker fra utjevnete former, for eksempel tekst. Hard meisel bevarer detaljerte funksjoner bedre enn Utglattet.

Myk meisel Myk meisel bruker en modifisert metode for avstandsberegning, og selv om den ikke er like nøyaktig som Hard meisel, er den nyttigere for større maskeområder. Myk meisel bevarer funksjoner bedre enn Utglattet.

Mykere Legger til uskarphet, noe som er nyttig for alle masketyper, uansett om kantene er myke eller harde. Mykere bevarer ikke detaljerte funksjoner ved større størrelser.

Trådkors Bruker en metode for avstandsberegning for å lage en glød, og er spesielt nyttig for hardkantede masker fra utjevnete former, for eksempel tekst. Nøyaktig bevarer funksjoner bedre enn Mykere.

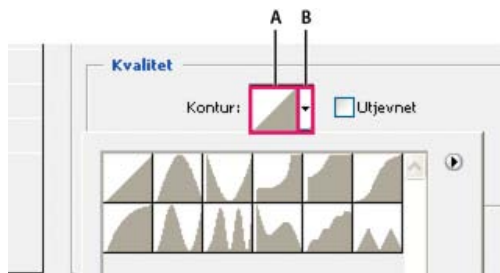
Tekstur Bruker en tekstur. Bruk Skala til å skalere størrelsen på teksten. Merk av for Koble med lag hvis du vil at teksten skal flyttes samtidig med laget. Inverter snur teksten. Dybde varierer graden og retningen (opp/ned) for teksten. Fest til utgangspunkt gir mønsteret samme utgangspunkt som dokumentet (når det er merket av for Koble med lag), eller plasserer utgangspunktet i øvre venstre hjørne av laget (når det ikke er merket av for Koble med lag). Dra teksten for å plassere den på laget.

[Til toppen av siden](#)

Endre lageffekter med konturer

Når du oppretter egendefinerte lagstiler, kan du bruke konturer for å angi form for effektene Skygger, Indre skygge, Indre glød, Ytre glød, Skråkant og preg eller Sateng over et gitt område. En lineær kontur på en skygge gjør for eksempel at tettheten slippes på en lineær overgang. Bruk en egendefinert kontur hvis du vil lage en unik skyggeovergang.

Du kan velge, tilbake stille, slette eller endre forhåndsvisningen av konturer i hurtigpanelet for konturer eller i Forhåndsinnstillingsbehandling.



Detaljer for skyggeeffekt i dialogboksen Lagstil

A. Klikk for å åpne dialogboksen Redigering av kontur. B. Klikk for å vise hurtigpanelet.

Opprette en egendefinert kontur

1. Velg effekten Skygger, Indre skygge, Indre glød, Ytre glød, Skråkant og preg, Kontur eller Sateng i dialogboksen Lagstil.
2. Klikk konturminiatyren i dialogboksen Lagstil.
3. Klikk konturen hvis du vil legge til punkter, og dra for å justere konturen. Du kan også skrive inn verdier for Inndata og Utdata.
4. Hvis du vil lage et skarpt hjørne i stedet for en avrundet kurve, velger du et punkt og klikker Hjørne.
5. Hvis du vil lagre konturen i en fil, klikker du Lagre og gir konturen et navn.
6. Hvis du vil lagre en kontur som en forhåndsinnstilling, velger du Ny.
7. Klikk OK. Nye konturer legges til nederst i hurtigpanelet.

Laste inn en kontur

❖ Klikk konturen i dialogboksen Lagstil, og velg deretter Last inn i dialogboksen Redigering av kontur. Gå til mappen som inneholder konturbiblioteket du vil laste inn, og klikk Åpne.

Slette en kontur

❖ Klikk den omvendte pilen ved siden av den valgte konturen for å vise hurtigpanelet. Trykk på Alt (Windows eller Tilvalg (Mac OS), og klikk på konturen du ønsker å slette.

Angi en global lyssettingsvinkel for alle lag

[Til toppen av siden](#)

Bruk av globalt lys gir inntrykk av at en vanlig lyskilde skinner på bildet.

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg Lag > Lagstil > Globalt lys. dialogboksen Globalt lys skriver du inn en verdi eller drar vinkelradiusen for å angi vinkel og høyde, og deretter klikker du OK.
- I dialogboksen Lagstil velger du Bruk globalt lys for Skygge, Indre skygge eller skråkant. Under Vinkel angir du en verdi eller drar radiusen, og deretter klikker du OK.

Den globale lyssettingen gjelder for alle lageffektene som bruker den globale lyssettingsvinkelen.

Vise eller skjule lagstiler

[Til toppen av siden](#)

Når et lag har en stil, vises et fx-ikon  til høyre for lagnavnet i lagpanelet.

Skjule eller vise alle lagstiler i et bilde

❖ Velg Lag > Lagstil > Skjul alle effekter eller Vis alle effekter.

Vise eller skjule lagstiler i lagpanelet

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk trekanten ▼ ved siden av ikonet Legg til en lagstil  for å vise listen over lageffekter som er brukt på det laget.
- Klikk trekanten for å skjule lageffektene.
- Hvis du vil vise eller skjule alle lagstilene som er brukt i en gruppe, holder du nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) og klikker trekanten eller den omvendte trekanten for gruppen. Lagstilene som er brukt på alle lagene i gruppen, vises eller skjules.

Kopiere lagstiler

[Til toppen av siden](#)

Kopiering og innliming av stiler er en enkel metode for å bruke de samme effektene på flere lag.

Kopiere lagstiler mellom lag

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder stilen du vil kopiere.
2. Velg Lag > Lagstil > Kopier lagstil.
3. Velg mållaget i panelet, og klikk Lag > Lagstil > Lim inn lagstil.

Den innlimte lagstilen erstatter eksisterende lagstil på mållaget eller -lagene.

Kopiere lagstiler mellom lag ved å dra

❖ Gjør ett av følgende:

- I lagpanelet Alt-drar (Windows) eller Tilvalg-drar (Mac OS) du en enkelt lageffekt fra ett lag til et annet hvis du vil duplisere lageffekten, eller du drar effektfeltet fra ett lag til et annet hvis du vil duplisere lagstilen.
- Dra én eller flere lageffekter fra lagpanelet til bildet hvis du vil bruke den resulterende lagstilen på det øverste laget (i lagpanelet) som inneholder bildepunkter ved innsetningspunktet.

Velge en lageffekt

[Til toppen av siden](#)

En lagstil kan være spesielt innstilt for en målopløsning og funksjoner i en gitt størrelse. Med Skaler effekter kan du skalere effektene i lagstilen uten å skalere objektet som lagstilen brukes på.

1. Velg laget i lagpanelet.
2. Velg Lag > Lagstil > Skaler effekter.
3. Skriv inn en prosentverdi, eller dra skyvekontrollen.
4. Merk av for Forhåndsvisning hvis du vil forhåndsvisne endringene i bildet.
5. Klikk OK.

Fjerne lageffekter

[Til toppen av siden](#)

Du kan fjerne en individuell effekt fra en stil som er brukt på et lag, eller fjerne hele stilen fra laget.

Fjerne en effekt fra en stil

1. Utvid lagstilen i lagpanelet slik at du kan se effektene.
2. Dra effekten til sletteikonet .

Fjerne en stil fra et lag

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder stilen du vil fjerne.
2. Gjør ett av følgende:
 - Dra effektfeltet til sletteikonet  i lagpanelet.
 - Velg Lag > Lagstil > Fjern lagstil.
 - Velg laget, og klikk deretter Fjern stil-knappen  nederst i stilpanelet.

Konvertere en lagstil til bildelag

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vil tilpasse eller finjustere utseendet for lagstiler, kan du konvertere lagstilene til vanlige bildelag. Når du har konvertert en lagstil til bildelag, kan du forbedre resultatet ved å male eller bruke kommandoer og filtre. Du kan imidlertid ikke lenger redigere lagstilen på det opprinnelige laget, og lagstilen oppdateres ikke lenger når du endrer det opprinnelige bildelaget.

Merk: Lag som opprettes på denne måten, gir kanskje ikke akkurat den samme grafikken som i versjonen som bruker lagstiler. Du kan få et varsel når du oppretter de nye lagene.

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder lagstilen du vil konvertere.
2. Velg Lag > Lagstil > Opprett lag.

Du kan nå endre og stable om de nye lagene på samme måte som vanlige lag. Enkelte effekter – for eksempel Indre glød – konverteres til lag innenfor en maske.

Opprette og håndtere forhåndsinnstilte stiler

[Til toppen av siden](#)

Du kan opprette en egendefinert stil og lagre den som en forhåndsinnstilling som vil være tilgjengelig fra stilpanelet. Du kan lagre forhåndsinnstilte stiler i et bibliotek og laste dem inn eller fjerne dem fra stilpanelet etter behov.

Opprette en ny forhåndsinnstilt stil

1. Velg det laget i lagpanelet som inneholder stilen du vil lagre som en forhåndsinnstilling.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk i et tomt område i stilpanelet.
 - Klikk knappen Opprett ny stil nederst i stilpanelet.
 - Velg Ny stil på stilpanelmenyen.
 - Velg Lag > Lagstil > Overgangsalternativer, og klikk på Ny stil i dialogboksen Lagstil.
3. Tast inn et navn på den forhåndsinnstilte stilen, angi stilalternativer, og klikk OK.

Gi nytt navn til en forhåndsinnstilt stil

✦ Gjør ett av følgende:

- Dobbeltklikk en stil i stilpanelet. Hvis stilpanelet er satt til å vise stiler som miniatyrer, angir du et nytt navn i dialogboksen og klikker OK. Hvis ikke, skriver du inn et nytt navn direkte i stilpanelet og trykker Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
- Velg en stil under Stiler i dialogboksen Lagstil. Deretter velger du Gi nytt navn til stil på hurtigmenyen, skriver inn et nytt navn og klikker OK.
- Når du bruker et form- eller pennverktøy, velger du en stil i hurtigpanelet for stiler på alternativlinjen. Deretter velger du Gi nytt navn til stil på hurtigpanelmenyen.

Slette en forhåndsinnstilt stil

✦ Gjør ett av følgende:

- Dra en stil til sletteikonet  nederst i stilpanelet.
- Trykk Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og klikk lagstilen i stilpanelet.
- Velg en stil under Stiler i dialogboksen Lagstil. (Se Bruke forhåndsinnstilte stiler.) Deretter velger du Slett stil på hurtigmenyen.
- Når du bruker et form- eller pennverktøy, velger du en stil i hurtigpanelet for lagstiler på alternativlinjen. Deretter velger du Slett stil på hurtigpanelmenyen.

Lagre et sett med forhåndsinnstilte stiler som et bibliotek

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Lagre stiler på stilpanelmenyen.
- Velg Stiler til venstre i dialogboksen Lagstil. Deretter velger du Lagre stiler på hurtigmenyen.
- Når du bruker et form- eller pennverktøy, klikker du miniatyren for lagstilen på alternativlinjen. Deretter velger du Lagre stiler på hurtigpanelmenyen.

2. Velg en plassering for stilbiblioteket, skriv inn et filnavn, og klikk Lagre.

Du kan lagre biblioteket hvor som helst. Hvis du imidlertid plasserer bibliotekfilen i mappen Innstillinger/Stiler i standardmappen for forhåndsinnstillinger, vil biblioteknavnet vises nederst på stilpanelmenyen når du har startet programmet på nytt.

Merk: Du kan også bruke Forhåndsinnstillingsbehandling til å endre navn på, slette og lagre biblioteker med forhåndsinnstilte stiler.

Laste inn et bibliotek med forhåndsinnstilte stiler

1. Klikk trekanten i stilpanelet, i dialogboksen Lagstil eller i hurtigpanelet for lagstiler på alternativlinjen.

2. Gjør ett av følgende:

- Klikk på Last inn stiler for å legge til et bibliotek i den gjeldende listen. Merk deretter bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
- Velg Erstatt stiler for å erstatte den gjeldende listen med et annet bibliotek. Merk deretter bibliotekfilen du vil bruke, og klikk Last inn.
- Velg en bibliotekfil (vist nederst på panelmenyen). Klikk deretter på OK for å erstatte den gjeldende listen, eller klikk på Tilføy for å legge til i den gjeldende listen.

3. Hvis du vil gå tilbake til standardbiblioteket med forhåndsinnstilte stiler, velger du Tilbakestill stiler. Du kan erstatte den gjeldende listen eller legge til standardbiblioteket i den gjeldende listen.

Merk: Du kan også bruke Forhåndsinnstillingsbehandling til å laste inn og tilbakestille stilbiblioteker. Se Forhåndsinnstillingsbehandling.



Grunnleggende om filtre

Bruke filtre

Bruke et filter fra Filter-menyen

Oversikt over filtergalleriet

Bruke filtre fra filtergalleriet

Filtereffekter: overgang og uttoning

Tips for oppretting av spesialeffekter

Forbedre ytelsen til filtre

Merk: Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

Bruke filtre

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke filtre til å rydde opp i eller retusjere bildene, bruke spesielle kunstneriske effekter som gjør at bildet ser ut som en skisse eller et impresjonistisk maleri, eller lage unike transformeringer ved hjelp av fortegninger og lyssettingseffekter. Filtrene som leveres av Adobe, vises på Filter-menyen. Noen filtre fra tredjeparts utviklere er tilgjengelige som plugin-moduler. Når disse plugin-filtrene er installert, vises de nederst på Filter-menyen.

Med smartfiltre, som brukes på smarte objekter, kan du bruke filtre uten ødeleggende virkning. Smartfiltre lagres som lageffekter i lagpanelet og kan justeres når som helst når du arbeider med opprinnelige bildedata i det smarte objektet. Hvis du vil ha mer informasjon om smartfiltereffekter og ikke-ødeleggende redigering, kan du se Ikke-ødeleggende redigering.

Hvis du vil bruke et filter, velger du kommandoen på den aktuelle undermenyen på menyen Filter. Disse retningslinjene kan være til hjelp når du skal velge et filter:

- Filtre brukes på det aktive, synlige laget eller et merket område.
- For 8-biter-per-kanal-bilder kan de fleste filtrene brukes samtidig ved hjelp av filtergalleriet. Alle filtre kan brukes individuelt.
- Filtre kan ikke brukes på punktgrafikk eller indekserte fargebilder.
- Noen filtre fungerer bare med RGB-bilder.
- Alle filtre kan brukes med 8-biters bilder.
- Følgende filtre kan brukes på 16-biters bilder: Gjør flytende, Forsvinningspunkt, Gjennomsnitt, Gjør uskarpt, Gjør enda mindre skarpt, Uskarp boks, Variabelt uskarpt, Objektivuskarphet, Bevegelsesuskarphet, Zoom/roter uskarpt, Uskarp overflate, Uskarp form, Objektivkorrigering, Legg til støy, Fjern smårusk, Fjern støy og riper, Middelverdi, Reduser støy, Fiber, Skyer, Dobbeltekspanerte skyer, Motlysslør, Gjør skarpere, Gjør markering skarpere, Gjør enda skarpere, Smart skarphet, Uskarp maske, Preg, Finn kanter, Solarisasjon, Fjern linjesprang, NTSC-farger, Egendefinert, Høypass, Maksimal, Minimum og Forskyvning.
- Følgende filtre kan brukes på 32-biters bilder: Gjennomsnitt, Uskarp boks, Variabelt uskarpt, Bevegelsesuskarphet, Zoom/roter uskarpt, Uskarp form, Uskarp overflate, Legg til støy, Skyer, Motlysslør, Smart skarphet, Uskarp maske, Fjern linjesprang, NTSC-farger, Preg, Høypass, Maksimum, Minimum og Forskyvning.
- Noen filtre behandles bare i RAM. Hvis du ikke har nok tilgjengelig RAM til å behandle en filtereffekt, kan det hende du får en feilmelding.

Bruke et filter fra Filter-menyen

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke et filter på det aktive laget eller på et smart objekt. Filtre som brukes på et smart objekt, er ikke-ødeleggende og kan når som helst justeres på nytt.

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil bruke filter på et helt lag, må laget være aktivt eller merket.
- Hvis du vil bruke filter på deler av et lag, merker du den delen.
- Hvis du vil bruke et filter på en ikke-ødeleggende måte, slik at du kan endre filterinnstillingene senere, velger du det smarte objektet som inneholder bildeinnholdet du vil filtrere.

2. Velg et filter fra en undermeny på menyen Filter.

Hvis det ikke vises noen dialogboks, er filtereffekten brukt.

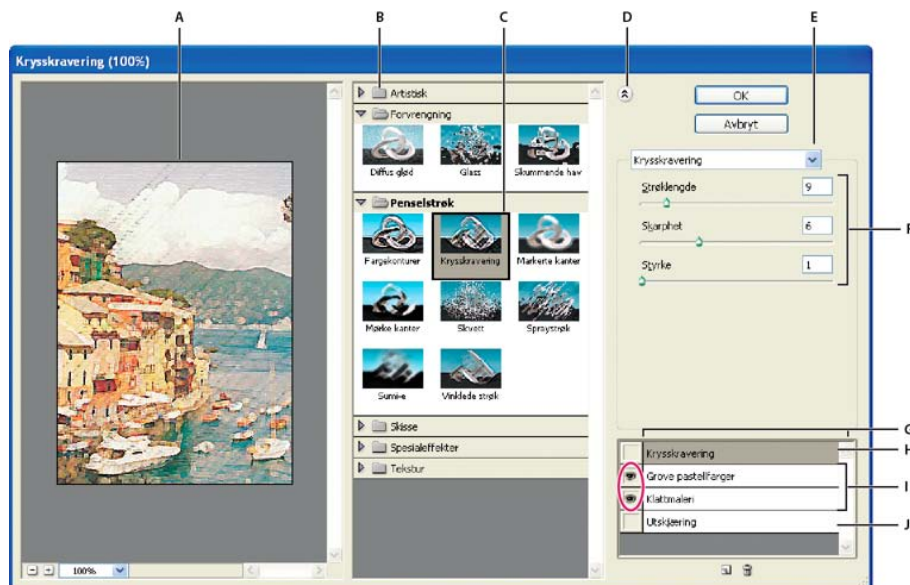
3. Hvis en dialogboks eller filtergalleriet vises, skriver du inn verdier eller velger alternativer og klikker OK.

💡 Det kan ta lang tid å bruke filtre på store bilder, men du kan forhåndsvisse effekten i filterdialogboksen. Dra i forhåndsvisningsvinduet for å midtstille et bestemt område av bildet. I noen filtre kan du klikke i bildet for å midtstille det der du klikker. Klikk + eller – under forhåndsvisningsvinduet for å zoome inn eller ut.

[Til toppen av siden](#)

Oversikt over filtergalleriet

Filtergalleriet gir forhåndsvisninger for mange av filtrene for spesialeffekter. Du kan bruke flere filtre, slå på eller av effekten av et filter, tilbakestille alternativene for et filter og endre rekkefølgen filtre brukes i. Når du er fornøyd med forhåndsvisningen, kan du bruke den på bildet. Ikke alle filtrene på Filter-menyen er tilgjengelige i filtergalleriet.



Dialogboksen Filtergalleri

A. Forhåndsvisning B. Filterkategori C. Miniatyr av valgt filter D. Vis/skjul filterminiatyrer E. Hurtigmenyen Filtre F. Alternativer for valgt filter G. Liste over filtereffekter som skal brukes eller organiseres H. Filtereffekt valgt, men ikke brukt I. Filtereffekter brukt samtidig, men ikke valgt J. Skjult filter

Vise filtergalleriet

❖ Velg Filter > Filtergalleri. Klikk navnet på en filterkategori for å vise miniatyrer av tilgjengelige filtereffekter.

Zoome inn eller ut av forhåndsvisningen

❖ Klikk + eller – under forhåndsvisningsområdet, eller velg en zoomprosent.

Vise et annet område av forhåndsvisningen

❖ Dra i forhåndsvisningsområdet med håndverktøyet

Skjule miniatyrer for filtre

❖ Klikk Vis/skjul-knappen  øverst i galleriet

[Til toppen av siden](#)

Bruke filtre fra filtergalleriet

Filtereffekter brukes i den rekkefølgen du velger dem. Du kan omorganisere filtre når du bruker dem, ved å dra et filternavn til et annet sted i listen over brukte filtre. Omorganisering av filtereffekter kan endre utseendet på bildet dramatisk. Klikk øyeikonet  ved siden av et filter for å skjule effekten i forhåndsvisningsbildet. Du kan også slette brukte filtre ved å velge filteret og klikke Slett lag .

💡 Hvis du vil spare tid når du prøver ulike filtre, bør du eksperimentere ved å merke en liten, representativ del av bildet.

1. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil bruke filtre på et helt lag, må laget være aktivt eller merket.
- Hvis du vil bruke filtre på deler av et lag, merker du den delen.
- Hvis du vil bruke et filter på en ikke-ødeleggende måte, slik at du kan endre filterinnstillingene senere, velger du det smarte objektet som inneholder bildeinnholdet du vil filtrere.

2. Velg Filter > Filtergalleri.

3. Klikk et filternavn for å legge til det første filteret. Du må kanskje klikke den omvendte trekanten ved siden av filterkategorien for å se hele listen over filtrene. Når et filter er lagt til, vises det i listen over brukte filtre nederst til høyre i dialogboksen Filtergalleri.

4. Skriv inn verdier, eller velg alternativer for det valgte filteret.
5. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil bruke filtre samtidig, klikker du Nytt effektlag  og velger et annet filter du vil bruke. Gjenta denne fremgangsmåten for å legge til flere filtre.
 - Hvis du vil omorganisere filtre som brukes, drar du ønsket filter til en ny plassering i listen over brukte filtre nederst til høyre i dialogboksen Filtergalleri.
 - Hvis du vil fjerne brukte filtre, velger du et filter i listen over brukte filtre og klikker Slett lag .
6. Klikk OK når du er fornøyd med resultatet.

Filtereffekter: overgang og uttoning

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Uttoning endrer tettheten og blandingsmodusen for alle filtre, maleverktøy, sletteverktøy og fargejustering. Blandingsmodiene i kommandoen Uttoning er et delsett av de samme modiene i alternativene for male- og redigeringsverktøyene (unntatt modiene Bakenfor og Slett). Bruk av kommandoen Uttoning er omtrent det samme som å bruke filtereffekten på et enkeltlag og deretter bruke kontrollene for lagtetthet og blandingsmodus.

Merk: Kommandoen Uttoning kan også endre effektene av å bruke kommandoen Gjør flytende og Penselstrøk-filtrene.

1. Bruk et filter, et maleverktøy eller en fargejustering på et bilde eller et merket område.
2. Velg Rediger > Uttoning. Merk av for Forhåndsvisning hvis du vil forhåndsvisne effekten.
3. Dra glidebryteren for å justere tettheten, fra 0 % (gjennomsiktig) til 100 %.
4. Velg en overgangsmodus på Modus-menyen.

Merk: Blandingsmodiene Lysne farge, Mørkne farge, Gjør lysere, Gjør mørkere, Differens og Utelatelse virker ikke med Lab-bilder.

5. Klikk OK.

Tips for oppretting av spesialeffekter

[Til toppen av siden](#)

Opprette kanteffekter Du kan bruke ulike teknikker for å behandle kantene på en effekt som bare brukes på deler av et bilde. Hvis du vil ha en markert kant, bruker du ganske enkelt filteret. Hvis du vil ha en mindre markert kant, toner du ut kanten og bruker filteret etterpå. Hvis du vil ha en gjennomsiktig effekt, bruker du først filteret og deretter kommandoen Uttoning for å tilpasse blandingsmodusen og tettheten for det merkede området.

Bruke filtre på lag Du kan bruke filtre på enkeltlag eller på flere lag samtidig for å skape en effekt. For at et filter skal påvirke et lag, må laget være synlig og inneholde bildepunkter, for eksempel en nøytral fyllfarge.

Bruke filtre på enkeltkanaler Du kan bruke et filter på en enkeltkanal, bruke forskjellig effekt på hver fargekanal eller bruke samme filter, men med forskjellige innstillinger.

Opprette bakgrunner Du kan bruke effekter på former med heldekkende farge eller gråtoneformer og dermed generere en mengde bakgrunner og teksturer. Deretter kan du gjøre teksturene uskarpe. Selv om noen filtre har lite eller ingen synlig effekt når de brukes på heldekkende farger (for eksempel Glass), gir andre interessante effekter.

Kombinere flere effekter med masker eller med dupliserte bilder Hvis du bruker masker til å opprette merkede områder, får du større kontroll over overganger fra en effekt til en annen. Du kan for eksempel filtrere det merkede området som er opprettet med en maske.

Du kan også bruke verktøyet Historikkpensel til å male en filtereffekt på deler av bildet. Først bruker du filteret på hele bildet. Gå deretter tilbake i historikkpanelet for bildestatusen før du brukte filteret, og sett historikkpenselkilden til den filtrerte statusen ved å klikke i feltet til venstre for historikkstatusen. Til slutt maler du bildet.

Forbedre bildekvalitet og -konsistens Du kan skjule feil, endre eller forbedre eller opprette en forbindelse mellom bilder ved å bruke samme effekt på dem. Bruk prosedyrepanelet til å ta opp handlingene du utfører for å endre ett bilde, og bruk deretter denne prosedyren på de andre bildene.

Forbedre ytelsen til filtre

[Til toppen av siden](#)

Enkelte filtereffekter kan være minnekrevende, spesielt hvis de blir brukt på bilder med høy oppløsning.

❖ Med en av fremgangsmåtene nedenfor kan du forbedre ytelsen:

- Prøv filtre og innstillinger på en liten del av et bilde.
- Bruk effekten på individuelle kanaler, for eksempel på hver RGB-kanal, hvis bildet er stort og du har problemer med for lite minne. (Med noen filtre varierer effektene hvis de brukes på individuelle kanaler i motsetning til på sammensatte kanaler, spesielt hvis filteret endrer bildepunkter tilfeldig.)
- Bruk kommandoen Fjern innholdet i til å frigi minne før du kjører filteret.
- Tildel mer RAM til Photoshop. Om nødvendig, avslutt andre programmer for å frigi mer minne til Photoshop.
- Prøv å endre innstillinger for å forbedre hastigheten på minneintensive filtre, som Lyssetting, Utskjæring, Glassmaleri, Krom, Krusninger,

Skvett, Spraystrøk og Glass. (Øk for eksempel celledørrelsen på filteret Glassmaleri. Med filteret Utskjæring kan du øke kantjevnheten, eller redusere kantkvaliteten, eller begge deler.)

- Hvis du skal skrive ut på en gråtoneskriver, bør du konvertere en kopi av bildet til gråtoner før du bruker filtre. Hvis du imidlertid bruker et filter på et fargebilde og deretter konverterer det til gråtoner, er det ikke sikkert at du får samme resultat som når du bruker filteret på en gråtoneversjon av bildet.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Bruke bestemte filtre

[Laste inn bilder og tekstur for filtre](#)
[Angi kontroller for tekstur og glassoverflate](#)
[Definere jevne områder](#)
[Bruke filteret Fjern støv og riper](#)
[Bruke Forflytt-filten](#)
[Bruke Simuler raster-filten](#)
[Bruke Ekstruder-filten](#)
[Bruke Tegn kontur-filten](#)
[Opprette et egendefinert filter](#)

Laste inn bilder og tekstur for filtre

[Til toppen av siden](#)

Noen filtre laster inn og bruker andre bilder, som teksturer og styrefiler, for å få frem effektene. Blant disse filtrene er Conté Crayon, Forflytt, Glass, Lyssetting, Grove pastellfarger, Teksturer, Undermaling og Egendefinert. Ikke alle disse filtrene laster inn bilder eller teksturer på samme måte.

1. Velg ønsket filter fra den aktuelle undermenyen.
2. I filterdialogboksen velger du Last inn tekstur på hurtigmenyen Tekstur. Deretter finner og åpner du ønsket teksturbilde.

Alle teksturer må være i Photoshop-format. De fleste filtre bruker bare gråtoneinformasjonen for en fargefil.

Angi kontroller for tekstur og glassoverflate

[Til toppen av siden](#)

Filtrene Grove pastellfarger, Undermaling, Glass, Conté Crayon og Teksturer har alternativer for teksturer. Disse alternativene gjør at bilder vises som om de var malt på teksturer som lerret eller murstein, eller som om de vises gjennom overflater som glassblokker eller mattslippt glass.

1. Velg Artistisk > Grove pastellfarger, Artistisk > Undermaling, Forvrengning > Glass, Skisse > Conté Crayon eller Tekstur > Teksturer på Filter-menyen.
2. Velg teksturtype, eller velg Last inn tekstur for å angi en Photoshop-fil.
3. Dra skyvekontrollen for skalering for å øke eller redusere størrelsen på teksturmønsteret.
4. Dra skyvekontrollen for relieff (hvis den finnes) for å justere teksturoverflatens dybde.
5. Velg Inverter for å reversere skygger og høylys i tekturen.
6. For Lysretning (hvis den finnes) angir du retningen på bildets lyskilde.

Definere jevne områder

[Til toppen av siden](#)

Med filtrene Forflytt, Forskyv vannrett og Bølger på undermenyen Forvrengning og filteret Flytt på undermenyen Andre kan du behandle områder uten å definere dem (eller beskytte dem) med et filter, på følgende måter:

Fra motsatt side Fyller det udefinerte området med innhold fra motsatt side av bildet.

Fra samme side Utvider bildepunkt-fargene langs bildets kant i den angitte retningen. Det kan oppstå båndeffekt hvis kantbildepunktene har ulike farger.

Angi som bakgrunn (bare forskyvningsfilter) Fyller det markerte området med gjeldende bakgrunnsfarge.

Bruke filteret Fjern støv og riper

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Filter > Støv > Fjern støv og riper.
2. Juster om nødvendig zoomproporsjonene for forhåndsvisning til området med støv er synlig.
3. Dra glidebryteren for terskelverdi mot venstre til 0 for å deaktivere verdien slik at alle bildepunktene i det merkede området eller bildet kan undersøkes.

Terskelverdien bestemmer hvor uensartede bildepunktene bør være før de fjernes.

Merk: *Glidebryteren for terskelverdi gir bedre kontroll for verdier mellom 0 og 128 (det vanligste området for bilder) enn for verdier mellom 128 og 255.*

4. Dra glidebryteren for radius mot venstre eller høyre, eller skriv inn en verdi mellom 1 og 16 bildepunkter i tekstboksen. Radiusverdien bestemmer størrelsen på området for søk etter uensartede bildepunkter.

Når radius øker, blir bildet mer uskarpt. Bruk den minste verdien som fjerner defektene.

5. Øk terskelverdien gradvis ved å skrive inn en verdi, eller ved å dra glidebryteren til høyest mulig verdi som fjerner defekter.

Bruke Forflytt-filretet

[Til toppen av siden](#)

Forvrengning-filretet forskyver et merket område ved hjelp av en fargeverdi fra styrefilen – 0 er maksimum negativ forskyvning, 255 er maksimum positiv forskyvning, mens en grå verdi på 128 ikke gir noen forvrengning. Hvis en fil har én kanal, forskyves bildet langs en diagonal, som er definert av den vannrette og loddrette skalaen. Hvis filen har mer enn én kanal, kontrollerer den første kanalen den vannrette forvrengningen, og den andre kanalen kontrollerer den loddrette forvrengningen.

Filteret oppretter styrefiler ved hjelp av en sammenslått fil som er lagret i Adobe Photoshop-format. (Bilder i punktgrafikkmodus støttes ikke.)

1. Velg Filter > Forvrengning > Forflytt.
2. Skriv inn skaleringen for forflytningsmengden.

Når den vannrette og loddrette skalaen er satt til 100%, er det største forflytningen 128 bildepunkter (fordi middels grå ikke gir noen forflytning).

3. Hvis styrefilen ikke har samme størrelse som det merkede området, velger du hvordan filen skal passe inn i bildet – Tilpass størrelse for å endre størrelse på filen, eller Flis for å fylle det merkede området ved å repetere filen i et mønster.
4. Velg Fra motsatt side eller Fra samme side for å angi hvordan jevne områder av bildet skal behandles.
5. Klikk OK.
6. Merk og åpne styrefilen. Forvrengningen brukes på bildet.

Bruke Simuler raster-filretet

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Filter > Bryt opp > Fargeraster.
2. Skriv inn en verdi i bildepunkter for maksimal radius for et rasterpunkt, fra 4 til 127.
3. Angi en rastervinkelverdi (vinkelen mellom punktet og vannrett posisjon) for én eller flere kanaler:
 - For gråtonebilder bruker du bare kanal 1.
 - For RGB-bilder bruker du kanal 1, 2 og 3, som tilsvarer den røde, grønne og blå kanalen.
 - For CMYK-bilder bruker du alle fire kanaler, som tilsvarer den cyan, magenta, gule og svarte kanalen.
 - Klikk Standardverdi for å tilbakestille alle rastervinklene til standardverdier.
4. Klikk OK.

Bruke Ekstruder-filretet

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Filter > Spesialeffekter > Ekstruder.
2. Velg en 3D-type:
 - Blokker oppretter objekter med en kvadratisk forside og fire sider. Hvis du vil fylle forsiden i hver blokk med gjennomsnittsfargen i blokken, merker du av for Heldekkende frontflater. Hvis du vil fylle forsiden med bildet, fjerner du merket for Heldekkende frontflater.
 - Pyramider oppretter objekter med fire triangulære sider som møtes i ett punkt.
3. Skriv inn en verdi i tekstboksen Størrelse for å angi lengden på sidene i objektets grunnside, fra 2 til 255 bildepunkter.
4. Skriv inn en verdi i tekstboksen Dybde for å angi hvor langt det høyeste objektet skal se ut til å stikke ut fra skjermen, fra 1 til 255.
5. Velg et dybdealternativ:
 - Tilfeldig gir hver blokk eller pyramide en vilkårlig dybde.
 - Nivåbasert gjør at hvert objekts dybde samsvarer med lysstyrken – lys stikker mer ut enn mørk.
6. Merk av for Masker uferdige blokker for å skjule objekter som går ut over det merkede området.

Bruke Tegn kontur-filretet

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Filter > Spesialeffekter > Tegn kontur.
2. Velg et kantalternativ for å merke deler av det merkede området: Nedre merker hvor bildepunkt fargeverdiene er lavere enn angitt nivå, og Øvre merker hvor verdiene er høyere enn angitt.
3. Angi en terskelverdi for evaluering av fargeverdier (toneverdi) fra 0 til 255. Eksperimenter for å se hva slags verdier som best bringer frem detaljene i bildet.

Opprette et egendefinert filter

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Filter > Andre > Egendefinert. I dialogboksen Egendefinert vises et rutenett med tekstbokser der du kan angi numeriske verdier.
2. Velg den midterste tekstboksen som representerer bildepunktet som blir vurdert. Skriv inn verdien du vil multiplisere bildepunktets lysstyrkeverdi med, fra -999 til +999.
3. Velg en tekstboks som representerer et nærliggende bildepunkt. Skriv inn verdien du vil at bildepunktet i denne plasseringen skal multipliseres med.

Hvis du for eksempel vil multiplisere lysstyrkeverdien for bildepunktet til høyre for gjeldende bildepunkt med 2, skriver du inn 2 i tekstboksen til høyre for den midterste tekstboksen.
4. Gjenta trinn 2 og 3 for alle bildepunktene som skal inkluderes i operasjonen. Du trenger ikke å skrive inn verdier i alle tekstboksene.
5. Under Skala skriver du inn verdien du vil dividere summen av lysstyrkeverdiene for bildepunktene i beregningen med.
6. Under Forskyvning skriver du inn verdien du vil legge til resultatet av skalaberegningen.
7. Klikk OK. Det egendefinerte filteret brukes på hvert bildepunkt i bildet – ett om gangen.

Bruk knappene Lagre og Last inn til å lagre og bruke egendefinerte filtre på nytt.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Gni ut bildeområder

Fingerverktøyet simulerer effekten du ser når du drar en finger gjennom våt maling. Verktøyet plukker opp farge der strøket begynner, og dytter den i den retningen du drar.

1. Velg fingerverktøyet .
2. Velg en penseltupp og alternativer for overgangsmodus på alternativlinjen.
3. Merk av for Fargeprøve av alle lag på alternativlinjen for å gni ut med fargedata fra alle synlige lag. Hvis det ikke er merket av for dette alternativet, bruker fingerverktøyet bare farger fra det aktive laget.
4. Velg Fingermaling på alternativlinjen for å gni ut med forgrunnsfargen i begynnelsen av hvert strøk. Hvis det ikke er merket av for dette alternativet, bruker fingerverktøyet fargen under pekeren i begynnelsen av hvert strøk.
5. Dra i bildet for å gni bildepunktene utover.

 Trykk **Alt** (Windows) eller **Tilvalg** (Mac OS) når du drar med fingerverktøyet for å bruke alternativet *Fingermaling*.

Hvis du vil vite mer

- [Galleri for retusjeringsverktøy](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Legge til lyssetting (CS5)

[Kjøre Photoshop i 32-biters modus \(64-biters bare på Mac OS\)](#)

[Bruke lyssettingsfilteret](#)

[Lyssettingstyper](#)

[Justere et spredt lys](#)

[Justere retningsbestemt lys ved hjelp av forhåndsvisningsvinduet](#)

[Justere spoten ved hjelp av forhåndsvisningsvinduet](#)

[Lyssettingsstiler](#)

[Legge til og slette lys](#)

[Opprette, lagre eller slette lyssettingsstiler](#)

[Bruke teksturkanalen i lyssettingseffektene](#)

Kjøre Photoshop i 32-biters modus (64-biters bare på Mac OS)

[Til toppen](#)

I 64-biters versjoner av Mac OS er lyssetting tilgjengelig bare hvis Photoshop kjører i 32-biters modus.

1. I Finder velger du Gå > Programmer.
2. Utvid Photoshop-mappen. Høyreklikk deretter på ikonet for Photoshop-applikasjonen, og velg Vis info.
3. I Generelt-delen i informasjonsvinduet velger du å åpne i 32-biters modus.
4. Lukk informasjonsvinduet, og start Photoshop på nytt.

 Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [64-biters operativsystem – fordeler og begrensninger i Photoshop](#).

Bruke Lyssetting-filteret

[Til toppen](#)

Med Lyssetting-filteret kan du skape utallige lyssettingseffekter på RGB-bilder. Du kan også bruke teksturer fra gråtonefiler (kalt *teksturkanaler*) til å lage 3D-lignende effekter og lagre dine egne stiler for bruk i andre bilder.

Merk: Lyssetting-filteret fungerer bare med RGB-bilder.

1. Velg Filter > Gjengi > Lyssetting.
2. Velg en stil.
3. Velg en lystype. Hvis du bruker flere lystyper, merker du av for eller fjerner merkingen for På for å slå enkeltlys på eller av.
4. Hvis du vil endre lysfargen, klikker du fargeboksen under Lystype i dialogboksen.

Fargevelgeren som er valgt i dialogboksen Generelle innstillinger, åpnes.

5. Hvis du vil angi lysegenskaper, drar du glidebryteren for følgende alternativer:

Glans Angir i hvor stor grad overflaten reflekterer lys (på samme måte som overflaten på et fotografi), fra Matt (lav refleksjon) til Skinnende (høy refleksjon).

Materiale Bestemmer hva som er mest reflekterende: lyset eller objektet som lyset gjenspeiles på. Plastisk reflekterer lysets farge, mens Metallisk reflekterer objektets farge.

Eksposering Øker lyset (positive verdier) eller reduserer lyset (negative verdier). En verdi på 0 har ingen effekt.

Omgivelse Sprer lyset som om det var kombinert med andre lystyper i rommet, som sollys eller selvlysende objekter. Velg 100 som verdi for å bruke bare lyskilden, eller –100 for å fjerne lyskilden. Hvis du vil endre fargen på omgivelseslyset, klikker du fargeboksen og bruker fargevelgeren som vises.

 Hvis du vil kopiere lys, holder du nede Alt-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS) og drar lyset i forhåndsvisningsvinduet.

6. Hvis du vil bruke teksturfyll, velger du en teksturkanal.

Lyssettingstyper

[Til toppen](#)

Du kan velge blant flere lyssettingstyper:

Spredt Reflekterer lys i alle retninger fra direkte over bildet, på samme måte som en lyspære over et ark.

Retningsbestemt Reflekterer lys fra lang avstand slik at lysvinkelen ikke endres, på samme måte som solen.

Spot Lager en ellipseformet lysstråle. Linjen i forhåndsvisningsvinduet definerer lysretningen og -vinkelen, og håndtakene definerer ellipsekantene.

Justere et spredt lys

[Til toppen](#)

1. Velg Filter > Gjengi > Lyssetting.
2. Velg lystypen Spredt.
3. Tilpass lyset:
 - Hvis du vil flytte lyset, drar du sentrumssirkelen.
 - Hvis du vil øke eller redusere størrelsen på lyset (som et lys som nærmer seg eller fjerner seg), drar du et av håndtakene som definerer effektkantene.

Justere retningsbestemt lys ved hjelp av forhåndsvisningsvinduet

[Til toppen](#)

1. Velg Filter > Gjengi > Lyssetting.
2. Velg lystypen Retningsbestemt.
3. Tilpass lyset:
 - Hvis du vil flytte lyset, drar du sentrumssirkelen.
 - Hvis du vil endre lysretningen, drar du håndtaket nederst på linjen for å rotere lysvinkelen. Hold nede Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac OS) og dra for å holde lysets høyde (linjelengden) konstant.
 - Hvis du vil endre lyshøyden, drar du håndtaket nederst på linjen. Forkort linjen for skarpt lys, eller forleng linjen for mindre intens styrke. En veldig kort linje gir rent, hvitt lys, mens en veldig lang linje ikke gir lys i det hele tatt. Hold nede Skift-tasten mens du drar for å beholde vinkelen konstant og endre lysets høyde (linjelengde).

Justere spoten ved hjelp av forhåndsvisningsvinduet

[Til toppen](#)

1. Velg Filter > Gjengi > Lyssetting.
2. Velg lystypen Spot.
3. Tilpass lyset:
 - Hvis du vil flytte lyset, drar du sentrumssirkelen.
 - Hvis du vil øke lysvinkelen, drar du håndtaket for å forkorte linjen. Hvis du vil redusere lysvinkelen, drar du for å forlenge linjen.
 - Hvis du vil strekke ellipsen eller rotere lyset, drar du et av håndtakene. Hold nede Skift-tasten og dra for å holde vinkelen konstant og endre bare størrelsen på ellipsen. Hold nede Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac OS), og dra for å holde størrelsen konstant og endre vinkelen eller retningen på spoten.
 - Hvis du vil angi lysfokus (eller spotintensitet) og kontrollere hvor mye av ellipsen som er fylt med lys, drar du glidebryteren for intensitet: Full intensitet (en verdi på 100) er skarpest. Normal intensitet er omtrent 50. Negativ intensitet fjerner lys. -100 i intensitet gir ikke lys i det hele tatt. Bruk glidebryteren for fokus for å kontrollere hvor mye av ellipsen som er fylt med lys.

Lyssettingsstiler

[Til toppen](#)

Bruk Stil-menyen i dialogboksen Lyssetting til å velge mellom 17 lysstiler. Du kan også opprette dine egne lysstiler ved å legge til lys i innstillingen Standard. Lyssetting-filteer krever minst én lyskilde. Bare ett lys kan redigeres om gangen, men alle lys som er lagt til, kan brukes til å opprette effekten.

Spot klokken 14 En gul spot med middels (17) intensitet og vidt (91) fokus.

Blå spredt Et spredt, blått prosjektørlys med full (85) intensitet og ikke noe fokus.

Lyssirkel Fire spoter. Hvit har full (100) intensitet og konsentrert (8) fokus. Gul har sterk intensitet (88) og konsentrert fokus (3). Rød har middels (50) intensitet og konsentrert (0) fokus. Blå har full (100) intensitet og middels (25) fokus.

Kryssende En hvit spot med middels (35) intensitet og vidt (69) fokus.

Kryssende nedover To hvite spoter med middels (35) intensitet og vidt (100) fokus.

Standard En hvit spot med middels (35) intensitet og vidt (69) fokus.

Fem lys ned/Fem lys opp Fem hvite spoter ned eller opp med full (100) intensitet og vidt (60) fokus.

Lommelykt Et spredt, gult lys med middels (46) intensitet.

Flomlys En hvit spot med middels (35) intensitet og vidt (69) fokus.

Retningsbestemt parallell Et retningsbestemt, blått lys med full (98) intensitet og ikke noe fokus.

RGB-lys Røde, blå og grønne lys som gir et lys med middels (60) intensitet og vidt (96) fokus.

Dempet direkte lys To ufokuserte hvite og blå retningsbestemte lys. Hvit har dempet (20) intensitet. Blå har middels (67) intensitet.

Dempet spredt Et dempet, spredt lys med middels (50) intensitet.

Dempet spot En hvit spot med full (98) intensitet og vidt (100) fokus.

Tre ned Tre hvite spoter med dempet (35) intensitet og vidt (96) fokus.

Trippel spot Tre spoter med dempet (35) intensitet og vidt (100) fokus.

Legge til eller slette et lys

[Til toppen](#)

- Gjør ett av følgende i dialogboksen Lyssetting:
 - Hvis du vil legge til et lys, drar du lysikonet nederst i dialogboksen inn i forhåndsvisningsvinduet. Gjenta etter ønske for å teste ut i alt 16 lystyper.
 - Hvis du vil slette et lys, drar du lyset etter sentrumssirkelen til ikonet Slett nederst til høyre i forhåndsvisningsvinduet.

Opprette, lagre eller slette lyssettingsstiler

[Til toppen](#)

- Gjør ett av følgende i dialogboksen Lyssetting:
 - Når du skal opprette en stil, velger du Standard for Stil og drar lysikonet nederst i dialogboksen inn i forhåndsvisningsvinduet. Gjenta etter ønske for å teste ut i alt 16 lystyper.
 - Når du skal lagre en stil, klikker du Lagre, angir et navn på stilen, og deretter klikker du OK. Lagrede stiler inkluderer alle innstillingene for hvert lys, og de vises på Stil-menyen når du åpner bilder.
 - Hvis du vil slette en stil, velger du en stil, og deretter klikker du Slett.

Bruke teksturkanalen i lyssettingseffektene

[Til toppen](#)

Med teksturkanalen i dialogboksen Lyssettingseffekter kan du kontrollere lyssettingseffekter ved hjelp av gråtonebilder (såkalte *teksturkanaler*) som du legger til bildet som alfakanaler. Du kan legge til et hvilket som helst gråtonebilde til bildet som en alfakanal, eller du kan opprette en ny alfakanal og legge til tekstur. Hvis du vil ha en preget teksteffekt, bruker du en kanal med hvit tekst på svart bakgrunn, eller vice versa.

1. Om nødvendig legger du til en alfakanal i bildet. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil bruke en tekstur basert på et annet bilde (for eksempel tekstiler eller vann), kan du konvertere det bildet til gråtoner og deretter dra bildets gråtonekanal til gjeldende bilde.
 - Dra en eksisterende alfakanal fra et annet bilde inn i det gjeldende bildet.
 - Opprett en alfakanal i bildet, og legg til en tekstur.
2. Velg en kanal fra Teksturkanal-menyen i dialogboksen Lyssetting: enten en alfakanal du har lagt til, eller bildets røde, grønne eller blå kanal.
3. Merk av for Hvitt er hevet for å heve de hvite delene av kanalen fra overflaten. Fjern merket for dette alternativet for å heve mørke deler.
4. Dra glidebryteren for høyde for å variere teksturen fra Flat (0) til Kupert (100).

Flere hjelpeemner

- [Opprette og redigere alfakanalmasker](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Lagre og eksportere

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Støttede filformater

Asterisk (*) indikerer formater som er støttet fra og med CS6.

Lydimportformater

Følgende formater kan nå åpnes i Photoshop Standard og Extended. (I Photoshop CS5 og eldre versjoner måtte du ha Extended.)

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

Videoimportformater

.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV (QuickTime)
MPE*
MPEG-1
MPEG-4
MPEG-2 dersom det er installert en dekode (f.eks. med en Adobe-videopakke)
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

Videoeksportformater

DPX*
MOV (QuickTime)
MP4

Grafikkfilformater

Photoshop PSD
Stort dokumentformat PSB
BMP
Cineon
CompuServe GIF
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0
DICOM
Photoshop EPS
IFF-format
JPEG
JPEG2000
OpenEXR
PCX
Photoshop PDF
Pixar
PNG
Portable Bit Map
Photoshop Raw
Scitex CT
Targa
TIFF
Wireless Bitmap
Photoshop 2.0 (kun Mac)
PICT (skrivebeskyttet)

PICT Resource (kun Mac, skrivebeskyttet)

Radiance

3D-relaterte formater

3D Studio (kun importering)

DAE (Collada)

Flash 3D* (kun eksportering)

JPS* (JPEG Stereo)

KMZ (Google Earth 4)

MPO* (flerbildeformat)

U3D

Wavefront|OBJ



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Lagre PDF-filer

[Photoshop PDF-formatet](#)

[Lagre i Photoshop PDF-format](#)

[Adobe PDF-forhåndsinnstillinger](#)

[PDF/X- og PDF/A-standarder](#)

[PDF-kompatibilitetsnivåer](#)

[Generelle alternativer for Adobe PDF](#)

[Alternativer for komprimering og samplingsreduksjon for Adobe PDF](#)

[Alternativer for fargehåndtering og PDF/X for Adobe PDF](#)

[Legge til sikkerhet i PDF-filer](#)

[Lagre en Adobe PDF-forhåndsinnstilling](#)

[Laste inn, redigere eller slette Adobe PDF-forhåndsinnstillinger](#)

Photoshop PDF-formatet

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke kommandoen Lagre som til å lagre RGB-bilder, indekserte fargebilder, CMYK-bilder, gråtonebilder, punktgrafikkbilder, Lab-fargebilder og dupleksbilder i Photoshop PDF-format. Ettersom et Photoshop PDF-dokument kan bevare Photoshop-data, for eksempel lag, alfakanaler, notater og spotfarge, kan du åpne dokumentet og redigere bildene i Photoshop CS2 eller senere.

 Du kan raskt lagre en fil som Photoshop PDF ved å spille av prosedyren Lagre som Photoshop PDF på filen. Du får tilgang til denne prosedyren ved å velge Produksjon på prosedyrepanelmenyen.

Photoshop PDF-formatet tilbyr erfarne brukere alternativer for å gjøre dokumentet PDF/X-kompatibelt. Dette er viktig når du for eksempel sender dokumentet til en stor trykkpresse. PDF/X (Portable Document Format Exchange) er et delsett av Adobe PDF som fjerner farge-, skrift- og overlappingsvariabler som fører til utskriftsproblemer.

Du kan angi sikkerhetsalternativer for å begrense tilgangen til PDF-dokumentet. Den nye 128-biters RC4-krypteringen (Acrobat 6 og senere) har et alternativ som lar brukerne vise metadata og miniatyrer i et sikkert PDF-dokument ved hjelp av Adobe Bridge.

Du kan lagre PDF-innstillingene som en PDF-forhåndsinnstilling for å lage konsekvente Photoshop PDF-filer. Adobe PDF-forhåndsinnstillinger og -innstillinger deles på tvers av Adobe Creative Suite-komponenter, inkludert Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® og Acrobat®.

Lagre i Photoshop PDF-format

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Fil > Lagre som, og velg deretter Photoshop PDF på Format-menyen. Du kan velge et fargealternativ hvis du vil bygge inn en fargeprofil, eller bruke profilen du har angitt med kommandoen Korrekturoppsett. Du kan også ta med lag, notater, spotfarge eller alfakanaler. Klikk Lagre.
2. I dialogboksen Lagre Adobe PDF velger du en Adobe PDF-forhåndsinnstilling som angir om Photoshop PDF-filen skal skrives ut på en skrivebordsskriver eller en proofer-skriver, sendes til et trykkeri, distribueres med e-post, vises på weben og så videre. Du finner flere detaljer på Adobe PDF-forhåndsinnstillinger.

Den enkleste måten å angi alternativer for Photoshop PDF-filen er å velge en forhåndsinnstilling. Når du har valgt en forhåndsinnstilling, klikker du Lagre PDF for å generere Photoshop PDF-filen. Hvis du vil legge til sikkerhetsalternativer eller finjustere lagringsalternativene for PDF-filen, følger du de gjestående trinnene i denne fremgangsmåten.
3. (Valgfritt) Velg alternativer fra Standard-menyen og Kompatibilitet-menyen til å angi PDF/X-kompatibilitet og Acrobat-versjonskompatibilitet for PDF-dokumentet. Se PDF-kompatibilitetsnivåer hvis du vil ha mer informasjon.
4. (Valgfritt) Velg Generelt i den venstre ruten i dialogboksen Lagre Adobe PDF for å angi generelle lagringsalternativer for PDF-filer. Du finner detaljer om hvert alternativ på Generelle alternativer for Adobe PDF.

Merk: Brukere av Photoshop 7.0 og eldre versjoner kan åpne Photoshop PDF-filer som generiske PDF-filer med sammenslåtte lag. Velg Fil > Åpne som, og velg deretter Generisk PDF på Filtype-menyen (Windows), eller velg Fil > Åpne, og velg Generisk PDF på Format-menyen (Mac OS).
5. (Valgfritt) Velg Komprimering i den venstre ruten i dialogboksen Lagre Adobe PDF for å angi alternativer for komprimering og samplingsreduksjon for PDF-filer. Du finner mer informasjon på Alternativer for komprimering og samplingsreduksjon for Adobe PDF.
6. (Valgfritt) Velg Utskrift i den venstre ruten i dialogboksen Lagre Adobe PDF for å angi alternativer for fargehåndtering og PDF/X. Du finner mer informasjon på Alternativer for fargehåndtering og PDF/X for Adobe PDF.
7. (Valgfritt) Du kan legge til sikkerhet i PDF-dokumentet ved å velge Sikkerhet i den venstre ruten i dialogboksen Lagre Adobe PDF. Angi alternativer for passord og tillatelser for PDF-dokumentet. Se også Legge til sikkerhet i PDF-filer.

Merk: Krypteringsnivået avhenger av kompatibilitetsinnstillingen for PDF-dokumentet. Velg en annen kompatibilitetsinnstilling for å angi et høyere eller lavere krypteringsnivå.

8. (Valgfritt) Velg Sammen drag i den venstre ruten i dialogboksen Lagre Adobe PDF. Du kan se gjennom alternativene du angav.
9. (Valgfritt) Hvis du vil bruke PDF-lagringsinnstillingene på nytt, klikker du Lagre forhåndsinnstilling og lagrer innstillingene som en PDF-forhåndsinnstilling. Den nye forhåndsinnstillingen vises på menyen Adobe PDF-forhåndsinnstilling neste gang du lagrer en Photoshop PDF-fil, og i alle Adobe Creative Suite-produkter. Se også Lagre en Adobe PDF-forhåndsinnstilling.
10. Klikk Lagre PDF. Photoshop lukker dialogboksen Lagre Adobe PDF og oppretter PDF-dokumentfilen.

Adobe PDF-forhåndsinnstillinger

[Til toppen av siden](#)

En PDF-forhåndsinnstilling er en gruppe innstillinger som påvirker opprettelsen av en PDF-fil. Disse innstillingene er utformet for å balansere filstørrelse med kvalitet, avhengig av hvordan PDF-filen skal brukes. De fleste forhåndsinnstillinger kan deles mellom Adobe Creative Suite-komponenter, inkludert InDesign, Illustrator, Photoshop og Acrobat. Du kan også opprette og dele egendefinerte forhåndsinnstillinger for dine spesifikke utdatakrav.

Noen av forhåndsinnstillingene nedenfor er ikke tilgjengelige før du – om nødvendig – flytter dem fra Extras-mappen (der de ble installert som standard) til Settings-mappen. Mappene Extras og Settings finnes vanligvis under (Windows Vista og Windows 7) ProgramData\Adobe\Adobe PDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Programdata\Adobe\Adobe PDF, eller (Mac OS) Bibliotek/Application Support/Adobe PDF. Noen forhåndsinnstillinger er ikke tilgjengelige i enkelte Creative Suite-komponenter.

De egendefinerte innstillingene finnes under (Windows XP) Documents and Settings/[brukernavn]/Programdata/Adobe/Adobe PDF/Settings, (Windows Vista og Windows 7) Users/[brukernavn]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings eller (Mac OS) Users/[brukernavn]/Bibliotek/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings.

 Se gjennom PDF-innstillingene med jevne mellomrom. Innstillingene tilbakestilles ikke automatisk til standardinnstillingene. Programmer og verktøy som oppretter PDF-filer, bruker det sist definerte eller valgte settet med PDF-innstillinger.

Utskrift av høy kvalitet Oppretter PDF-filer for kvalitetsutskrift på skrivebordsskrivere og prøvetrykkenheter. Denne forhåndsinnstillingen bruker PDF 1.4, reduserer oppløsningen for farge- og gråtonebilder til 300 ppi og for monokrombilder til 1200 ppi, bygger inn delsett av alle skriftter, beholder farger uendret og slår ikke sammen gjennomsiktighet (for filtyper som støtter gjennomsiktighet). Disse PDF-filene kan åpnes i Acrobat 5.0 og Acrobat Reader 5.0 og senere. I InDesign oppretter denne forhåndsinnstillingen også kodede PDF-filer.

Illustrator Default (bare Illustrator) Oppretter PDF-filer med alle Illustrator-data intakte. PDF-filer som opprettes med denne forhåndsinnstillingen, kan åpnes igjen i Illustrator uten at data går tapt.

Overdimensjonerte sider (bare Acrobat) Oppretter PDF-filer som er egnet for visning og utskrift av tekniske tegninger som er større enn 200 x 200 tommer. Disse PDF-filene kan åpnes i Acrobat og Reader 7.0 og senere.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK og RGB) (bare Acrobat) Brukes for langtidsoppbevaring (arkivering) av elektroniske dokumenter. PDF/A-1b bruker PDF 1.4 og konverterer alle farger til enten CMYK eller RGB, avhengig av hvilken standard du velger. Disse PDF-filene kan åpnes i Acrobat og Reader 5.0 og senere.

PDF/X-1a (2001 og 2003) PDF/X-1a krever at alle skriftene bygges inn, at de aktuelle merkene og utfallene angis, og at fargene vises som CMYK, spotfarger eller begge. Kompatible filer må inneholde informasjon som beskriver utskriftsforholdet de er klargjort for. PDF-filer opprettet med PDF/X-1a-kompatibilitet, kan åpnes i Acrobat 4.0 og Acrobat Reader 4.0 og senere.

PDF/X-1a bruker PDF 1.3, reduserer oppløsningen for farge- og gråtonebilder til 300 ppi og for monokrombilder til 1200 ppi, bygger inn delsett av alle skriftter, oppretter ukodede PDF-filer og slår sammen gjennomsiktighet ved hjelp av innstillingen Høy oppløsning.

Merk: Forhåndsinnstillingene PDF/X-1-a:2003 og PDF/X-3 (2003) plasseres på datamaskinen under installasjon, men de blir ikke tilgjengelige før du flytter dem fra Extras-mappen til Settings-mappen.

PDF/X-3 Denne forhåndsinnstillingen oppretter en PDF basert på ISO-standard PDF/X-3:2002. PDF-filen som opprettes med denne innstillingen, kan åpnes i Acrobat 4.0 og Acrobat Reader 4.0 og nyere.

PDF/X-4 (2008) Denne forhåndsinnstillingen, som oppretter ISO PDF/X-4:2008-kompatible filer, støtter live gjennomsiktighet (gjennomsiktighet slås ikke sammen) og ICC-fargestyring. PDF-filer som eksporteres med denne forhåndsinnstillingen, er i PDF 1.4-format. Bilder får redusert oppløsning og komprimeres, og skriftter bygges inn på samme måte som med innstillingene PDF/X-1a og PDF/X-3. Du kan opprette PDF/X-4:2008-kompatible PDF-filer direkte fra Creative Suite 4- og 5-komponenter, inkludert Illustrator, InDesign og Photoshop. Acrobat 9 Pro har funksjoner for å validere og forhåndskontrollere om PDF-filer er kompatible med PDF/X-4:2008, og for å konvertere ikke-PDF/X-filer til PDF/X-4:2008 om mulig.

Adobe anbefaler at PDF/X-4:2008 brukes som PDF-filformat for trykkeribaserte PDF-arbeidsflyter. Det gir best resultat.

Trykkkvalitet Oppretter PDF-filer for trykkeriarbeid av høy kvalitet (for eksempel digital utskrift eller separasjoner til en fotosetter eller platepresse), men oppretter ikke filer som er PDF/X-kompatible. I dette tilfellet har kvaliteten på innholdet høyest prioritet. Målet er å beholde all PDF-filinformasjonen som trengs for at et trykkeri skal kunne trykke dokumentet riktig. Dette settet med alternativer bruker PDF 1.4, konverterer farger til CMYK, reduserer oppløsningen for farge- og gråtonebilder til 300 ppt og for monokrombilder til 1200 ppt, bygger inn delsett av alle skriftter og beholder gjennomsiktighet (for filtyper som støtter gjennomsiktighet).

Du kan åpne disse PDF-filene i Acrobat 5.0 og Acrobat Reader 5.0 og senere.

Merk: Før du oppretter en Adobe PDF-fil som skal sendes til et trykkeri, bør du undersøke hva utskriftsoppløsningen og andre innstillinger skal være, eller be om en .joboptions-fil med de anbefalte innstillingene. Det kan hende du må tilpasse Adobe PDF-innstillingene for et bestemt servicebyrå og tilby din egen .joboptions-fil.

Rich Content PDF Brukes til å opprette PDF-filer som inneholder koder, hyperkoblinger, bokmerker, interaktive objekter og lag. Dette settet med valg bruker PDF 1.5, og delsett av alle skriftter bygges inn. Det optimaliserer også filer for nedlasting med én side om gangen. Du kan åpne disse PDF-filene i Acrobat 6.0 og Adobe Reader 6.0 og senere. (Du finner forhåndsinnstillingen Rich Content PDF i Extras-mappen.)

Merk: Denne innstillingen ble kalt eBook i tidligere versjoner av noen programmer.

Minste filstørrelse Oppretter PDF-filer for visning på web eller intranett eller for e-postdistribusjon. Dette alternativsettet bruker komprimering, samplingsreduksjon og en relativt lav bildeoppløsning. Det konverterer alle farger til sRGB og bygger inn skriftter. Det optimaliserer også filer for sidevis nedlasting. For å få best mulig resultat bør du unngå å bruke denne forhåndsinnstillingen hvis PDF-filen skal trykkes.

Du kan åpne disse PDF-filene i Acrobat 5.0 og Acrobat Reader 5.0 og senere.

Standard (bare Acrobat) Oppretter PDF-filer som skal skrives ut på skrivebordsskrivere eller digitale kopimaskiner, publiseres på en CD eller sendes til en kunde som prøvetrykk. Dette settet med alternativer bruker komprimering og oppløsningsreduksjon for å holde filstørrelsen nede, men bygger også inn delsett av alle (tillatte) skriftter som brukes i en fil, konverterer alle farger til sRGB og skriver ut i middels oppløsning. Vær oppmerksom på at delsett av Windows-skrifter ikke bygges inn som standard. PDF-filer opprettet med denne innstillingsfilen, kan åpnes i Acrobat 5.0 og Acrobat Reader 5.0 og senere.

 Hvis du vil ha mer informasjon om delte PDF-innstillinger for Creative Suite-komponenter, kan du se *PDF Integration Guide* på DVD-en med Creative Suite.

PDF/X- og PDF/A-standarder

[Til toppen av siden](#)

PDF/X- og PDF/A er standarder definert av ISO (International Organization for Standardization). PDF/X-standarder gjelder for utveksling av grafisk innhold, mens PDF/A-standarder gjelder langtidsarkivering av elektroniske dokumenter. Under PDF-konvertering blir filen som behandles, kontrollert mot den angitte standarden. Hvis PDF-filen ikke oppfyller den valgte ISO-standard, vises en melding der du blir spurt om du vil avbryte konverteringen eller opprette en inkompatibel fil.

De vanligst brukte standardene for trykt publisering er PDF/X-format: PDF/X-1a, PDF/X-3 og (i 2007) PDF/X-4. De vanligst brukte standardene for PDF-arkivering er PDF/A-1a og PDF/A-1b (for mindre strenge krav).

Merk: Hvis du vil ha mer informasjon om PDF/X og PDF/A, kan du se [ISOs webområde](#) og [Adobes webområde](#).

PDF-kompatibilitetsnivåer

[Til toppen av siden](#)

Når du oppretter PDF-filer, må du bestemme deg for hvilken PDF-versjon du vil bruke. Du kan endre PDF-versjon ved å bytte til en annen forhåndsinnstilling eller velge et kompatibilitetsalternativ når du lagrer PDF-filen eller redigerer en PDF-forhåndsinnstilling.

Med mindre bakoverkompatibilitet er et krav, bør du generelt bruke den nyeste versjonen (i dette tilfellet versjon 1.7). Den nyeste versjonen inneholder alle nye egenskaper og funksjoner. Hvis du imidlertid oppretter dokumenter som skal distribueres til mange, bør du vurdere å velge Acrobat 5.0 (PDF 1.4) eller Acrobat 6.0 (PDF 1.5) for å sikre at alle brukere kan vise og skrive ut dokumentene.

I tabellen nedenfor finner du en sammenligning mellom noen egenskaper for PDF-filer som er opprettet med forskjellige kompatibilitetsinnstillinger.

Merk: Acrobat 8.0 og 9.0 bruker også PDF 1.7.

Acrobat 3.0 (PDF 1.3)	Acrobat 5.0 (PDF 1.4)	Acrobat 6.0 (PDF 1.5)	Acrobat 7.0 (PDF 1.6) og Acrobat X (PDF 1.7)
PDF-filer kan åpnes i Acrobat 3.0 og Acrobat Reader 3.0 og senere.	PDF-filer kan åpnes i Acrobat 3.0 og Acrobat Reader 3.0 og senere. Det kan imidlertid hende at funksjoner som er spesifikke for senere versjoner, går tapt eller ikke vises.	De fleste PDF-filer kan åpnes i Acrobat 4.0 og Acrobat Reader 4.0 og senere. Det kan imidlertid hende at funksjoner som er spesifikke for senere versjoner, går tapt eller ikke vises.	De fleste PDF-filer kan åpnes i Acrobat 4.0 og Acrobat Reader 4.0 og senere. Det kan imidlertid hende at funksjoner som er spesifikke for senere versjoner, går tapt eller ikke vises.
Kan ikke inneholde grafikk som bruker levende gjennomsiktighetseffekter. All gjennomsiktighet må slås sammen før konvertering til PDF 1.3.	Støtter bruk av levende gjennomsiktighet i grafikk. (Acrobat Distiller-funksjonen slår sammen gjennomsiktighet.)	Støtter bruk av levende gjennomsiktighet i grafikk. (Acrobat Distiller-funksjonen slår sammen gjennomsiktighet.)	Støtter bruk av levende gjennomsiktighet i grafikk. (Acrobat Distiller-funksjonen slår sammen gjennomsiktighet.)
Lag støttes ikke.	Lag støttes ikke.	Lag beholdes når du oppretter PDF-filer fra programmer som støtter generering av PDF-dokumenter med lag, for eksempel Illustrator CS og senere eller InDesign CS og senere.	Lag beholdes når du oppretter PDF-filer fra programmer som støtter generering av PDF-dokumenter med lag, for eksempel Illustrator CS og senere eller InDesign CS og senere.
DeviceN-fargeområde med 8 fargestoff støttes.	DeviceN-fargeområde med 8 fargestoff støttes.	DeviceN-fargeområde med opptil 31 fargestoff støttes.	DeviceN-fargeområde med opptil 31 fargestoff støttes.
Flerbyteskrifter kan bygges inn. (Distiller konverterer	Flerbyteskrifter kan bygges inn.	Flerbyteskrifter kan bygges inn.	Flerbyteskrifter kan bygges inn.

skriftene ved innebygging.)			
40-biters RC4-sikkerhet støttes.	128-biters RC4-sikkerhet støttes.	128-biters RC4-sikkerhet støttes.	128-biters RC4-sikkerhet og 128-biters AES-sikkerhet (Advanced Encryption Standard) støttes.

Generelle alternativer for Adobe PDF

[Til toppen av siden](#)

Du kan definere følgende alternativer i Generelt-delen i dialogboksen Adobe PDF-alternativer:

Beskrivelse Viser beskrivelsen av den valgte forhåndsinnstillingen og gir deg et sted å redigere beskrivelsen. Du kan lime inn en beskrivelse fra utklippstavlen. Hvis du redigerer beskrivelsen av en forhåndsinnstilling, legges ordet (Endret) til på slutten av navnet på forhåndsinnstillingen.

Behold redigeringsfunksjoner i Photoshop Beholder Photoshop-data i PDF-filen, for eksempel lag, alfakanaler og spotfarger. Photoshop PDF-dokumenter med dette alternativet kan bare åpnes i Photoshop CS2 og senere versjoner.

Bygg inn sideminiaturer Oppretter et miniatyrbilde av grafikken.

Optimaliser for rask webvisning Optimaliserer PDF-filen for raskere visning i en webleser.

Vis PDF etter lagring Åpner den nyopprettede PDF-filen i standardvisningsprogrammet.

Alternativer for komprimering og samplingsreduksjon for Adobe PDF

[Til toppen av siden](#)

Når du lagrer grafikk i Adobe PDF, kan du komprimere tekst og linjefrafikk samt komprimere og redusere samplingen for punktgrafikkbilder. Avhengig av hva du velger, kan komprimering og samplingsreduksjon redusere størrelsen på en PDF-fil betydelig med lite eller intet tap av detaljer og nøyaktighet.

Komprimering-området i dialogboksen Adobe PDF-alternativer er inndelt i tre deler. Hver seksjon gir følgende alternativer for komprimering og områdeøkning i bilder i grafikken:

Samplingsreduksjon Hvis du har tenkt å bruke PDF-filen på weben, bør du bruke samplingsreduksjon for å tillate sterkere komprimering. Hvis du planlegger å skrive ut PDF-filen i høy oppløsning, bør du ikke bruke samplingsreduksjon. Velg alternativet Ikke reduser sampling hvis du vil deaktivere alle alternativene for samplingsreduksjon.

Samplingsreduksjon betyr at antall bildepunkter i et bilde reduseres. Du kan redusere sampling for bilder ved å velge en interpoleringsmetode – gjennomsnittlig samplingsreduksjon, delsampling eller bikubisk samplingsreduksjon – og angi ønsket oppløsning (i bildepunkter per tomme). Deretter angir du en oppløsning i boksen For bilder over. Alle bilder med oppløsning over denne terskelen, får redusert sampling.

Interpolasjonsmetoden du bruker, bestemmer hvordan pikslene slettes:

Gjennomsnittlig samplingsreduksjon til Regner ut gjennomsnittet av bildepunktene i et område og erstatter hele området med den gjennomsnittlige bildepunkt-fargen i den angitte oppløsningen. Gjennomsnittlig samplingsreduksjon er det samme som Bilineær resampling.

Delsampling til Velger et bildepunkt i midten av et område og erstatter hele området med fargen til dette bildepunktet. Ved punktreduksjon reduseres konverteringstiden betydelig sammenlignet med samplingsreduksjon, men bildene blir mindre jevne. Delsampling er det samme som Nærmeste-omsampling.

Bikubisk samplingsreduksjon til Bruker et justert gjennomsnitt til å bestemme bildepunkt-farge, og dette gir vanligvis bedre resultater enn vanlig samplingsreduksjon. Bikubisk er den tregeste, men mest nøyaktige, metoden og gir jevnest overganger.

Komprimering Bestemmer hvilken kompresjonstype som blir brukt.

ZIP-komprimering Virker bra på bilder med store områder i enkeltfarger eller gjentatte mønstre og for svart-hvitt-bilder med gjentatte mønstre. ZIP-komprimering er uten tap.

JPEG-komprimering Passer for gråtone- eller fargebilder. JPEG-komprimering gir bildetap, som betyr at bilde-data fjernes, og at bilde-kvaliteten kan reduseres. Det gjøres imidlertid forsøk på å redusere filstørrelsen med et minimalt datatap. Siden JPEG-komprimering fjerner data, kan dette valget gi mye mindre filer enn ved ZIP-komprimering.

JPEG2000 Dette er den nye internasjonale standarden for komprimering og pakking av bilde-data. Som JPEG-komprimering passer JPEG 2000-komprimering for gråtone- og fargebilder. Den har også andre fordeler, for eksempel progressiv visning og komprimering uten tap, som ikke er tilgjengelige med JPEG. JPEG2000 er bare tilgjengelig hvis Acrobat 6 (PDF 1.5) eller senere er valgt på Kompatibilitet-menyen.

Bildekvalitet Bestemmer mengden komprimering som brukes. De tilgjengelige valgene avhenger av komprimeringsmetoden. For JPEG2000-komprimering finnes alternativene Uten tap, Maksimal, Høy, Middels, Lav og Minimum i Photoshop. For JPEG-komprimering har Photoshop alternativene Minimum, Lav, Middels, Høy og Maksimal. For ZIP-komprimering har Photoshop et 8-biters bildekvalitetsalternativ. Alternativet for 8-biters bildekvalitet er tapsfri. Det vil si at ingen data fjernes for å redusere filstørrelsen, og bildekvaliteten påvirkes derfor ikke.

Flisstørrelse Angir størrelsen på flisene som brukes i bilder med JPEG 2000-komprimering. Når det er brukt lave bildekvalitetsverdier for å optimalisere mindre bilder enn 1 024 x 1 024 bildepunkter, får du best resultater med den største flisstørrelsen. Vanligvis er flisstørrelsen 1 024 best for de fleste bilder. Mindre flisstørrelser brukes vanligvis for små bilder (til visning på mobiltelefoner og lignende enheter).

Konverter bilder på 16 biter/kanal til 8 biter/kanal Konverterer bilder med 16 biter per kanal til bilder med 8 biter per kanal (standardvalg). ZIP er den eneste komprimeringsmetoden som er tilgjengelig hvis det ikke er merket av for alternativet om konvertering av bilder på 16 biter. Hvis kompatibilitetsinnstillingen i dokumentet er Acrobat 5 (PDF 1.4) eller tidligere, er ikke alternativet for konvertering av 16 biter tilgjengelig, og bilder

Alternativer for fargehåndtering og PDF/X for Adobe PDF

[Til toppen av siden](#)

Du kan definere følgende alternativer i Utdata-delen i dialogboksen Adobe PDF-alternativer: Interaksjonen mellom utdataalternativer endres, avhengig av om fargehåndteringen er av eller på og hvilken PDF-standard som er valgt.

Fargekonvertering Angir hvordan fargeinformasjon skal representeres i Adobe PDF-filen. Når du konverterer fargeobjekter til RGB eller CMYK, må du også velge en målprofil på hurtigmenyen. Alle spotfargedata beholdes under fargekonvertering. Bare de tilsvarende prosessfargene konverteres til det angitte fargerommet.

Ingen konvertering Bevarer fargedataene som de er.

Konverter til mål Konverterer alle fargene til profilen som er valgt for Mål. Retningslinjer for profilinkludering bestemmer om profilen er inkludert eller ikke.

Mål Beskriver fargeområdet til den endelige RGB- eller CMYK-utenheten, for eksempel skjermen eller en SWOP-standard. Når du bruker denne profilen, konverteres fargedataene i dokumentet (definert av kildeprofilen under Arbeidsområder i dialogboksen Fargeinnstillinger) til fargerommet for målutdataenheten.

Retningslinjer for profilinkludering Bestemmer om en fargeprofil er inkludert i filen.

Navn på profil for utdatagjengivelse Angir det karakteriserte utskriftsforholdet for dokumentet. Det kreves en utdatavalgprofil for å opprette PDF/X-kompatible filer. Denne menyen er bare tilgjengelig hvis en PDF/X-standard (eller -forhåndsinnstilling) er valgt i dialogboksen Adobe PDF-alternativer.

Utdataforhold Beskriver det beregnede utskriftsforholdet. Denne oppføringen kan være nyttig for mottakeren av PDF-dokumentet.

Identifikator for utdataforhold En peker til mer informasjon om det beregnede utskriftsforholdet. Identifikatoren angis automatisk for utskriftsforhold som er inkludert i ICC-registret.

Registernavn Angir webadressen til mer informasjon om registret. URL-adressen angis automatisk for ICC-registernavn.

Legge til sikkerhet i PDF-filer

[Til toppen av siden](#)

Når du lagrer en PDF-fil, kan du legge til passordbeskyttelse og sikkerhetsbegrensninger som ikke bare begrenser hvem som kan åpne filen, men også hvem som kan kopiere eller trekke ut innhold, skrive ut dokumentet og så videre.

En PDF-fil kan kreve passord ved åpning av et dokument (passord for åpning av dokument) og endring av sikkerhetsinnstillinger (passord for tillatelser). Hvis du angir sikkerhetsbegrensninger i filen, bør du også angi begge typer passord, ellers kan alle som åpner filen, fjerne begrensningene. Hvis en fil åpnes med et passord for tillatelser, deaktiveres sikkerhetsbegrensningene midlertidig.

RC4-sikkerhetsmetoden fra RSA Corporation brukes til å passordbeskytte PDF-filer. Avhengig av innstillingen Kompatibilitet (Compatibility) (i kategorien Generelt (General)) er krypteringsnivået høyt eller lavt.

Merk: Adobe PDF-forhåndsinnstillinger støtter ikke passord og sikkerhetsinnstillinger. Hvis du velger passord og sikkerhetsinnstillinger i dialogboksen Eksporter Adobe PDF (Export Adobe PDF) og deretter velger Lagre forhåndsinnstilling (Save Preset), beholdes ikke passordene og sikkerhetsinnstillingene.

Lagre en Adobe PDF-forhåndsinnstilling

[Til toppen av siden](#)

Selv om standard PDF-forhåndsinnstillinger er basert på velprøvde fremgangsmåter, kan du oppdage at arbeidet krever spesielle PDF-innstillinger som ikke finnes i de innebygde forhåndsinnstillingene. I så tilfelle kan du lage og lagre egne egendefinerte forhåndsinnstillinger til gjenbruk i Photoshop eller andre produkter i Adobe Creative Suite.

I Photoshop kan du lagre forhåndsinnstillingen med kommandoen Adobe PDF-forhåndsinnstillinger eller klikke Lagre forhåndsinnstilling i dialogboksen Lagre Adobe PDF. Adobe PDF-forhåndsinnstillinger lagres som en fil med filtypen JOBOPTIONS. Dette er nyttig hvis du for eksempel vil at leverandøren eller trykkeriet skal sende deg en JOBOPTIONS-fil med Adobe PDF-forhåndsinnstillingene som fungerer best for dem.

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Rediger > Adobe PDF-forhåndsinnstillinger.
- Hvis du lagrer et Photoshop PDF-dokument, må du klikke Lagre forhåndsinnstilling i dialogboksen Lagre Adobe PDF når du har angitt PDF-innstillingene. Hopp over trinn 2 og 3.

2. Hvis du valgte kommandoen Adobe PDF-forhåndsinnstillinger, gjør du ett av følgende i dialogboksen Adobe PDF-forhåndsinnstillinger:

- Du kan opprette en ny forhåndsinnstilling ved å klikke Ny i dialogboksen Adobe PDF-forhåndsinnstillinger. I dialogboksen Ny PDF-forhåndsinnstilling skriver du inn et navn på forhåndsinnstillingen i tekstboksen Forhåndsinnstilling.
- Du kan redigere en eksisterende egendefinert forhåndsinnstilling ved å velge forhåndsinnstillingen og klikke Rediger. (Du kan ikke redigere standardforhåndsinnstillingene.)

3. Angi PDF-alternativene.

4. Lagre forhåndsinnstillingen ved å gjøre ett av følgende:

- I dialogboksen Ny PDF-forhåndsinnstilling eller Rediger PDF-forhåndsinnstilling klikker du OK. Den nye forhåndsinnstillingen vises i listen Adobe PDF-forhåndsinnstillinger. Klikk Ferdig når du har laget ferdig forhåndsinnstillingene.
- Skriv inn navnet på forhåndsinnstillingen i Filnavn-tekstboksen i Lagre-dialogboksen og klikk Lagre.

Adobe PDF-forhåndsinnstillinger lagres i følgende mapper:

- (Windows Vista) Brukere/[brukernavn]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Windows XP) Documents and Settings/[brukernavn]/Programdata/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Mac OS) Brukere/[brukernavn]/Bibliotek/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

Alle Adobe PDF-forhåndsinnstillingene du lagrer i disse mappene, er tilgjengelige i de andre Adobe Creative Suite-programmene.

Merk: Hvis du vil lagre PDF-forhåndsinnstillingen på en annen plassering enn standardplasseringen, klikker du Lagre som i dialogboksen Adobe PDF-forhåndsinnstillinger og blar til ønsket plassering. Alternativt kan du bla til ønsket plassering i dialogboksen Lagre som, og deretter klikke Lagre.

Laste inn, redigere eller slette Adobe PDF-forhåndsinnstillinger

[Til toppen av siden](#)

Adobe PDF-forhåndsinnstillinger (oppretingsinnstillinger) er tilgjengelige i Photoshop og andre produkter i Adobe Creative Suite. Du lagrer, laster inn, redigerer eller sletter Adobe PDF-forhåndsinnstillinger i dialogboksen Adobe PDF-forhåndsinnstillinger.

❖ Velg Rediger > Adobe PDF-forhåndsinnstillinger og gjør ett av følgende:

- Hvis du vil lagre innstillingene som en ny forhåndsinnstilling, klikker du Ny, angir innstillinger i dialogboksen Ny PDF-forhåndsinnstilling og klikker OK.
- Velg forhåndsinnstillingen i Forhåndsinnstilling-vinduet, klikk Rediger, og endre innstillingene i dialogboksen Rediger PDF-forhåndsinnstilling for å redigere en Adobe PDF-forhåndsinnstilling.

Merk: Du kan ikke redigere Adobe PDF-forhåndsinnstillingene som ble installert med Photoshop (navnene på forhåndsinnstillinger som installeres med Photoshop, vises i klammeparentes), men du kan velge én av dem og klikke Ny. I dialogboksen Ny PDF-forhåndsinnstilling kan du endre innstillingene og lagre dem som en ny forhåndsinnstilling.

- Du sletter en Adobe PDF-forhåndsinnstilling ved å merke den i Forhåndsinnstilling-vinduet og klikke Slett. Du kan ikke slette Adobe PDF-forhåndsinnstillingene som ble installert med Photoshop.
- Du laster inn en Adobe PDF-forhåndsinnstilling ved å klikke Last inn, velge forhåndsinnstillingsfilen og klikke Last inn. Forhåndsinnstillingen legges til i Forhåndsinnstilling-vinduet.

💡 Når du søker etter en Adobe PDF-forhåndsinnstilling til å laste inn, vises bare filer av filtypen JOBOPTIONS i dialogboksen Last inn.

- Du lukker dialogboksen Forhåndsinnstilling for PDF-alternativer ved å klikke Ferdig.
- Du lagrer en forhåndsinnstilling på andre plasseringer enn standardplasseringen ved å klikke Lagre som, gi nytt navn til forhåndsinnstillingen (hvis nødvendig), bla til målet og klikke Lagre.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Lagre bilder

[Lagre en fil](#)

[Angi innstillinger for lagring av filer](#)

[Lagre store dokumenter](#)

[Eksportere lag til filer](#)

[Teste Photoshop-bilder for mobile enheter med Adobe Device Central \(CS5\)](#)

[Opprette mobilt innhold med Adobe Device Central og Photoshop \(CS5\)](#)

Merk: Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

Lagre en fil

[Til toppen av siden](#)

Bruk Lagre-kommandoen til å lagre endringer i den gjeldende filen, eller Lagre som for å lagre endringene i en annen fil.

Lagre endringer i gjeldende fil

❖ Velg Fil > Lagre.

Filen forblir i samme format.

Lagre en fil med annet navn, annen plassering eller annet format

1. Velg Fil > Lagre som.

Merk: Plugin-modulen Camera Raw kan lagre Camera Raw-bildefiler i ulike filformater, for eksempel Digital Negative (DNG).

2. Velg et format på Format-menyen.

Merk: Hvis du velger et format som ikke støtter alle funksjonene i dokumentet, vises en advarsel nederst i dialogboksen. Hvis du ser denne advarselen, er det best å lagre en kopi av filen i Photoshop-format eller et annet format som støtter alle bildedataene.

3. Angi et filnavn og en plassering.
4. Velg lagringsalternativer i dialogboksen Lagre som.
5. Klikk Lagre.

Det vises en dialogboks der du velger alternativer ved lagring i enkelte bildeformater.

💡 Bruk kommandoen *Dupliser til* å kopiere et bilde uten å lagre det på harddisken. Hvis du vil lagre en midlertidig versjon av bildet i minnet, bruker du historikkpanelet til å opprette en mellomkopi.

Alternativer for fillagring

Du kan angi en rekke fillagringsalternativer i dialogboksen Lagre som. Hvilke alternativer som er tilgjengelige, avhenger av bildet du lagrer og det valgte filformatet.

Som kopi Lagrer en kopi av filen, samtidig som den gjeldende filen er åpen på skrivebordet.

Alfakanaler Lagrer informasjon om alfakanaler sammen med bildet. Hvis du deaktiverer dette alternativet, fjernes alfakanalene fra det lagrede bildet.

Lag Beholder alle lagene i bildet. Hvis dette alternativet deaktiveres eller er utilgjengelig, slås alle synlige lag sammen (avhengig av det valgte formatet).

Notater Lagrer notater sammen med bildet.

Spotfarger Lagrer informasjon om spotkanaler sammen med bildet. Hvis du deaktiverer dette alternativet, fjernes spotfargene fra det lagrede bildet.

Bruk korrekturoppsett, ICC-profil (Windows) eller Bygg inn fargeprofil (Mac OS) Oppretter et fargehåndtert dokument.

Merk: Følgende alternativer for bildeforhåndsvisning og filtyper er bare tilgjengelige hvis du har merket av for *Spør ved arkivering for Forhåndsvisning av bilder* og *Tilføy filtype (Mac OS)* under *Filbehandling* i dialogboksen *Innstillinger*.

Miniatyr (Windows) Lagrer miniatyrdata for filen.

Bruk filtype med små bokstaver (Windows) Gir filtypen små bokstaver.

Alternativer for forhåndsvisning av bilder (Mac OS) Lagrer miniatyrdata for filen. Miniatyrer vises i Åpne-dialogboksen.

Filtype (Mac OS), alternativer Angir formatet for filtypene. Velg *Tilføy* hvis du vil legge formatets filtype til et filnavn, og velg *Bruk små bokstaver* hvis du vil bruke små bokstaver i filtypen.

Angi innstillinger for lagring av filer

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- (Windows) Velg Rediger > Innstillinger > Filbehandling.
- (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger > Filbehandling.

2. Angi følgende alternativer:

Forhåndsvisning av bilder Velg et alternativ for lagring av forhåndsvisningsbilder: Arkiver aldri hvis du vil lagre filer uten forhåndsvisningsbilder, Arkiver alltid hvis du vil lagre filer med angitte forhåndsvisningsbilder, eller Spør ved arkivering hvis du vil tilordne forhåndsvisningsbilder for hver enkelt fil. I Mac OS kan du velge én eller flere forhåndsvisningstyper. (Se Alternativer for forhåndsvisning av bilder for Mac OS.)

Filtype (Windows) Velg et alternativ for de tre tegn lange filtypene som angir formatet for en fil: Bruk store bokstaver hvis du vil legge til filtyper med store bokstaver, eller Bruk små bokstaver hvis du vil legge til filtyper med små bokstaver.

Tilføy filtype (Mac OS) Filtyper er nødvendig for filer som du vil bruke på eller overføre til et Windows-system. Velg et alternativ for å legge til filtyper i filnavn: Aldri hvis du vil lagre filer uten filtype, Alltid hvis du vil legge til filtyper i filnavn, eller Spør ved arkivering hvis du vil legge til filtype for hver enkelt fil. Velg Bruk små bokstaver hvis du vil legge til filtyper med små bokstaver.

Lagre som til opprinnelig mappe Standardplasseringen for lagring blir mappen bildet opprinnelig kom fra. Fjern avmerkingen for dette alternativet dersom du heller vil at standardmappen skal være den mappen du sist lagret noe i.

Lagre i bakgrunnen (CS6) Med lagring i bakgrunnen kan du fortsette å jobbe i Photoshop etter at du har valgt en Lagre-kommando. Du slipper å vente på at Photoshop skal bli ferdig med å lagre filen.

Lagre gjenopprettingsinformasjon automatisk (CS6) Photoshop lagrer informasjon som brukes etter krasj automatisk, med bestemte mellomrom. Hvis det oppstår et krasj, gjenoppretter Photoshop arbeidet ditt når du stater programmet på nytt.

Alternativer for forhåndsvisning av bilder for Mac OS

I Mac OS kan du velge én eller flere av følgende typer forhåndsvisningsbilder (for å redusere tiden det tar å lagre filer og minimere filstørrelser, velger du bare de bildene du trenger).

Ikon Bruker forhåndsvisningen som et filikon på skrivebordet.

Full størrelse på Lagrer en 72-ppi-versjon av filen til bruk i programmer som bare kan åpne Photoshop-bilder med lav oppløsning. For andre filer enn EPS-filer er dette et PICT-prøvebilde.

Macintosh-miniatyr Viser forhåndsvisningen i Åpne-dialogboksen.

Windows-miniatyr Lagrer en forhåndsvisning som Windows-systemer kan vise.

Lagre store dokumenter

[Til toppen av siden](#)

Photoshop støtter dokumenter med opptil 300 000 bildepunkter i en retning, og inneholder tre filformater for lagring av dokumenter med bilder som har mer enn 30 000 bildepunkter i en retning. Vær oppmerksom på at de fleste andre programmer, inkludert eldre versjoner av Photoshop enn Photoshop CS, bare støtter filstørrelser på opptil 2 GB eller bilder med mer enn 30 000 bildepunkter i en retning.

❖ Velg Fil > Lagre som, og velg ett av følgende filformater:

Stort dokumentformat (PSB) Støtter dokumenter med alle filstørrelser. Alle Photoshop-funksjoner beholdes i PSB-filer (noen filtre fra plugin-moduler blir imidlertid utilgjengelige dersom dokumentene er mer enn 30 000 bildepunkter høye eller brede). For øyeblikket støttes PSB-filer bare av Photoshop CS og senere versjoner.

Photoshop Uspesifisert Støtter dokumenter med alle bildepunktdimensjoner eller filstørrelser, men støtter ikke lag. Lag i store dokumenter som lagres i Photoshop Uspesifisert-format, slås sammen.

TIFF Støtter filstørrelser på opptil 4 GB. Dokumenter større enn 4 GB kan ikke lagres i TIFF-format.

Eksportere lag til filer

[Til toppen av siden](#)

Du kan eksportere og lagre lag som separate filer i en rekke formater, blant annet PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa og TIFF. Lagene får automatisk navn når de lagres. Du kan angi alternativer for å styre genereringen av navn.

1. Velg Fil > Skript > Eksporter lag til filer.
 2. Under Mål i dialogboksen Eksporter lag til filer klikker du Bla gjennom for å velge et mål for de eksporterte filene. Som standard lagres de genererte filene i den samme mappen som kildefilen.
 3. Skriv inn et navn i tekstboksen Prefiks for filnavn for å gi filene et vanlig navn.
 4. Velg Bare synlige lag hvis du bare vil eksportere lagene du har aktivert synlighet for i lagpanelet. Bruk dette alternativet hvis du ikke vil eksportere alle lagene. Deaktiver synligheten for lag du ikke vil eksportere.
 5. Velg et filformat på Filtype-menyen. Angi alternativer etter behov.
 6. Velg Inkluder ICC-profil hvis du vil bygge inn arbeidsområdeprofilen i den eksporterte filen. Dette er viktig for fargehåndterte arbeidsflyter.
 7. Klikk Kjør.
-

Teste Photoshop-bilder for mobile enheter med Adobe Device Central (CS5)

[Til toppen av siden](#)

Med Device Central kan Photoshop-brukere forhåndsviser hvordan Photoshop-filer vil se ut på forskjellige mobile enheter.

Kreative profesjonelle brukere kan opprette Photoshop-filer spesifikt for mobile enheter og teste filene på en enkel måte. Brukere kan opprette et dokument i Photoshop basert på en målenhet.

En utformer av brukergrensesnitt kan for eksempel bruke Photoshop til å opprette prototyper. Utformerer kan teste prototypene på forskjellige enheter, foreta nødvendige justeringer og overføre de forbedrede prototypene til utviklere.

Opprette mobilt innhold med Adobe Device Central og Photoshop (CS5)

[Til toppen av siden](#)

1. Start Photoshop.
2. Velg Fil > Ny.
3. Klikk Device Central for å lukke dialogboksen i Photoshop og åpne Device Central.
4. Velg en innholdstype.

Online Library-listen (Elektronisk bibliotek) til venstre oppdateres og viser enhetene som støtter den valgte innholdstypen.

5. Velg én eller flere målenheter fra Online Library-listen, og dra dem til Local Library-listen (Lokalt bibliotek). Velg deretter en målenhet fra Local Library-listen.

Device Central viser foreslåtte dokumentstørrelser basert på enheten eller enhetene som du har valgt (hvis enhetene har forskjellige skjermstørrelser). Du kan opprette et eget mobilt dokument for hver skjermstørrelse eller prøve å finne én størrelse som passer til alle enhetene, avhengig av utformingen eller innholdet som du utvikler. Når du velger den andre fremgangsmåten, kan det være at du vil bruke den minste eller største dokumentstørrelsen som fellesnevner. Du kan også angi en egendefinert størrelse nederst i kategorien.

6. Klikk Create.

En tom PSD-fil med den angitte størrelsen åpnes i Photoshop. Den nye filen har følgende parametere angitt som standard:

- Fargemodus: RGB/8 biter
- Oppløsning: 72 ppt
- Fargeprofil: SRGB IEC61966-2.1

7. Fyll den tomme PSD-filen med innhold i Photoshop.
8. Når du er ferdig, velger du Fil > Lagre for Web og enheter.
9. I dialogboksen Save For Web & Devices velger du det ønskede formatet og endrer andre eksportinnstillinger etter behov.
10. Klikk Device Central.

En midlertidig fil med eksportinnstillingene angitt vises i emulatorkategorien i Device Central. Hvis du vil fortsette testingen, dobbeltklikker du navnet på en annen enhet i Device Sets-listen (Enhetssett) eller Local Library-listen (Lokalt bibliotek).

11. Hvis du etter å ha forhåndsvist filen i Device Central ønsker å gjøre endringer i den, går du tilbake til Photoshop.
12. I dialogboksen Lagre for Web og enheter i Photoshop foretar du justeringer, for eksempel velger et annet format eller en annen kvalitet for eksport.
13. Når du skal teste filen på nytt med de nye eksportinnstillingene, klikker du Device Central-knappen.
14. Når du er fornøyd med resultatene, klikker du Lagre i dialogboksen Lagre for Web og enheter i Photoshop.

Merk: Du åpner Device Central fra Photoshop (i stedet for å opprette og teste en fil) ved å velge Fil > Device Central.

Flere hjelpeemner

 [Lagre et Camera Raw-bilde i et annet format](#)

 [Adobe Device Central](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Filformater

Velge filformat
Filkomprimering
Få best mulig kompatibilitet for PSD- og PSB-filer
Photoshop-format (PSD)
Photoshop 2.0-format
Photoshop DCS 1.0 og 2.0-formatene
Photoshop EPS-format
Formatet Photoshop Uspesifisert
Digital Negative-format (DNG)
BMP-format
Cineon-format
DICOM-format
GIF
IFF
JPEG-format
Stort dokumentformat (PSB)
OpenEXR-format
PCX
PDF
PICT-fil
PICT-ressurs
Pixar-format
PNG-format
Portable Bit Map-format
Radiance-format
Scitex CT
Targa
TIFF
WBMP-format

Merk: Hvis et støttet filformat ikke vises i den aktuelle dialogboksen eller på undermenyen, må du kanskje installere plugin-modulen for formatet.

Velge filformat

[Til toppen av siden](#)

Grafikkfilformater har forskjellige måter å representere bilde data på (som bildepunkter eller som vektorer), og de støtter forskjellige komprimeringsteknikker og Photoshop-funksjoner. Du beholder alle Photoshop-funksjonene (lag, effekter, masker osv.) ved å lagre en kopi av bildet i Photoshop-formatet (.psd).

Som de fleste andre filformater, støtter også .psd filer på opptil 2 GB. Hvis filen er større enn 2 GB, kan du lagre den i et stort bildeformat (.psb), Photoshop Raw (kun det sammenslåtte bildet), TIFF (opptil 4 GB) eller DICOM.

Standard bitdybde for bilder er 8 biter per kanal. Hvis du vil ha større dynamisk område med 16- eller 32-biters bilder, kan du benytte følgende formater:

Formater for 16-bitersbilder (krever kommandoen Lagre som)

Photoshop, stort dokumentformat (PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map og TIFF.

Merk: Kommandoen Lagre for Web og enheter konverterer 16-bitersbilder til 8 biter automatisk.

Formater for 32-bitersbilder (krever kommandoen Lagre som)

Photoshop, Stort dokumentformat (.psb), OpenEXR, Portable Bitmap, Radiance og TIFF.

Filkomprimering

[Til toppen av siden](#)

Mange filformater bruker komprimering til å redusere filstørrelsen for punktgrafikkbilder. Uten tap-teknikker komprimerer filen uten å fjerne bildedetaljer eller fargeinformasjon. Med tap-teknikker fjerner detaljer. Følgende er ofte brukte komprimeringsteknikker:

RLE (Run Length Encoding) Komprimering uten tap; støttes av noen vanlige Windows-filformater.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Komprimering uten tap; støttes av filformatene TIFF, PDF, GIF og PostScript-språk. Mest nyttig for bilder med store områder i enkeltfarger.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Komprimering med tap; støttes av filformatene JPEG, TIFF, PDF og PostScript-språk. Anbefales for bilder med sammenhengende toner, for eksempel fotografier. JPEG bruker komprimering med tap. Du angir bildekvalitet ved å velge et alternativ på Kvalitet-menyen, dra hurtigskyvekontrollen for kvalitet eller skriv inn en verdi mellom 0 og 12 i tekstboksen Kvalitet. Velg komprimering med maksimal kvalitet for å få de beste utskriftsresultatene. JPEG-filer kan bare skrives ut på PostScript Level 2-skrivere (eller senere) og kan ikke skilles i individuelle plater.

CCITT En gruppe teknikker for komprimering uten tap for svart-hvitt-bilder. Støttes av filformatene for PDF og PostScript-språk. (CCITT er en forkortelse for den franske stavemåten av International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee.)

ZIP Komprimering uten tap; støttes av filformatene PDF og TIFF. I likhet med LZW er ZIP-komprimering mest effektiv på bilder som inneholder store områder i én enkelt farge.

Få best mulig kompatibilitet for PSD- og PSB-filer

[Til toppen av siden](#)

Dersom du jobber med PSD- og PSB-filer i eldre versjoner av Photoshop eller i programmer som ikke støtter lag, kan du legge inn en sammenslått versjon av bildet i den lagrede filen.

Merk: Dersom du lagrer et bilde i en eldre versjon av Photoshop, forkastes funksjoner som den aktuelle versjonen ikke støtter.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Filbehandling (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > Filbehandling (Mac OS).
2. Velg blant følgende fra menyen Maksimer PSD- og PSB-filkompatibilitet:

Alltid Lagrer et sammensatt (sammenslått) bilde i tillegg til lagene i dokumentet.

Spør Spør om du vil maksimere kompatibiliteten når du lagrer.

Aldri Lagrer kun et lagdelt bilde.

 Velg **Spør** eller **Aldri** dersom du vil redusere filstørrelsen betydelig.

Photoshop-format (PSD)

[Til toppen av siden](#)

Photoshop-format (PSD) er standard filformat og det eneste formatet, ved siden av Stort dokumentformat (PSB), som støtter alle funksjonene i Photoshop. Takket være den tette integreringen mellom Adobe-produkter kan andre Adobe-programmer, for eksempel Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects og Adobe GoLive, importere PSD-filer direkte, med mange Photoshop-funksjoner intakt. Hvis du vil ha mer informasjon, ser du Hjelp for det aktuelle Adobe-programmet.

Når du lagrer en PSD-fil, kan du angi at filkompatibiliteten skal maksimeres. Dette lagrer en sammensatt versjon av et bilde med lag i filen, slik at den kan leses av andre programmer, blant annet tidligere versjoner av Photoshop. Det beholder også utseendet på dokumentet, i tilfelle fremtidige versjoner av Photoshop endrer virkemåten for noen funksjoner. Når det sammensatte bildet inkluderes, lastes det inn mye raskere og er også raskere å bruke i andre programmer enn Photoshop, og dette er noen ganger nødvendig for å gjøre bildet lesbart i andre programmer.

Bilder med 16 biter per kanal og 32 biter per kanal av typen High Dynamic Range kan lagres som PSD-filer.

Photoshop 2.0-format

[Til toppen av siden](#)

(Mac OS) Du kan bruke dette formatet til å åpne et bilde i Photoshop 2.0 eller eksportere et bilde til et program som bare støtter Photoshop 2.0-filer. Hvis du lagrer i Photoshop 2.0-format, slås bildet sammen og laginformasjon forkastes.

Photoshop DCS 1.0 og 2.0-formatene

[Til toppen av siden](#)

DCS-formatet (Desktop Color Separations) er en versjon av standard EPS-format som lar deg lagre fargeseparasjoner av CMYK-bilder. Du kan bruke DCS 2.0-formatet til å eksportere bilder som inneholder spotkanaler. DCS-filer må skrives ut på en PostScript-skriver.

Photoshop EPS-format

[Til toppen av siden](#)

Det EPS-språkbaserte (Encapsulated PostScript) filformatet kan inneholde både vektor- og punktgrafikk og støttes av praktisk talt alle grafikk-, illustrasjons- og sideoppsettprogrammer. EPS-format brukes til å overføre PostScript-tegninger mellom programmer. Når du åpner en EPS-fil som inneholder vektorgrafikk, rasterer Photoshop bildet og konverterer vektorgrafikken til bildepunkter.

EPS-formatet støtter fargemodiene Lab, CMYK, RGB, Begrensede farger, Dupleks, Gråtone og Punktgrafikk, men støtter ikke alfakanaler. EPS støtter maskerende baner. DCS-formatet (Desktop Color Separations), en versjon av standard EPS-format, lar deg lagre fargeseparasjoner av CMYK-bilder. Du bruker DCS 2.0-formatet til å eksportere bilder som inneholder spotkanaler. EPS-filer må skrives ut på en PostScript-skriver.

Med formatene EPS TIFF og EPS PICT i Photoshop kan du åpne bilder som er lagret i filformater som oppretter prøvebilder, men som ikke støttes av Photoshop (for eksempel QuarkXPress®). Du kan redigere og bruke et åpent prøvebilde på samme måte som alle andre filer med lav oppløsning. EPS PICT-prøvebilder er bare tilgjengelig i Mac OS.

Merk: EPS TIFF- og EPS PICT-format er mer relevante for tidligere versjoner av Photoshop. Gjeldende versjon av Photoshop omfatter

Formatet Photoshop Uspesifisert

[Til toppen av siden](#)

Photoshop Uspesifisert-formatet er et fleksibelt filformat for overføring av bilder mellom programmer og datamaskinplattformer. Dette formatet støtter CMYK-, RGB- og gråtonebilder med alfakanaler samt multikanal- og Lab-bilder uten alfakanaler. Dokumenter som lagres i Photoshop Uspesifisert-format, kan ha en hvilken som helst bildepunkt- eller filstørrelse, men kan ikke inneholde lag.

Photoshop Uspesifisert-formatet består av en strøm med byte som beskriver fargeinformasjonen i bildet. Hvert bildepunkt beskrives i binært format, der 0 representerer svart og 255 hvitt (for bilder med 16-biters kanaler brukes verdien 65535 for hvitt). Antall kanaler som er nødvendig for å beskrive bildet samt eventuelle ekstrakanaler i bildet fastsettes automatisk. Du kan angi filtype (Windows), filtype (Mac OS), filoppretter (Mac OS) og startinformasjon.

I Mac OS er filtypen vanligvis en 4-tegns ID som identifiserer filen. TEXT identifiserer for eksempel filen som en ASCII-tekstfil. Filens oppretter er også vanligvis en 4-tegns ID. De fleste Mac OS-programmer har en unik filoppretter-ID som registreres hos gruppen Apple Computer Developer Services.

Parameteren for startinfo angir hvor mange byte med informasjon som skal vises i filen før den faktiske bildeinformasjonen begynner. Denne verdien bestemmer hvor mange nuller som settes inn som plassholdere i begynnelsen av filen. Som standard finnes ingen startinfo (størrelse = 0). Du kan angi startinfo når du åpner filen i Uspesifisert-formatet. Du kan også lagre filen uten startinfo og deretter bruke et filredigeringsprogram, for eksempel HEdit (Windows) eller Norton Utilities® (Mac OS), til å erstatte nullene med startinformasjon.

Du kan lagre bildet i sammenflettet eller ikke-sammenflettet format. Hvis du velger sammenflettet, lagres fargeverdiene (for eksempel rødt, grønt og blått) sekvensielt. Valget avhenger av kravene til programmet der filen skal åpnes.

Merk: Et bilde med filtypen Photoshop Uspesifisert (*.raw) er ikke i samme filformat som en Camera Raw-bildefil fra digitale kameraer. En Camera Raw-bildefil har et kameraspesifikt format som hovedsakelig er et digitalt negativ, uten filtrering, hvitbalansejusteringer eller annen behandling i kameraet.

Digital Negative-format (DNG)

[Til toppen av siden](#)

Digital Negative (DNG) er et filformat som inneholder råbilledata fra et digitalt kamera, og metadata som definerer hva dataene betyr. DNG, Adobes offentlig tilgjengelige lagringsformat for Camera Raw-filer, er utviklet for å gi kompatibilitet og redusere utbredelsen av Camera Raw-filformater. Plugin-modulen Camera Raw kan lagre Camera Raw-billedata i DNG-format. Du finner mer informasjon om Digital Negative-formatet (DNG) på www.adobe.com. Søk etter termen "Digital Negative". Du finner omfattende informasjon og en kobling til et brukerforum.

BMP-format

[Til toppen av siden](#)

BMP er et standard Windows-bildeformat på DOS- og Windows-kompatible datamaskiner. BMP-formatet støtter fargemodiene RGB, Begrensede farger, Gråtone og Punktgrafikk. Du kan angi Windows- eller OS/2®-format og en bitdybde på 8 biter/kanal. For 4-biters og 8-biters bilder i Windows-format kan du også angi RLE-komprimering.

BMP-bilder skrives normalt nedenfra og opp, men du kan velge alternativet Vend radrekkefølge hvis du vil skrive dem ovenfra og ned. Du kan også velge en alternativ kodingsmetode ved å klikke Avanserte modi. (Vend radrekkefølge og Avanserte modi er mest aktuelt for spillprogrammerere og andre som bruker DirectX®.)

Cineon-format

[Til toppen av siden](#)

Cineon, som er utviklet av Kodak, er et digitalt format med 10 biter per kanal. Det er egnet til elektronisk sammensetting, manipulering og forbedring. Med Cineon-format kan du skrive tilbake til film uten tap av bilde kvalitet. Formatet brukes i Cineon Digital Film System, som overfører bilder fra film til Cineon-format tilbake til film.

DICOM-format

[Til toppen av siden](#)

DICOM-formatet (Digital Imaging and Communications in Medicine) er mye brukt til overføring og lagring av medisinske bilder, for eksempel ultralyder og skanninger. DICOM-filer inneholder både billedata og startinfo, som lagrer informasjon om pasienten og det medisinske bildet. Du kan åpne, redigere og lagre DICOM-filer i Photoshop Extended.

GIF

[Til toppen av siden](#)

GIF (Graphics Interchange Format) er filformatet som vanligvis brukes til å vise grafikk og bilder med begrensede farger i HTML-dokumenter (Hypertext Markup Language) via Internett og andre nettbaserte tjenester. GIF er et LZW-komprimert format som er utviklet for å minimere filstørrelse og elektronisk overføringstid. GIF-formatet bevarer gjennomsiktigheten i bilder med begrensede farger, men støtter ikke alfakanaler.

[Til toppen av siden](#)

IFF

IFF (Interchange File Format) er et generelt datalagringsformat som kan knyttes til og lagre flere typer data. IFF-format er portabelt og har filtyper som støtter stillbilder, lyd, musikk, video og tekstdata. IFF-formatet omfatter Maya IFF og IFF (tidligere Amiga IFF).

JPEG-format

[Til toppen av siden](#)

JPEG-formatet (Joint Photographic Experts Group) brukes vanligvis til å vise fotografier og andre bilder med sammenhengende toner i HTML-dokumenter (Hypertext Markup Language) via Internett og andre nettbaserte tjenester. JPEG-formatet støtter fargemodiene CMYK, RGB og Gråtone, men ikke gjennomsiktighet. I motsetning til GIF-formatet bevarer JPEG all fargeinformasjon i et RGB-bilde, men komprimerer filstørrelsen ved å forkaste data selektivt.

Et JPEG-bilde dekomprimeres automatisk når det åpnes. Et høyere komprimeringsnivå resulterer i lavere bildekvalitet, og et lavere komprimeringsnivå resulterer i bedre bildekvalitet. I de fleste tilfeller gir kvalitetsalternativet Maksimal et resultat som ikke kan skilles fra originalen.

Stort dokumentformat (PSB)

[Til toppen av siden](#)

Stort dokumentformat (PSB) støtter dokumenter med opptil 300 000 bildepunkter i en dimensjon. Alle Photoshop-funksjoner, for eksempel lag, effekter og filtre, støttes. (Noen filtre fra plugin-moduler er utilgjengelige dersom dokumentet er mer enn 30 000 bildepunkter høyt eller bredt.)

Du kan lagre bilder med 32 biter per kanal av typen High Dynamic Range som PSB-filer. For øyeblikket kan dokumenter som er lagret i PSB-format, bare åpnes i Photoshop CS eller senere versjoner. Andre programmer og tidligere versjoner av Photoshop kan ikke åpne dokumenter som er lagret i PSB-format.

Merk: De fleste andre programmer og eldre versjoner av Photoshop støtter ikke dokumenter med en større filstørrelse enn 2 GB.

OpenEXR-format

[Til toppen av siden](#)

OpenEXR (EXR) er et filformat som brukes i bransjen for visuelle effekter for bilder av typen High Dynamic Range. Filmformatet har høy fargekvalitet og et dynamisk område som passer til bruk i produksjon av filmer. OpenEXR er utviklet av Industrial Light and Magic og støtter flere komprimeringsmetoder med og uten tap. En OpenEXR-fil støtter gjennomsiktighet og fungerer med bilder med 32 biter/kanal. Filformatet lagrer verdiene som flyttall med 16 biter/kanal.

PCX

[Til toppen av siden](#)

PCX-formatet brukes vanligvis på IBM PC-kompatible datamaskiner. De fleste PC-programmer støtter versjon 5 av PCX-formatet. En standard VGA-fargepalett brukes med versjon 3-filer, som ikke støtter egendefinerte fargepaletter.

PCX-formatet støtter fargemodiene Punktgrafikk, Gråtone, Begrensede farger og RGB, men støtter ikke alfakanaler. PCX støtter RLE-komprimeringsmetoden. Bildene kan ha en bitdybde på 1, 4, 8 eller 24.

PDF

[Til toppen av siden](#)

PDF (Portable Document Format) er et fleksibelt filformat som kan brukes på tvers av plattformer og programmer. PDF-filer er basert på PostScript-bildemodellen, og kan vise og bevare skifter, sideoppsett, vektor- og punktgrafikk med stor nøyaktighet. I tillegg kan PDF-filer inneholde funksjoner for elektronisk dokumentsøk og navigering, for eksempel elektroniske koblinger. PDF støtter bilder med 16 biter per kanal. Adobe Acrobat inneholder også et verktøy for objektretusjering for mindre redigeringer av bilder i en PDF-fil. Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du arbeider med bildekoblinger, ser du Hjelp for Photoshop.

Merk: Verktøyet for objektretusjering brukes i hovedsak til å redigere bilder og objekter i siste øyeblikk. Det er best å redigere bilder i Photoshop før du lagrer dem som PDF-filer.

Photoshop gjenkjenner to typer PDF-filer:

Photoshop PDF-filer Opprettes når du velger Behold redigeringsfunksjoner i Photoshop i dialogboksen Lagre Adobe PDF. Photoshop PDF-filer kan bare inneholde ett enkelt bilde.

Photoshop PDF-formatet støtter alle fargemodiene (unntatt Multikanal) og funksjoner som støttes i standard Photoshop-format. Photoshop PDF støtter også JPEG- og ZIP-komprimering, unntatt for punktgrafikkbilder, som bruker CCITT Group 4-komprimering.

Standard PDF-filer Opprettes når alternativet Behold redigeringsfunksjoner i Photoshop ikke er valgt i dialogboksen Lagre Adobe PDF, eller hvis du benytter et annet program, f.eks. Adobe Acrobat eller Illustrator. Standard PDF-filer kan inneholde flere sider og bilder.

Når du åpner en standard PDF-fil, rastrerer Photoshop vektor- og tekstinhold, mens bildepunkttinnholdet forblir uendret.

PICT-fil

[Til toppen av siden](#)

PICT-format brukes i grafikk- og sideoppsettprogrammer for Mac OS som et mellomfilformat for overføring av bilder mellom programmer. PICT-format støtter RGB-bilder med én enkelt alfakanal, bilder med begrensede farger, gråtonebilder og punktgrafikkbilder uten alfakanaler.

PICT-ressurs

[Til toppen av siden](#)

(Mac OS) En PICT-ressurs er en PICT-fil, men får et navn og et ressurs-ID-nummer. PICT-ressursformatet støtter RGB-bilder med én enkelt alfakanal, bilder med begrensede farger, gråtonebilder og punktgrafikkbilder uten alfakanaler.

Du kan bruke kommandoen Importer eller kommandoen Åpne til å åpne en PICT-ressurs. Photoshop kan imidlertid ikke lagre i dette formatet.

Pixar-format

[Til toppen av siden](#)

Pixar-formatet er utviklet spesielt for avanserte grafikkprogrammer, for eksempel de som brukes til å gjengi tredimensjonale bilder og animasjoner. Pixar-formatet støtter RGB- og gråtonebilder med én enkelt alfakanal.

PNG-format

[Til toppen av siden](#)

PNG-formatet (Portable Network Graphics) er utviklet som et patentfritt alternativ til GIF, og brukes til komprimering uten tap og til visning av bilder på Internett. I motsetning til GIF støtter PNG 24-biters bilder og produserer bakgrunnsgjennomsiktighet uten ujevne kanter, men enkelte weblesere støtter ikke PNG-bilder. PNG-formatet støtter bilder uten alfakanaler i fargemodiene RGB, Begrensede farger, Gråtone og Punktgrafikk. PNG beholder gjennomsiktigheten i gråtone- og RGB-bilder.

Portable Bit Map-format

[Til toppen av siden](#)

Filformatet Portable Bit Map (PBM), også kjent som Portable Bitmap Library og Portable Binary Map, støtter monokrom punktgrafikk (1 bit per bildepunkt). Formatet kan brukes for dataoverføring uten tap, ettersom mange programmer støtter dette formatet. Du kan til og med redigere og opprette slike filer i et enkelt tekstredigeringsprogram.

Portable Bit Map-formatet fungerer som fellesspråk for en stor serie konverteringsfiltre for punktgrafikk, blant annet Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM) og Portable Anymap (PNM). PBM-filformatet lagrer monokrom punktgrafikk, PGM lagrer i tillegg gråtonepunktgrafikk, og PPM kan også lagre fargepunktgrafikk. PNM er ikke et eget filformat, men en PNM-fil kan inneholde PBM-, PGM- og PPM-filer. PFM er et bildeformat for flytpunkt som kan brukes for HDR-filer med 32 biter per kanal.

Radiance-format

[Til toppen av siden](#)

Radiance (HDR) er et filformat med 32 biter per kanal for bilder av typen High Dynamic Range. Formatet ble opprinnelig utviklet for Radiance-systemet, et profesjonelt verktøy for visualisering av lys i virtuelle miljøer. Det lagrer mengden lys per bildepunkt i stedet for bare fargene som skal vises på skjermen. Lysnivåene i Radiance-formatet er mye høyere enn de 256 nivåene i bildefilformater med 8 biter per kanal. Radiance-filer (HDR) brukes ofte i 3D-modellering.

Scitex CT

[Til toppen av siden](#)

CT-formatet (Scitex Continuous Tone) brukes til avansert bildebehandling på Scitex-maskiner. Kontakt Creo for å få verktøy for overføring av filer som er lagret i Scitex CT-format, til et Scitex-system. Scitex CT-formatet støtter CMYK-bilder, RGB-bilder og gråtonebilder, men støtter ikke alfakanaler.

CMYK-bilder som er lagret i Scitex CT-format, har ofte ekstremt store filstørrelser. Disse filene er generert for innlesing via en Scitex-skanner. Bilder som er lagret i Scitex CT-format, skrives ut på film på en Scitex-rastreringsenhet, som produserer separasjoner ved hjelp av et patentert Scitex-system for halvtoneastrering. Dette systemet lager svært få moaré-mønstre og er ofte påkrevd i profesjonelt arbeid med farger, for eksempel annonser i tidsskrifter.

Targa

[Til toppen av siden](#)

Targa-formatet (TGA) er beregnet for systemer som bruker Truevision-skjermkort, og støttes normalt av MS-DOS-fargeprogrammer. Targa-formatet støtter 16-biters RGB-bilder (5 biter x 3 fargekanaler, pluss en ubrukt bit), 24-biters RGB-bilder (8 biter x 3 fargekanaler) og 32-biters RGB-bilder (8 biter x 3 fargekanaler pluss en enkelt 8-biters alfakanal). Targa-format støtter også bilder med begrensede farger og gråtonebilder uten alfakanaler. Når du lagrer et RGB-bilde i dette formatet, kan du velge en bildepunkttybde og velge RLE-koding for å komprimere bildet.

TIFF

[Til toppen av siden](#)

TIFF-/TIF-formatet (Tagged-Image File Format) brukes til å utveksle filer mellom programmer og datamaskinplattformer. TIFF er et fleksibelt bildeformat for punktgrafikk som støttes av nesten alle male-, bilteredigerings- og sideoppsettprogrammer. Nesten alle skrivebordsskannere kan

brukes til å opprette TIFF-bilder. Den maksimale størrelsen for TIFF-dokumenter er 4 GB. Photoshop CS og senere versjoner støtter store dokumenter som er lagret i TIFF-format. De fleste andre programmer og eldre versjoner av Photoshop støtter ikke dokumenter med større filstørrelser enn 2 GB.

Formatet støtter CMYK-, RGB-, Lab-, gråtonebilder og bilder med begrensede farger med alfakanaler samt punktgrafikkbilder uten alfakanaler. Photoshop kan lagre lag i en TIFF-fil, men hvis du åpner filen i et annet program, vises bare det sammenslåtte bildet. Photoshop kan også lagre notater, gjennomsiktighet og pyramidedata med flere oppløsninger i TIFF-format.

I Photoshop har TIFF-bilder en bitdybde på 8, 16 eller 32 biter per kanal. Du kan lagre bilder av typen High Dynamic Range som TIFF-filer med 32 biter per kanal.

WBMP-format

[Til toppen av siden](#)

WBMP-formatet er standardformatet for å optimalisere bilder for mobile enheter, for eksempel mobiltelefoner. WBMP støtter 1-bits farge, som betyr at WBMP-bilder inneholder bare svarte og hvite bildepunkter.

Flere hjelpeemner

 [Lagre et Camera Raw-bilde i et annet format](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Digimarc-beskyttelse av opphavsrett

[Lese et Digimarc-vannmerke](#)

[Legge til digital informasjon om opphavsrett](#)

[Før du legger til et digitalt vannmerke](#)

[Bygge inn et vannmerke](#)

[Bruke innstillingen Vannmerkeholdbarhet](#)

[Kontrollere signalstyrkemåleren](#)

Merk: Plugin-moduler fra Digimarc krever et 32-biters operativsystem. De støttes ikke i 64-biters versjoner av Windows og Mac.

Lese et Digimarc-vannmerke

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Filter > Digimarc > Les vannmerke. Hvis filteret finner et vannmerke, vises en dialogboks med Digimarc-ID, oppretterinformasjon og bildeattributter.
2. Klikk OK, eller klikk Web Lookup hvis du vil ha mer informasjon. Webområdet for Digimarc vises i webleseren. Der finner du kontaktinformasjon for den angitte oppretter-ID-en.

Legge til digital informasjon om opphavsrett

[Til toppen av siden](#)

Du kan legge til informasjon om opphavsrett i Photoshop-bilder og informere brukerne om at et bilde er opphavsrettslig beskyttet, gjennom et digitalt vannmerke som bruker Digimarc ImageBridge-teknologi. Vannmerket, en digital kode som er lagt til som støy i bildet, er praktisk talt umulig å se. Digimarc-vannmerket er holdbart både i digital og trykt form, og det tåler vanlig bilderedigering og filformatkonvertering.

Når du bygger inn et digitalt vannmerke i et bilde, kan andre hente informasjon om hvem som har opprettet bildet. Denne funksjonen er spesielt verdifull for bildeskapere som lisensierer sitt arbeid til andre. Når du kopierer et bilde med et innebygd vannmerke, kopieres også vannmerket og all tilknyttet informasjon.

Du finner mer detaljert informasjon om hvordan du bygger inn digitale Digimarc-vannmerker på Digimarcs webområde <http://www.digimarc.com>.

Før du legger til et digitalt vannmerke

[Til toppen av siden](#)

Vær oppmerksom på følgende før du bygger inn et digitalt vannmerke i bildet:

Fargevariasjon Bildet må inneholde en viss grad av variasjon eller tilfeldighet i fargen for at det digitale vannmerket skal kunne bygges inn effektivt og usynlig. Bildet kan ikke helt eller hovedsakelig bestå av én enkelt flatfarge.

Bildepunkt mål Digimarc-teknologien krever et visst antall bildepunkter for å fungere. Digimarc anbefaler følgende minste bildepunktdimensjoner for at bildet skal kunne vannmerkes:

- 100 ganger 100 bildepunkter hvis du ikke forventer at bildet skal endres eller komprimeres før reell bruk.
- 256 x 256 bildepunkter hvis du forventer at bildet skal beskæres, roteres, komprimeres eller endres på annen måte etter at vannmerket er bygd inn.
- 750 x 750 bildepunkter hvis du forventer at bildet til slutt skal skrives ut ved 300 dpi eller mer.

Det finnes ingen øvre grense for bildepunktmål for vannmerker.

Filkomprimering Vanligvis tåler et Digimarc-vannmerke komprimering med tap, for eksempel JPEG-komprimering, selv om det anbefales å prioritere bildekvalitet fremfor filstørrelse (en JPEG-komprimeringsinnstilling på 4 eller høyere fungerer best). Jo høyere vannmerkeholdbarhet du velger når du bygger inn vannmerket desto bedre er sjansene for at det digitale vannmerket vil tåle komprimering.

Arbeidsflyt Innsetting av digitalt vannmerke bør være noe av det siste du gjør med et bilde, bortsett fra filkomprimering.

Bruk følgende anbefalte arbeidsflyt:

- Gjør alle nødvendige endringer i bildet til det har det endelige utseendet (inkludert endring av størrelse og fargekorrigering).
- Bygg inn Digimarc-vannmerket.
- Komprimer om nødvendig bildet ved å lagre det i JPEG- eller GIF-format.
- Hvis bildet skal trykkes, utfører du en fargeseparasjon.
- Les inn vannmerket, og bruk signalstyrkemåleren til å kontrollere at bildet inneholder et vannmerke med tilstrekkelig styrke for ditt formål.
- Publisér bildet med det digitale vannmerket.

Bygge inn et vannmerke

Hvis du vil bygge inn et digitalt vannmerke, må du først registrere deg hos Digimarc Corporation, som har en database over kunstnere, designere og fotografer samt kontaktinformasjon for disse, for å få en unik Digimarc-ID. Du kan deretter bygge inn Digimarc-IDen i bildene sammen med informasjon om for eksempel copyright-år eller en identifikator for begrenset bruk.

1. Åpne bildet du vil vannmerke. Du kan bare bygge inn ett digitalt vannmerke per bilde. Filteret Sett inn vannmerke fungerer ikke på et bilde som tidligere er vannmerket.

Hvis du arbeider med et bilde med lag, bør du slå sammen bildet før du setter inn vannmerket. Ellers vil vannmerket bare påvirke det aktive laget.

Merk: Du kan legge til et digitalt vannmerke i et bilde med begrensede farger ved først å konvertere bildet til RGB-modus, bygge inn vannmerket og deretter konvertere bildet tilbake til modus for begrensede farger. Resultatet kan imidlertid bli ustabilt. Kjør filteret Les vannmerke for å kontrollere at vannmerket ble bygd inn.

2. Velg Filter > Digimarc > Sett inn vannmerke.
3. Hvis det er første gang du bruker filteret, klikker du Tilpass. Du kan få en Digimarc-ID ved å klikke Informasjon for å starte webleseren og gå til Digimarcs webområde www.digimarc.com. Skriv inn PIN-koden og Digimarc-IDen, og klikk OK.

Når du har skrevet inn en Digimarc-ID, blir Tilpass-knappen til en Endre-knapp, slik at du kan skrive inn en ny Digimarc-ID.

4. Skriv inn copyright-år, transaksjons-ID eller bilde-ID for bildet.

5. Velg blant følgende bildeattributter:

Begrenset bruk Begrenser bruken av bildet.

Ikke kopier Angir at bildet ikke må kopieres.

Ikke for mindreårige Angir at bildeinnholdet bare er egnet for voksne. (I Photoshop begrenser ikke dette alternativet tilgang til bilder som bare er for voksne, men fremtidige versjoner av andre programmer vil kanskje begrense visningene.)

6. Under Vannmerkeholdbarhet drar du skyvekontrollen eller skriver inn en verdi, som beskrevet i neste avsnitt.
7. Velg Kontroller hvis du vil vurdere holdbarheten for vannmerket automatisk etter at det er bygd inn.
8. Klikk OK.

Bruke innstillingen Vannmerkeholdbarhet

Standardinnstillingen for Vannmerkeholdbarhet er satt for å finne en balanse mellom vannmerkets holdbarhet og synlighet i de fleste bilder. Du kan imidlertid selv justere innstillingen for Vannmerkeholdbarhet etter egne bildebehov. Lave verdier er mindre synlige i et bilde, men mindre holdbare, og kan bli skadet hvis du bruker filtre eller utfører enkelte bilderedigerings-, utskrifts- og skanneoperasjoner. Høye verdier er mer holdbare, men kan medføre noe synlig støy i bildet.

Velg innstilling avhengig av hva bildet skal brukes til, og hva formålet med vannmerkene er. Det kan for eksempel være akseptabelt å bruke en høyere holdbarhetsinnstilling for JPEG-bilder som er publisert på et webområde. Høyere innstilling bidrar til å sikre holdbarheten for vannmerket, og den økte synligheten er ofte ikke merkbar på JPEG-bilder med middels oppløsning. Digimarc anbefaler at du eksperimenterer med ulike innstillinger som en del av testprosessen for å finne ut hvilke innstillinger som virker best for de fleste bildene dine.

Kontrollere signalstyrkemåleren

Signalstyrkemåleren hjelper deg med å finne ut om et vannmerke er holdbart nok til å overleve den tiltenkte bruken av bildet.

❖ Velg Filter > Digimarc > Les vannmerke. Signalstyrkemåleren vises nederst i dialogboksen. Du kan også vise måleren automatisk ved å velge Bekreft mens du bygger inn vannmerket.

Signalstyrkemåleren er bare tilgjengelig for bilder som inneholder digitale vannmerker som du selv har bygd inn.

Digimarc anbefaler at du kontrollerer signalstyrkemåleren før du publiserer bildene. Hvis du for eksempel ofte komprimerer bilder med vannmerker for publisering på en webside, må du kontrollere måleren før du publiserer bildet. Du kan også bruke signalstyrkemåleren til å måle effektiviteten av forskjellige holdbarhetsinnstillinger som du eksperimenterer med.



Utskrift

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Skrive ut fra Photoshop | CC, CS6

Grunnleggende om utskrift
Om skrivebordsutskrift
Skrive ut bilder
Plassere og skalere bilder
Skrive ut deler av et bilde
Skrive ut vektordata

Grunnleggende om utskrift

[Til toppen](#)

Enten du skriver ut et bilde på en skrivebordsskriver eller sender det til en førtrykker, bør du kunne litt om utskrift for å oppnå ønsket resultat med færrest mulig problemer.

Utskriftstyper For mange Photoshop-brukere innebærer utskrift av en fil at bildet sendes til en blekkskriver. Photoshop kan sende bildet til en rekke ulike enheter for å bli skrevet ut direkte på papir eller gjøres om til et positivt eller negativt bilde på film. Hvis det siste er tilfellet, kan du bruke filmen til å lage en hovedplate for utskrift på en mekanisk presse.

Bildetyper De enkleste bildetypene, for eksempel strektegninger, bruker bare én farge i en nyanse av grått. Mer sammensatte bilder, for eksempel fotografier, har varierende fargetoner. Denne typen bilder kalles *bilder med kontinuerlige fargetoner*.

Fargeseparasjon Grafikk som skal reproduseres for kommersielle formål, og som inneholder mer enn én farge, må trykkes på separate hovedplater, én for hver farge. Denne prosessen, som kalles *fargeseparasjon*, bruker vanligvis cyan, magenta, gul og svart (CMYK) trykkfarge. I Photoshop kan du justere genereringen av de ulike platene.

Detalj kvalitet Detaljene på et papirbilde avhenger av oppløsningen til bildet (bildepunkter per tomme) og oppløsningen til skriveren (punkter per tomme). De fleste PostScript-laserskrivere har en oppløsning på 600 ppt, mens fotosettere har en oppløsning på 1200 ppt eller høyere. Blekkskrivere spruter ut små mengder blekk, ikke faktiske punkter, noe som resulterer i en omtrentlig oppløsning på 300 til 720 ppt.

Utskrift fra skrivebordet

[Til toppen](#)

Med mindre du arbeider i et trykkeri, skriver du antakelig ut bilder på en skrivebordsskriver, for eksempel en blekkskriver, termisk skriver eller laserskriver, og ikke på en fotosetter. I Photoshop kan du bestemme hvordan bildet skal skrives ut.

Skjermer viser bilder ved hjelp av lys, mens skrivebordsskrivere gjengir bilder ved hjelp av trykkfarger, blekk eller pigmenter. Derfor kan ikke en skrivebordsskriver gjengi alle fargene som vises på en skjerm. Ved å bygge inn bestemte prosedyrer (for eksempel et fargehåndteringssystem) i arbeidsflyten, kan du imidlertid oppnå forutsigbare resultater når du skriver ut bilder på en skrivebordsskriver. Ha følgende i tankene når du arbeider med et bilde som skal skrives ut:

- Hvis bildet er et RGB-bilde, må du ikke konvertere dokumentet til CMYK-modus når du skal skrive det ut på en skrivebordsskriver. Arbeid i RGB-modus hele tiden. Skrivebordsskrivere er vanligvis konfigurert til å godta RGB-data og bruke intern programvare til å konvertere til CMYK. Hvis du sender CMYK-data, utfører de fleste skrivebordsskrivere likevel en konvertering, med uforutsigbare resultater.
- Hvis du vil forhåndsviser bildet for å se hvordan det vil se ut på en enhet som du har profil for, bruker du kommandoen Korrektur for farger.
- For at fargene på skjermen skal gjengis riktig på utskriften, må du bygge inn fargehåndtering i arbeidsflyten. Arbeid på en skjerm som er kalibrert og karakterisert. Du bør helst opprette en egendefinert profil kun for skriveren og det papiret du skal skrive ut på. Profilen som fulgte med skriveren, kommer imidlertid antagelig til å produsere et akseptabelt resultat.

Skrive ut bilder

[Til toppen](#)

Du finner følgende utskriftskommandoer på Fil-menyen i Photoshop:

Skriv ut Viser dialogboksen Skriv ut, der du kan forhåndsviser utskriften og angi ulike alternativer. (Egendefinerte innstillinger lagres som nye standardinnstillinger når du klikker Ferdig eller Skriv ut.)

Skriv ut ett eksemplar Skriver ut ett eksemplar av en fil uten å vise en dialogboks.

 Du kan inkludere utskriftskommandoen i handlinger for effektivitetens skyld. (Photoshop viser alle utskriftsalternativer i én og samme dialogboks.)

Angi utskriftsalternativer for Photoshop, og skriv ut

1. Velg Fil > Skriv ut.
2. Velg skriver, antall kopier og layoutretning.
3. Juster bildets plassering og skalering i forhold til valgt papirstørrelse og -retning, i forhåndsvisningsvinduet til venstre. Til høyre kan du alternativt angi detaljerte alternativer for plassering og størrelse, fargehåndtering, utskriftsmerker osv.

Se [Plassere og skalere bilder](#) og Skrive ut med fargehåndtering fra Photoshop for mer informasjon.

 I Mac OS utvider du delen Fargehåndtering og velger Send 16-biters data til skriveren, slik at du får best mulig kvalitet på svake, graderte toner (f.eks. på bilder med klar himmel).

4. Gjør ett av følgende:
 - Klikk Skriv ut for å skrive ut bildet.
 - Klikk Avbryt for å lukke dialogboksen uten å lagre alternativene.
 - Klikk Ferdig for å lagre alternativene og lukke dialogboksen.

Plassere og skalere bilder

[Til toppen](#)

Du kan justere plasseringen og skaleringen av et bilde ved hjelp av alternativer i dialogboksen Skriv ut. Den skyggelagte rammen langs papirkanten representerer margene på papiret. Det utskrivbare området er hvitt.

Den grunnleggende utskriftsstørrelsen for et bilde bestemmes av innstillingene for dokumentstørrelse i dialogboksen Bilde størrelse. Hvis du skalerer et bilde i dialogboksen Skriv ut, endres bare størrelsen og oppløsningen for det utskrevne bildet. Hvis du for eksempel skalerer et bilde på 72 ppi til 50 % i dialogboksen Skriv ut, skrives bildet ut med 144 ppi. Innstillingene for dokumentstørrelse i dialogboksen Bilde størrelse vil imidlertid ikke endres. Feltet Utskriftsoppløsning nederst i delen Plassering og størrelse i utskriftsdialogboksen viser utskriftsoppløsningen ved gjeldende skaleringsinnstilling.

Mange tredjeparts skriverdrivere har et alternativ for skalering i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Skaleringen påvirker alt på siden, inkludert størrelsen på alle sidemerker, som beskæringsmerker og bildetekster, mens skaleringsprosenten som angis med kommandoen Skriv ut, bare påvirker størrelsen på det utskrevne bildet (og ikke størrelsen på sidemerkene).

Merk: Du unngår feilaktig skalering ved å angi denne funksjonen i dialogboksen Skriv ut, ikke i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Du bør bare angi skaleringsprosent i én av disse dialogboksene.

Justere plasseringen til et bilde på papiret

- Velg Fil > Skriv ut og utvid innstillingene for plassering og størrelse til høyre. Gjør deretter ett av følgende:
 - Hvis du vil sentrere bildet i det utskrivbare området, velger du Sentrer bilde.
 - Hvis du vil plassere bildet numerisk, fjerner du merket for Sentrer bilde og angir verdier for Topp og Venstre.
 - Fjern merket for Sentrer bilde, og dra bildet i forhåndsvisningsområdet.

Skalere utskriftsstørrelsen for et bilde

- Velg Fil > Skriv ut og utvid innstillingene for plassering og størrelse til høyre. Gjør deretter ett av følgende:
 - Hvis du vil tilpasse bildet til det utskrivbare området på det valgte papiret, klikker du Skaler etter medier.
 - Hvis du vil skalere bildet på nytt numerisk, fjerner du merket for Skaler etter medier, og deretter angir du verdier for skalering, høyde og bredde.
 - Du oppnår ønsket skala ved å dra markeringsrammen rundt bildet i forhåndsvisningsområdet.

Merk: Hvis du får en advarsel om at bildet er større enn det utskrivbare området på papiret, klikker du Avbryt. Velg Fil > Skriv ut, utvid innstillingene for plassering og størrelse til høyre, og merk av for Skaler etter medier.

Skrive ut en del av et bilde

[Til toppen](#)

1. Velg den delen av bildet du vil skrive ut, med det rektangulære markeringsverktøyet.
2. Velg Fil > Skriv ut, og velg Skriv ut merket område.
3. Hvis ønskelig kan du justere markert område ved å dra i de trekantede håndtakene langs kanten av forhåndsvisningen for utskrift.
4. Klikk Skriv ut.

Skrive ut vektordata

Hvis et bilde inneholder vektorgrafikk, for eksempel former og tekst, kan Photoshop sende vektordataene til en PostScript-skriver. Når du velger å ta med vektordata, sender Photoshop et separat bilde til skriveren for hvert typelag og hvert vektorformlag. Disse tilleggsgbildene skrives ut oppå basisbildet og klippes ved hjelp av vektoromrisset. Dette gjør at kantene på vektorgrafikken skrives ut med skriverens maksimale oppløsning, selv om innholdet i hvert lag er begrenset til oppløsningen i bildefilen.

Merk: Noen overgangsmodi og lageffekter krever rastret vektordata.

1. Velg Fil > Skriv ut.
2. I alternativfeltet til høyre ruller du helt ned og utvider PostScript-alternativene.
3. Velg Inkluder vektordata.

Flere hjelpeemner

- [Bildestørrelse og oppløsning](#)
- [Trykkfargesimulering av farger](#)
- [Om fargeprofiler](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Skrive ut med fargehåndtering

[La Photoshop bestemme utskrevne farger](#)

[La skriveren bestemme utskrevne farger](#)

[Skrive ut utskriftsprøver](#)

💡 For å bedre forstå fargehåndteringskonsepter og arbeidsflyter, se [Forstå Fargehåndtering](#).

La Photoshop bestemme utskriftsfarger

[Til toppen](#)

Hvis du har en egendefinert fargeprofil for en bestemt kombinasjon av skriver, blekk og papir, får du ofte bedre resultater ved å la Photoshop håndtere fargene i stedet for skriveren.

1. Velg Fil > Skriv ut.
2. Utvid delen Fargehåndtering til høyre.
3. Velg Photoshop håndterer farger under Fargehåndtering.
4. Under Skriverprofil velger du profilen som samsvarer best med utskriftsenheten og papirtypen. Hvis det er knyttet profiler til gjeldende skriver, vises de øverst på menyen, og standardprofilen er valgt.

Jo mer nøyaktig profilen beskriver utdataenhetens virkemåte og utskriftsforholdene (for eksempel papirtype), jo mer nøyaktig kan fargehåndteringssystemet konvertere numeriske verdier for de faktiske fargene i et dokument. (Se [Installere en fargeprofil](#).)

5. (Valgfritt) Angi de du vil av følgende alternativer:

Gjengivelsesform Angir hvordan Photoshop konverterer farger til målfargeområdet. (Se [Om gjengivelsesformer](#).)

Kompensering for svartpunkt Bevarer skyggedetaljene i bildet ved å simulere hele det dynamiske spekteret til utdataenheten.

6. (Valgfritt) Velg blant følgende nedenfor forhåndsvisningen av utskriften:

Tilpass utskriftsfarger Velg for å vise bildefarger i forhåndsvisningsområdet slik de faktisk skrives ut.

Ikke-trykbare farger Aktivert når Tilpass utskriftsfarger er valgt. Velg dette alternativet for å markere ikke-trykbare farger i bildet, som angitt i den valgte skriverprofilen. Et fargeområde er de fargene et fargesystem kan vise eller skrive ut. En farge som kan vises i RGB, kan være en ikke-trykkbar farge for gjeldende skriverprofil.

Vis papir som hvitt Setter den hvite fargen i forhåndsvisningen til fargen på papiret i den valgte skriverprofilen. Dette gir en mer nøyaktig forhåndsvisning når du skriver ut på offwhite papir, for eksempel avispapir eller kunsttrykkipapir som er mer beige enn hvitt. Ettersom helt hvitt og helt svart skaper kontrast, gir mindre hvitt papir lavere kontrast i bildet. Offwhite papir kan også endre fargeskjæret i bildet, slik at gult som skrives ut på beige papir, kan se mer brunt ut.

7. Du finner fargehåndteringsalternativene for skriverdriveren i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Denne boksen vises automatisk når du klikker Skriv ut.
 - I Windows klikker du knappen Utskriftsinnstillinger for å få tilgang til alternativene for skriverdriveren.
 - I Mac OS bruker du popup-menyen i dialogboksen Utskriftsalternativer til å se alternativene for skriverdriveren.
8. Deaktiver fargehåndtering for skriveren for at ikke skriverprofilinnstillingene skal overstyre dine profilinnstillinger.

Alternativene for fargehåndtering varierer avhengig av skriverdriver. Se skriverdokumentasjonen hvis du er usikker på hvordan du deaktiverer fargehåndtering.
9. Klikk Skriv ut.

La skriveren bestemme utskriftsfarger

[Til toppen](#)

Hvis du ikke har en egendefinert profil for skriveren og papirtypen, kan du la skriverdriveren håndtere fargekonverteringen.

1. Velg Fil > Skriv ut.
2. Utvid delen Fargehåndtering til høyre.

Merk: Oppføringen Dokumentprofil viser hvilken profil som er innebygd i bildet.

3. Velg Skriveren håndterer farger under Fargehåndtering.
4. (Valgfritt) Hvis du bruker Gjengivelsesform, må du angi hvordan fargene skal konverteres til målfargeområdet. Du ser et sammendrag av hvert alternativ i området Beskrivelse nederst.

Mange skriverdrivere uten PostScript-støtte overser dette alternativet, og benytter den perseptuelle gjengivelsesformen. (Se [Om gjengivelsesformer](#) hvis du vil ha mer informasjon.)

5. Du finner fargehåndteringsalternativene for skriverdriveren i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Denne boksen vises automatisk når du klikker Skriv ut:
 - I Windows klikker du Utskriftsinnstillinger for å se alternativene for skriverdriveren.
 - I Mac OS bruker du popup-menyen i dialogboksen Utskriftsalternativer til å se alternativene for skriverdriveren.

Alternativene for fargehåndtering varierer avhengig av skriverdriver. Se skriverdokumentasjonen hvis du er usikker på hvordan du aktiverer fargehåndtering.

6. Klikk Skriv ut.

Skrive ut en prøve

[Til toppen](#)

En *utskriftsprøve* (noen ganger kalt *korrekturutskrift* eller *avstemmingsutskrift*) er en utskrevet simulering av det endelige resultatet fra en trykkpresse. En utskriftsprøve produseres på en utdataenhet som er billigere enn en trykkpresse. Noen blekkskrivere har den oppløsningen som er nødvendig for å produsere billige utskrifter som kan brukes som prøver.

1. Velg Vis > Korrekturoppsett, og velg utdataforholdene du vil simulere. Du kan bruke en forhåndsinnstilling eller opprette et egendefinert korrekturoppsett. Se [Trykkfargesimulering av farger](#).

Visningen endres automatisk i tråd med korrekturen du velger. Velg Egendefinert for å opprette egendefinerte korrekturinstillinger, som du må lagre for å kunne velge dem i menyen Korrekturoppsett i utskriftsdialogboksen.

2. Når du har valgt en korrektur, velger du Fil > Skriv ut.

3. Utvid delen Fargehåndtering til høyre.

4. Velg Photoshop håndterer farger under Fargehåndtering.

5. Velg profilen for utdataenheten under Skriverprofil.

6. Velg Hard korrektur på menyen ovenfor Korrekturoppsettmenyen eller Gjengivelsesformmenyen.

Korrekturprofiloppføringen nedenfor skal stemme overens med korrekturoppsettet du valgte tidligere.

7. (Valgfritt) Angi de du vil av følgende alternativer.

Korrekturoppsett Velg en egendefinert korrektur fra den lokale harddisken.

Simuler papirfarge Simulerer utskriftsfargene på den simulerte enheten. Dette alternativet gir den mest nøyaktige prøven, men er ikke tilgjengelig for alle profiler.

Simuler svart trykkfarge Simulerer lysstyrken til mørke farger på den simulerte enheten. Dette alternativet gir mer nøyaktige prøver av mørke farger, men er ikke tilgjengelig for alle profiler.

8. Du finner fargehåndteringsalternativene for skriverdriveren i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Denne boksen vises automatisk når du klikker Skriv ut.

- I Windows klikker du Innstillinger for å få tilgang til alternativene for skriverdriveren.
- I Mac OS bruker du popup-menyen i dialogboksen Utskriftsalternativer til å se alternativene for skriverdriveren.

9. Deaktiver fargehåndtering for skriveren for at ikke skriverprofilinnstillingene skal overstyre dine profilinnstillinger.

Alternativene for fargehåndtering varierer avhengig av skriverdriver. Se skriverdokumentasjonen hvis du er usikker på hvordan du deaktiverer fargehåndtering.

10. Klikk Skriv ut.

Kontaktkopier og PDF-presentasjoner

Photoshop CS6 og Photoshop CC inneholder plugin-modulene Kontaktkopi II og PDF-presentasjon. De er nå kompatible med 64 biter, som sikrer optimal ytelse på moderne systemer.

 Enkelte av prosedyrene i disse artiklene gjelder for Adobe Bridge. Adobe Bridge blir ikke installert som standard med Photoshop CC. Du kan laste ned Bridge CC ved å logge deg på [Adobe Creative Cloud](#), og deretter gå til Programmer.

Opprette kontaktkopier

[Til toppen](#)

1. Gjør ett av følgende:
 - (Photoshop) Velg Fil > Automatiser > Kontaktkopi II.
 - (Bridge) Velg en mappe med bilder eller bestemte bildefiler. Fra Bridge-menyen velger du Verktøy > Photoshop > Kontaktkopi II. Med mindre du velger bestemte bilder, tar kontaktkopien med alle bildene som vises i Adobe Bridge. Du kan velge andre bilder etter at dialogboksen Kontaktkopi II er åpnet.
2. I dialogboksen Kontaktkopi II angir du hvilke bilder som skal tas med, ved å velge et alternativ fra Bruk-menyen.
Merk: Hvis du velger Bridge, brukes alle bildene som befinner seg i Bridge, med mindre du valgte bilder før du valgte Kontaktkopi II-kommandoen. Bilder i undermapper tas ikke med.
3. I dokumentområdet velger du størrelse og fargedata for kontaktkopien. Merk av for Slå sammen alle lag hvis du vil opprette en kontaktkopi med alle bilder og all tekst på ett enkelt lag. Fjern merket for Slå sammen alle lag hvis du vil opprette en kontaktkopi der hvert bilde er på et separat lag og hver bildetekst er på et separat tekstlag.
4. Under Miniaturer angir du oppsettalternativer for miniatyrforhåndsvisningene.
 - Velg om du vil ordne miniatyrbildene på tvers først (fra venstre mot høyre, og så fra øverst til nederst) eller nedover først (fra øverst til nederst, og så fra venstre mot høyre).
 - Angi ønsket antall kolonner og rader per kontaktkopi.
 - Merk av for Bruk automatisk avstand for å la Photoshop angi avstanden mellom miniatyrene i kontaktkopien automatisk. Hvis du fjerner merkingen for dette alternativet, kan du angi den loddrette og vannrette avstanden rundt miniatyrene.
 - Merk av for Roter for beste tilpassing for å rotere bildene, uansett retning, slik at de passer nøyaktig på en kontaktkopi.
5. Merk av for Bruk filnavn som bildetekst hvis du vil merke miniatyrene med filnavnet til kildebildene. Bruk menyen til å angi skrifttype og -størrelse for bildetekst.
6. Klikk OK.

Opprette en PDF-presentasjon

[Til toppen](#)

Med PDF-presentasjon-kommandoen kan du bruke mange forskjellige bilder til å lage et dokument eller en lysbildefremvisning med flere sider.

1. Velg Fil > Automatiser > PDF-presentasjon.
2. I dialogboksen PDF-presentasjon klikker du Bla gjennom. Naviger deg fram til filene du vil legge til PDF-presentasjonen. Velg Legg til åpne filer for å legge til filer som alt er åpne i Photoshop.

Merk: Du kan dra filer oppover eller nedover for å endre rekkefølgen på dem i presentasjonen. Hvis du vil at en fil skal vises flere ganger, velger du den og klikker Dupliser.

3. Velg utdata- og presentasjonsalternativer. Klikk deretter Lagre.

Merk: PDF-presentasjoner lagres som generiske PDF-filer, ikke Photoshop PDF-filer. De rastreres når du åpner dem på nytt i Photoshop.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Skrive ut 3D-objekter | Photoshop CC

[Forberede utskrift av 3D-objekter](#)

[Forhåndsvisning og utskrift av 3D-objekt](#)

[3D-utskriftsverktøy](#)

[Vanlige spørsmål](#)

[Se også](#)

Med Photoshop kan du skrive ut alle compatible 3D-modeller uten å bekymre deg om begrensninger i 3D-skriveren. Ved klargjøring for utskrift gjør Photoshop 3D-modellene vanntette.

Forberede utskrift av 3D-objekter

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Vindu > Arbeidsområde > 3D for å bytte til 3D-arbeidsområdet.
2. Åpne 3D-modellen i Photoshop. Hvis nødvendig må du tilpasse størrelsen på 3D-modellen mens du åpner den.
3. Velg 3D > 3D-utskriftsinnstillinger.



3D-utskriftsinnstillinger

4. I 3D-utskriftsinnstillingspanelet velger du om du ønsker å skrive ut til en skriver som er tilkoblet datamaskinen gjennom en USB-port (lokal skriver), eller bruke en tilkoblet 3D-utskriftstjeneste, som Shapeways.com.

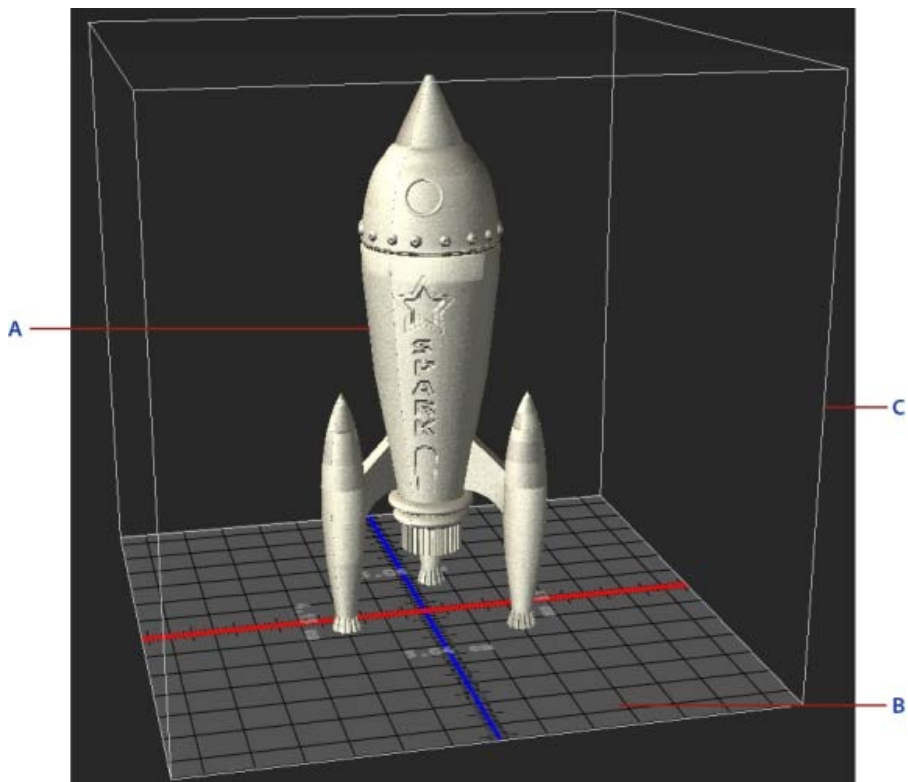
Merk: Shapeways.com er en ledende 3D-utskriftsmarkedsplass og -fellesskap. Shapeways.com gir deg forskjellige skriverprofiler som du kan bruke mens du skriver ut 3D-modellene dine. Se [vanlige spørsmål](#) for mer informasjon.

💡 Hvis du vil oppdatere listen over støttede skrivere eller Shapeways.com-profiler, velger du Hent de siste skrIVERne fra Skriv ut-hurtigmenyen.

5. Velg en lokal skriver eller en Shapeways.com-skriverprofil.

💡 Hvis du vil se estimerte priser for utskrift av 3D-modellen ved bruk av tilgjengelige Shapeways.com-profiler, velger du Skriver > Estimert pris.

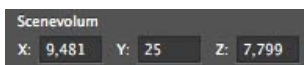
6. Velg en enhet for skrivevolum: Tomme, centimeter, millimeter eller bildepunkt. Enheten reflekteres i Skrivevolum-dimensjonene og skriverplatens størrelse.



A. 3D-modell B. Utskriftsplate C. Skrivervolumoverlapping

7. Velg et Detaljnivå for 3D-utskriften: Lavt, middels eller høyt. Tiden det tar å skrive ut 3D-objekter, avhenger av detaljnivået du velger.
8. Hvis du ikke vil se 3D-skrivervolumet overlappet på 3D-modellen, fjerner du markeringen for Vis skrivervolumoverlapping.
9. Juster Scenevolum-dimensjonene for å angi ønsket størrelse på det utskrevne 3D-objektet. Når du endrer en verdi (X, Y eller Z), skaleres de to andre verdiene proporsjonelt. Når du tilpasser Scenevolum-dimensjonene, kan du se at utskriftsplatene under 3D-modell skalerer i proporsjon.

 Du kan skrubbe verdien for en Scenevolum-dimensjon ved å klikke på dimensjonsetiketten (X, Y eller Z) og deretter dra musen til høyre eller venstre. Hold nede Skift-tasten for å skrubbe verdien raskere.



10. Velg Skaler til utskriftsvolum hvis du ønsker at Photoshop skal skalere 3D-modellen automatisk, slik at den fyller opp det tilgjengelige utskriftsvolumet til den valgte skriveren.
11. Hvis 3D-modellen har normale kart, teksturkanaler eller tetthetskart, kan du velge å ignorere en eller flere typer av disse kartene mens du skriver ut modellen. Du vil legge merke til at 3D-modellen oppdateres i sanntid når du endrer disse Overflatedetalj-innstillingene.
12. Du kan velge å ikke skrive ut støttestrukturene (stillas eller flåter) som er nødvendige for 3D-objektet. Bruk dette alternativet med forsiktighet, fordi utskriften av 3D-modellen kan mislykkes hvis du ikke skriver ut en nødvendig støttestruktur.
13. Hvis skriveren støtter flere materialer, velger du materialet som du ønsker å bruke for utskrift av 3D-objektet.

Forhåndsvisning og utskrift av 3D-objekt

[Til toppen av siden](#)

Når du er ferdig med å spesifisere 3D-utskriftsinnstillingene, følger du disse trinnene:

1. Klikk på Start utskrift-ikonet () eller velg 3D > 3D-utskrift. Photoshop samler 3D-scenen og klargjør den for utskriftsprosessen.
2. Hvis du velger å skrive ut med en Shapeways.com-profil, vil Photoshop varsle deg om at den faktiske utskriftskostnaden kan variere fra de viste estimatene. Klikk på OK.
3. I forhåndsvisningsvinduet som vises, bruker du 3D-kameraverktøyene for å rotere, zoome eller flytte 3D-objektene.

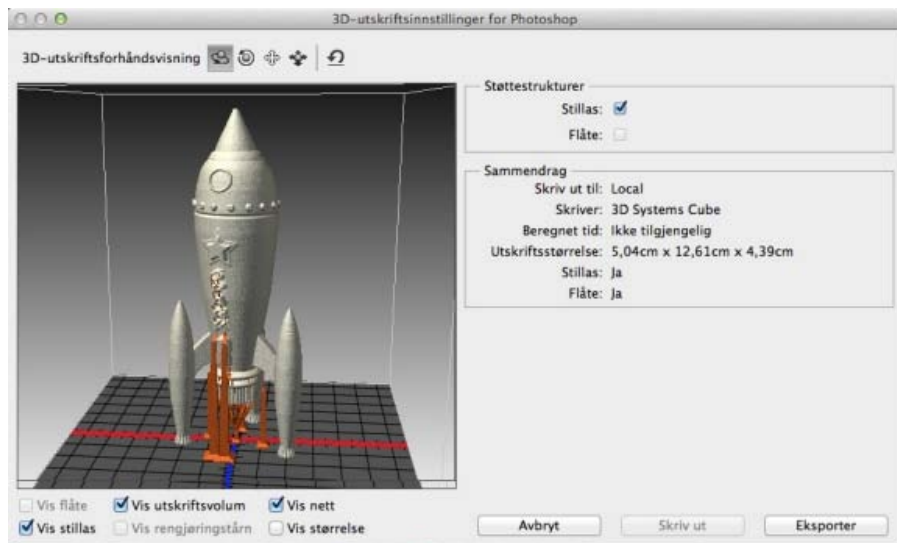
 Roter 3D-kameraet

 Rull 3D-kameraet

 Panorér 3D-kameraet

✱ Skyv 3D-kameraet

↺ Tilbakestill 3D-kameraet til opprinnelig plassering



Forhåndsvisning av 3D-utskrift

4. Hvis du ønsker å eksportere 3D-utskriftsinnstillingene til en STL-fil, klikker du Eksporter og lagrer filen på et hensiktsmessig sted på datamaskinen din. Du kan laste opp STL-filen til en webtjeneste, f.eks. Shapeways.com, eller legge den på et SD-kort for lokal utskrift.
5. Gå gjennom 3D-utskriftsoppsummeringen og klikk Skriv ut.

💡 Du kan avbryte en pågående 3D-utskrift ved å velge 3D > Avbryt 3D-utskrift.

3D-utskriftsverktøy

[Til toppen av siden](#)

Photoshop har interaktive veiledningsbaserte verktøy som du kan bruke for å konfigurere, kalibrere og vedlikeholde 3D-skriveren din. Du kan kun bruke disse verktøyene når 3D-skriveren er slått på og tilkoblet datamaskinen din.

1. Velg 3D > 3D-skriververktøy.
2. Velg verktøyet du ønsker å starte.

Kalibrer utskriftsplate Hjelper deg å nivellere utskriftsplaten. Dette verktøyet utfører følgende brede trinn:

- Ber deg om å fjerne alt overflødig utskriftsmateriale fra 3D-skriveren
- Starter skriverhodet
- Lar deg justere/finnjustere åpningen mellom utskriftsplaten og skriverhodet med ni dyseposisjoner

Du kan bruke dette verktøyet i veiledningsmodus eller i manuell modus.

Last filament Hjelper med å laste et filament inn i en FDM-3D-skriver (fused deposition modeling)

Fjern filament Hjelper med å fjerne et filament fra en FDM-3D-skriver

Endre filament Hjelper med å skifte ut filamentet til en FDM-3D-skriver med et nytt filament

3. Følg instruksjonene på skjermen.

Vanlige spørsmål

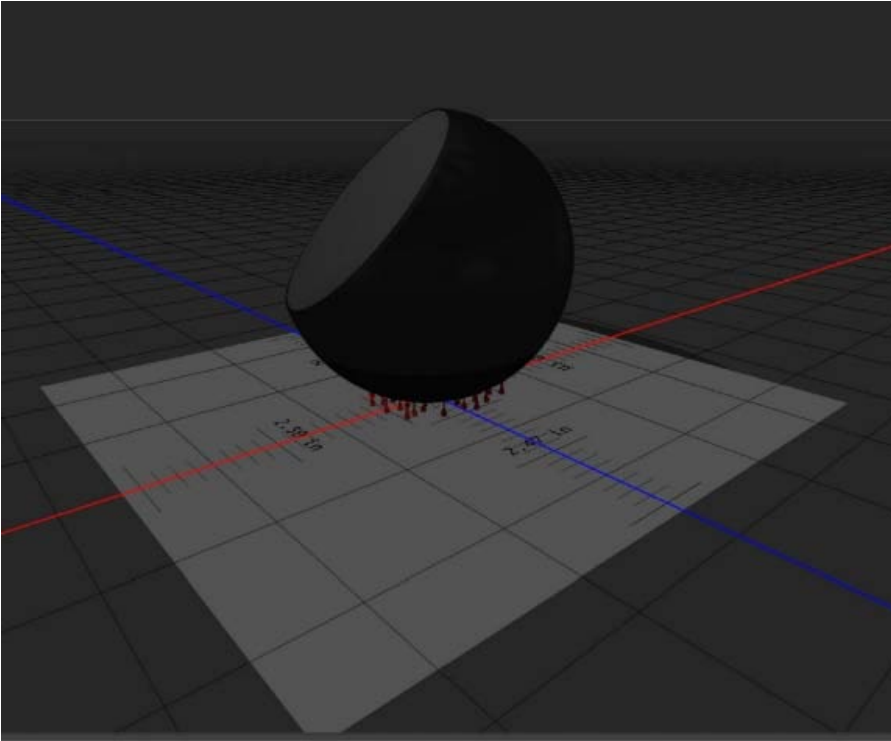
[Til toppen av siden](#)

Kan jeg bruke et tverrsnitt på en 3D-modell før jeg skriver den ut?

Ja. Du kan definere tverrsnitt for å skjære vekk deler av en 3D-modell før utskrift. Følg disse brede trinnene:

1. Velg Vindu > Arbeidsområde > 3D for å bytte til 3D-arbeidsområdet.
2. Åpne 3D-objektet du vil skrive ut.
3. Velg Scene i 3D-panelet.
4. I Egenskaper-panelet velger du Tverrsnitt.
5. Angi innstillingene for tverrsnitt i Egenskaper-panelet.

6. Velg 3D > Bruk tverrsnitt på scene.
7. Skriv ut 3D-scenen.

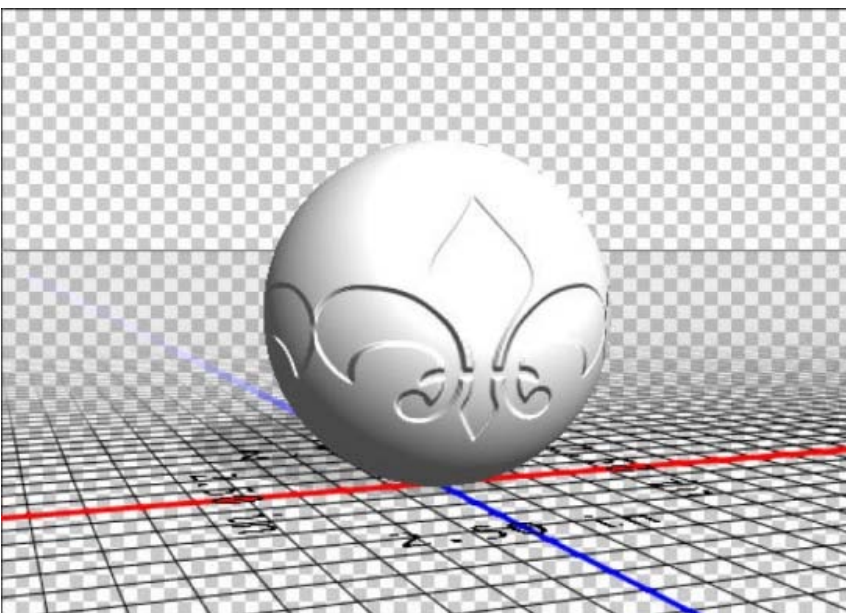


Skjære vekk et tverrsnitt på en sfære før utskrift

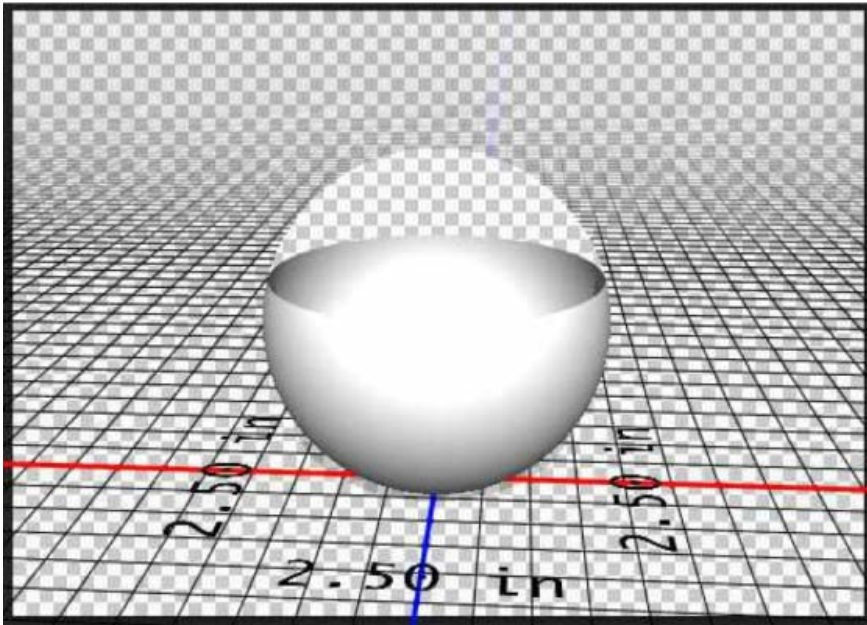
Kan jeg bruke teksturkanaler/tetthetskart på en 3D-modell før utskrift?

Ja. Følg disse brede trinnene:

1. Velg et materiale i Scene-panelet.
2. I Egenskaper-panelet klikker du på mappeikonet (🗄️) ved siden av Teksturkanaler/tetthetskart og laster en tekstur. Du kan også definere en ny tekstur som du ønsker å bruke på 3D-modellen.
3. Hvis du definerer en ny tekstur, lagrer du teksten. Teksturen brukes på 3D-modellen som teksturkanaler/tetthetskart.
4. Skriv ut 3D-modellen.



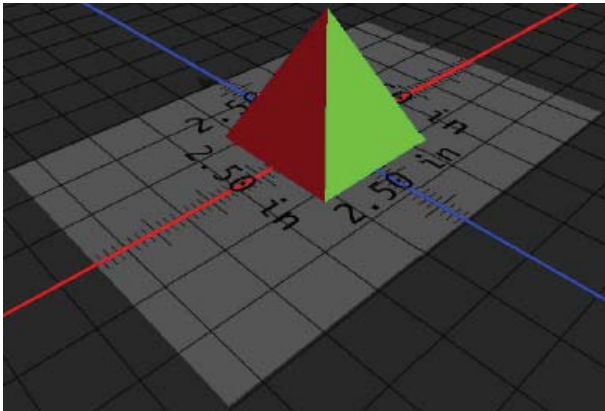
Bruke teksturkanaler på en 3D-modell før utskrift



Bruke et tetthetskart på en 3D-modell før utskrift

Kan jeg skrive ut 3D-modellene i to farger?

Hvis 3D-skriveren din er utstyrt med to hoder, kan du skrive ut 3D-modellen din i to farger. 3D-arbeidsområdet og forhåndsvisningen av 3D-utskriften viser modellen i to farger.



Skrive ut en 3D-modell i to farger

Hvordan skrives 3D-modeller med flere lag ut?

Fra et utskriftsstandpunkt behandles hvert lag i 3D-modellen som et 3D-objekt. Hvis nødvendig kan du slå sammen to eller flere lag (3D > Slå sammen 3D-lag).

Se også

[Til toppen av siden](#)

- [3D-maling | CC, CS6](#)
- [3D-panel – forbedringer | Photoshop CC](#)
- [3D-dokumentasjon for Photoshop](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Skrive ut bilder med et bildepakkeoppsett

[Sette inn flere bilder i en bildepakke](#)
[Tilpasse et oppsett for bildepakker](#)

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Fleksible bildepakker med smarte objekter

Michael Hoffman

Lag en egendefinert pakkemal i Photoshop CS5.

Sette inn flere bilder i en bildepakke

[Til toppen av siden](#)

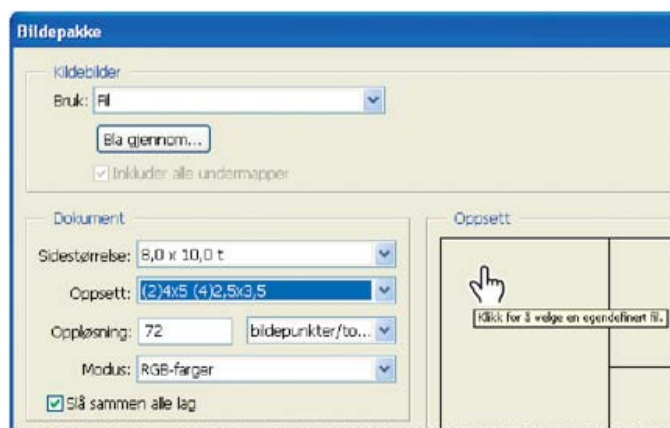
 Hvis du vil bruke den valgfrie plugin-modulen Bildepakke som beskrives nedenfor, må du første laste den ned for [Windows](#) eller [Mac OS](#). Du kan også opprette bildepakker og tilpassede pakker i Photoshop Lightroom, hvis du har dette. Se delen om å [velge en utskriftsmaal](#) i hjelpen for Lightroom.

Med den valgfrie plugin-modulen Bildepakke kan du sette inn flere kopier av et bilde på én side, litt på samme måte som portrettfotografer gjør med skolebilder. Du kan også sette inn ulike bilder på samme side. Du kan velge mellom flere størrelses- og plasseringsalternativer hvis du vil tilpasse pakkeoppsettet.



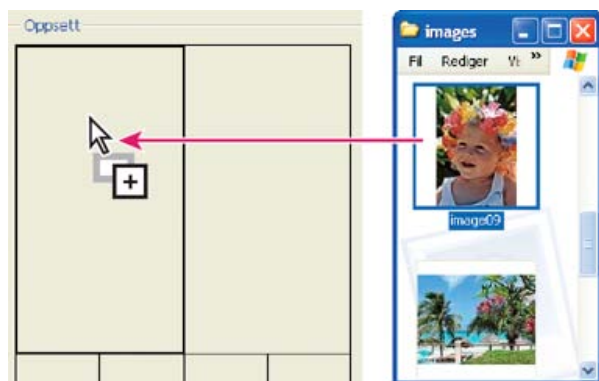
Et oppsett for bildepakker

1. Bildepakke er en valgfri plugin-modul. Du kan laste ned og installere den for [Windows](#) eller [Mac OS](#).
2. Kjøre Photoshop i 32-biters modus (64-biters bare på Mac OS).
3. Gjør ett av følgende:
 - (Photoshop) Velg Fil > Automatiser > Bildepakke. Hvis du har flere bilder åpne, bruker Bildepakke det fremste dokumentet.
 - (Bridge) Velg Verktøy > Photoshop > Bildepakke. Kommandoen Bildepakke bruker det første oppførte bildet i Bridge, med mindre du velger et bestemt bilde før du velger kommandoen Bildepakke.Hvis du bare bruker det fremste bildet eller et valgt bilde fra Bridge, går du til trinn 3.
4. Legg til ett eller flere bilder i oppsettet ved å gjøre ett av følgende:
 - Velg Fil eller Mappe på Bruk-menyen under Kildebilder i dialogboksen Bildepakke, og klikk Bla gjennom (Windows) eller Velg (Mac OS). Hvis du velger Mappe, kan du merke av for Inkluder alle undermapper for å inkludere bildene i eventuelle undermapper.
 - Klikk en plassholder i forhåndsvisningsoppsettet, og bla for å velge et bilde.



Klikk en plassholder i forhåndsvisningsoppsettet i Bildepakke, og bla for å velge et bilde.

- Dra et bilde fra skrivebordet eller en mappe til en plassholder.



Dra bildet fra skrivebordet til en plassholder for å legge til et bilde i en bildepakke.

Du kan bytte ut et bilde i oppsettet ved å klikke en plassholder og bla for å velge et bilde.

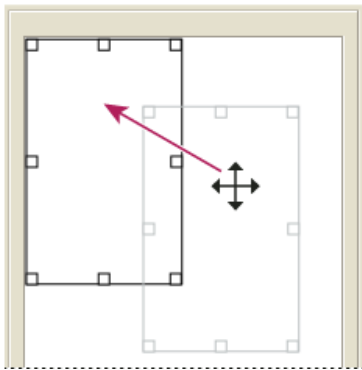
5. Under Dokument i dialogboksen Bildepakke velger du en sidestørrelse, et oppsett, en oppløsning og en fargemodus. En miniatyr av det valgte oppsettet vises på høyre side av dialogboksen.
6. Merk av for Slå sammen alle lag hvis du vil opprette en bildepakke med alle bilder og all tekst på ett enkelt lag. Fjern merket for Slå sammen alle lag hvis du vil opprette en bildepakke med atskilte bilde- og tekstlag (for etiketter). Hvis du plasserer hvert bilde og hver etikett på atskilte lag, kan du oppdatere bildepakken etter at den er lagret. Lagene øker imidlertid filstørrelsen på bildepakken.
7. I området Etikett velger du kilden for etikettekst på innholdsmenyen, eller velger Ingen. Hvis du velger Egendefinert tekst, skriver du inn teksten for etiketten i feltet Egendefinert tekst.
8. Angi skrift, skriftstørrelse, farge, tetthet, plassering og rotasjon for etikettene.
9. Klikk OK.

Tilpasse et oppsett for bildepakker

[Til toppen av siden](#)

Du kan endre eksisterende oppsett eller opprette nye ved hjelp av funksjonen Rediger oppsett for bildepakke. Egendefinerte oppsett lagres som tekstfiler i mappen Oppsett i mappen Forhåndsinnstillinger. Senere kan du bruke de lagrede oppsettene på nytt. Funksjonen Rediger oppsett for bildepakke bruker et grafisk grensesnitt som fjerner behovet for å skrive tekstfiler for å opprette eller endre oppsett.

1. Gjør ett av følgende:
 - (Photoshop) Velg Fil > Automatiser > Bildepakke.
 - (Bridge) Velg Verktøy > Photoshop > Bildepakke.
2. I dialogboksen Bildepakke velger du et oppsett på Oppsett-menyen hvis du skal opprette et oppsett eller tilpasse et eksisterende.
3. Klikk Rediger oppsett.
4. I dialogboksen Rediger oppsett for bildepakke skriver du inn et navn på det egendefinerte oppsettet i tekstboksen Navn.
5. (Valgfritt) Under Oppsett i dialogboksen Rediger oppsett for bildepakke velger du en størrelse på menyen Sidestørrelse eller skriver inn verdier i tekstboksene Bredde og Høyde. Du kan bruke enhetsmenyen til å angi tommer, centimeter, bildepunkter eller millimeter.



Dra en plassholder til en ny plassering i bildepakkeoppsettet

6. I området Rutenett i dialogboksen Rediger oppsett for bildepakke velger du alternativet Fest til for å vise et rutenett som hjelper til med å plassere elementene i det egendefinerte oppsettet. Skriv inn en verdi i tekstboksen Størrelse for å endre utseendet til rutenettet.
7. Hvis du vil legge til eller slette en plassholder, gjør du ett av følgende:
 - Klikk Legg til sone for å legge til en plassholder i oppsettet.
 - Merk en plassholder, og klikk Slett sone for å slette den fra oppsettet.
8. Hvis du vil endre en plassholder, merker du den og gjør ett av følgende:
 - Skriv inn verdier i tekstboksene Bredde og Høyde for å endre størrelsen på en plassholder.
 - Klikk og dra et håndtak for å endre størrelsen på en plassholder. Hvis du endrer en rektangelformet plassholder som inneholder et bilde, festes bildet i den loddrette eller vannrette plassholderen, avhengig av hvilken retning du endrer størrelsen i.
 - Skriv inn verdier i tekstboksene X og Y for å flytte en plassholder.
 - Klikk og dra en plassholder til ønsket plassering i oppsettet.
9. Klikk Lagre.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Skrive ut spotfarger

Spotfarger

Opprette en ny spotkanal

Konvertere en alfakanal til spotkanal

Redigere en spotkanal for å legge til eller fjerne farge

Endre farge eller tetthet for en spotkanal

Slå sammen spotkanaler

Justere overlappende spotfarger

Spotfarger

[Til toppen av siden](#)

Spotfarger er spesielle forhåndsblendede farger som brukes i stedet for, eller i tillegg til, CMYK-prosessfarger. Hver spotfarge krever sin egen trykkplate i trykkpressen. (Ettersom et fenniss krever en egen plate, regnes dette også som en spotfarge.)

Hvis du vil trykke et bilde med spotfarger, må du opprette spotkanaler der fargene skal lagres. Hvis du vil eksportere spotkanaler, lagrer du filen i DCS 2.0-format eller i PDF-format.

Vær oppmerksom på følgende når du arbeider med spotfarger:

- Hvis du har spotfargegrafikk med skarpe kanter som fortrenger det underliggende bildet, bør du vurdere å opprette andre tegninger i et sideombrekings- eller illustrasjonsprogram.
- Hvis du vil bruke en spotfarge som en nyanse i et helt bilde, konverterer du bildet til dupleksmodus og bruker spotfargen på én av dupleksplatene. Du kan bruke opp til fire spotfarger, én per plate.
- Navnene på spotfargene trykkes på separasjonene.
- Spotfarger overtrykkes over det fullstendig sammensatte bildet. Spotfarger trykkes i den rekkefølgen de vises i kanalpanelet. Den øverste kanalen trykkes som den øverste spotfargen.
- Du kan ikke flytte spotfarger ovenfor en standardkanal i kanalpanelet, bortsett fra i multikanalmodus.
- Spotfarger kan ikke brukes i enkeltlag.
- Når et bilde med en spotfargekanal skrives ut til en sammensetningsfargeskriver, vil spotfargen skrives ut med en tetthet som angis av fargetetthetsinnstillingen.
- Du kan slå sammen spotkanaler med fargekanaler slik at spotfargen deles inn i fargekanalkomponenter.

Opprette en ny spotkanal

[Til toppen av siden](#)

Du kan opprette en ny spotkanal eller konvertere en eksisterende alfakanal til en spotkanal.

1. Velg **Vindu > Kanaler** for å vise kanalpanelet.
2. Hvis du vil fylle et merket område med en spotfarge, må du definere eller laste inn et merket område.
3. Gjør ett av følgende for å opprette en kanal:
 - Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) Ny kanal-knappen  i kanalpanelet.
 - Velg **Ny spotkanal** på kanalpanelmenyen.

Hvis du har merket et område, fylles det med den angitte spotfargen.

4. Klikk **Farge-boksen** i dialogboksen **Ny spotkanal**. Deretter klikker du **Fargebiblioteker** i fargevelgeren for å velge fra et egendefinert fargesystem, for eksempel PANTONE eller TOYO, og velger en farge. Se [Velge en spotfarge](#).
 *Hvis du velger en egendefinert farge, er det lettere for trykkeriet å finne den riktige trykkfargen for å reproducere bildet.*
5. Skriv inn et navn på spotkanalen. Hvis du velger en spesialfarge, vil kanalen automatisk ta navn etter den fargen.

Pass på å gi spotfargene navn som gjør at de gjenkjennes i andre programmer som skal lese filen. Ellers vil filen kanskje ikke kunne trykkes.

6. Angi en verdi mellom 0 % og 100 % under **Fargetetthet**.

Med dette alternativet kan du simulere tettheten til den trykte spotfargen på skjermen. Verdien 100 % simulerer en trykkfarge som dekker de underliggende trykkfargene fullstendig (for eksempel en metallisk trykkfarge). Verdien 0 % simulerer en gjennomsiktig trykkfarge som gjør de underliggende trykkfargene helt synlige (for eksempel et klart fenniss). Du kan også bruke dette alternativet til å se hvor en spotfarge som

ellers ville ha vært gjennomsliktig (for eksempel et ferniss), vil vises.



Fargetetthet ved 100 % og ved 50 %.

Merk: Alternativene for fargetetthet og farge påvirker kun forhåndsvisninger på skjermen samt sammensatte utskrifter. De har ingen innvirkning på trykte separasjoner.

Konvertere en alfakanal til spotkanal

[Til toppen av siden](#)

1. Hvis en markering er aktiv i bildet, går du til Velg > Fjern markering.
2. Gjør ett av følgende:
 - Dobbeltklikk alfakanalminiatyren i kanalpanelet.
 - Velg alfakanalen i kanalpanelet, og velg deretter Kanalvalg på panelmenyen.
3. Merk av for Spotfarge.
4. Klikk fargeboksen, velg deretter en farge i fargevelgeren, eller klikk Fargebiblioteker og velg en egendefinert farge. Klikk OK.
5. Gi nytt navn til kanalen om nødvendig.
6. Klikk OK.

Områdene i kanalen som inneholder gråtoneverdier, konverteres til spotfarge.

7. Velg Bilde > Justeringer > Inverter for å bruke fargen på det merkede området i kanalen.

Redigere en spotkanal for å legge til eller fjerne farge

[Til toppen av siden](#)

1. Velg spotkanalen i kanalpanelet.
2. Bruk et male- eller redigeringsverktøy til å male i bildet. Mal med svart for å legge til mer spotfarge med 100 % tetthet. Mal med grått for å legge til spotfarge med lavere tetthet.

Merk: I motsetning til alternativet Fargetetthet i dialogboksen Alternativer for spotkanal, bestemmer alternativet Tetthet i alternativene for male- eller redigeringsverktøyet den faktiske tettheten for trykkfargen som brukes i det trykte resultatet.

Endre farge eller tetthet for en spotkanal

[Til toppen av siden](#)

1. Dobbeltklikk spotkanalminiatyren i kanalpanelet.
2. Klikk fargeboksen, og velg en farge. Klikk Fargebiblioteker for å velge fra et spesialfargesystem, som PANTONE eller TOYO.
3. Skriv inn en fargetetthetsverdi mellom 0 og 100 % for å justere trykkfargetettheten for spotfargen.

Merk: Alternativene for fargetetthet og farge påvirker kun forhåndsvisninger på skjermen samt sammensatte utskrifter. De har ingen innvirkning på trykte separasjoner.

Slå sammen spotkanaler

[Til toppen av siden](#)

I fargemodiene RGB og CMYK kan du fjerne spotkanaler og slå dem sammen til standard fargekanaler. Når du slår sammen spotkanaler i CMYK-modus, samsvarer ofte ikke de resulterende fargene med de opprinnelige spotfargene. Dette er fordi CMYK-trykkfarger ikke kan produsere samme fargespekter som spotfargetrykkfarger.

1. Velg spotkanalen i kanalpanelet.
2. Velg Slå sammen spotkanal på panelmenyen.

Spotfargen blir konvertert til og slått sammen med fargekanalene. Spotkanalen slettes fra panelet.

Når du slår sammen spotkanaler, slås også lagvise bilder sammen. Sammensetningen gjenspeiler den forhånds viste spotfargeinformasjonen, inkludert innstillingene for fargetetthet. En spotkanal med fargetetthet på 50 % gir for eksempel andre sammenslåtte

Justere overlappende spotfarger

Du kan hindre at overlappende spotfarger enten overtrykker eller fortrenger den underliggende spotfargen ved å fjerne en av spotfargene der de overlapper.

Bruk et prøvetrykk av de overtrykte trykkfargene til å justere skjermvisningen slik at du kan forutse hvordan fargene vil se ut på trykk.

Merk: I enkelte tilfeller, for eksempel ved bruk av ferniss og ujevne plater, kan det være ønskelig å overtrykke farger.

1. Velg spotkanalen med fargen du vil trykke, i kanalpanelet.
2. Velg Marker > Hent markering.
 Hvis du vil merke et bilde i en kanal raskt, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du kanalen i kanalpanelet.
3. Under Kanal velger du spotkanalen fra trinn 1 og klikker OK.
4. Hvis du vil lage en overlapping når den underliggende fargen fortrenges, velger du Marker > Tilpass > Utvid eller Trekk sammen, avhengig av om den overlappende spotfargen er mørkere eller lysere enn spotfargen under. I kanalpanelet velger du den underliggende spotkanalen som inneholder områdene du vil stanse ut. Trykk Tilbake (Windows) eller Rettetast (Mac OS).
 Denne metoden kan brukes til å fortrenge områder fra alle kanaler under en spotfarge, for eksempel CMYK-kanalene.
5. Hvis en spotfarge i én kanal overlapper mer enn én annen spotfarge, gjentar du denne prosessen for hver kanal som inneholder områder du vil fjerne.

Flere hjelpeemner



Skrive ut bilder på en trykkpresse

[Klargjøre bilder for trykking](#)

[Angi utdataalternativer](#)

[Skrive ut separasjoner fra Photoshop](#)

[Gjøre et bilde med spotkanaler klart for utskrift fra et annet program](#)

[Opprette en fargeoverlapping](#)

[Bestemme skanneoppløsning for utskrift](#)

Klargjøre bilder for trykking

[Til toppen av siden](#)

I Photoshop kan du klargjøre bildefiler for offsetlitografi, digitaltrykking, dyptrykking eller andre typer trykking.

Vanligvis avhenger arbeidsflyten av førtrykkerens muligheter. Før du starter en arbeidsflyt for trykking, bør du ta kontakt med førtrykkeren for å finne ut hva denne ønsker du skal gjøre. Førtrykkeren kan for eksempel be deg om ikke å konvertere filen til CMYK på noe tidspunkt fordi de skal bruke spesifikke førtrykkinnstillinger. Her er noen mulige scenarioer for klargjøring av bildefiler slik at du kan forutsi det endelige resultatet:

- Arbeid utelukkende i RGB-modus, og påse at bildefilen er kodet med profilen for RGB-arbeidsområde. Hvis trykkeriet eller førtrykkeren bruker et fargehåndteringssystem, bør de kunne bruke filens profil for å få en nøyaktig konvertering til CMYK før filmen og trykkplatene produseres.
- Arbeid i RGB-modus til du er ferdig med å redigere bildet. Deretter konverterer du bildet til CMYK-modus og gjør eventuelle ekstrajusteringer i farge og toner. Kontroller spesielt høylyset og skyggene i bildet. Bruk justeringslagene Nivåer, Kurver eller Kulør/metning til å gjøre korrigeringer. Disse justeringene bør være svært små. Slå om nødvendig sammen lagene i filen, og send CMYK-filen til trykkeriet.
- Sett inn RGB- eller CMYK-bildet i Adobe InDesign eller Adobe Illustrator. De fleste bilder som trykkes på en trykkpresse, skrives ikke ut direkte fra Photoshop, men fra et sideoppsettprogram som Adobe InDesign, eller et illustrasjonsprogram som Adobe Illustrator. Se [Hjelp for Adobe InDesign](#) eller [Hjelp for Adobe Illustrator](#) hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du importerer Photoshop-filer til Adobe InDesign eller Adobe Illustrator.

Ha følgende i tankene når du arbeider med et bilde som skal sendes til et trykkeri:

- Hvis du kjenner egenskapene til trykkpressen, kan du angi høylys og skygger for å beholde visse detaljer.
- Hvis du skriver ut et bilde på en skrivebordsskriver for å se hvordan det ferdigtrykte bildet vil se ut, må du huske at en skrivebordsskriver ikke kan gjengi resultatet fra en trykkpresse helt nøyaktig. En profesjonell fargekorrektur gir en mer nøyaktig forhåndsvisning av det ferdigtrykte bildet.
- Hvis du har en profil fra trykkeriet, kan du bruke den sammen med kommandoen Korrekturoppsett og deretter vise en skjermkorrektur ved hjelp av kommandoen Korrektur for farger. Bruk denne metoden for å forhåndsvisne det ferdigtrykte bildet på skjermen.

Merk: Noen trykkerier foretrekker å få dokumenter i PDF-format, spesielt hvis dokumentene må tilpasses til PDF/X-standarder. Se [Lagre i Photoshop PDF-format](#).

Angi utdataalternativer

[Til toppen av siden](#)

Når du klargjør bilder for trykking direkte fra Photoshop, kan du velge og forhåndsvisne en rekke sidemerker og andre utdataalternativer ved hjelp av kommandoen **Skriv ut**. Vanligvis bør disse utdataalternativene angis av en førtrykker eller noen som har kjennskap til trykkeprosessen.



Sidemerker

A. Linje for gradert fargetone **B.** Etikett **C.** Registreringsmerker **D.** Linje for tiltakende farge **E.** Beskjæringsmerke i hjørne **F.** Sentrert beskjæringsmerke **G.** Beskrivelse **H.** Stjernefelt

1. Velg Fil > Skriv ut.
2. Velg Utdata på hurtigmenyen.
3. Angi ett eller flere av følgende alternativer:

Fargekiler Skriver ut en 11-trinns gråtoneskala, en overgang med tetthet fra 0 til 100 % i intervaller på 10 %. Med en CMYK-fargeseparasjon skrives det ut en linje for gradert fargetone til venstre for hver CMYK-plate, og en linje for tiltakende farge til høyre.

Merk: Fargekiler, registreringsmerker, beskjæringsmerker og etiketter skrives bare ut hvis papiret er større enn bildet som skrives ut.

Registreringsmerker Skriver ut registreringsmerker på bildet (inkludert okseøyne og stjernefelt). Disse merkene brukes først og fremst til å justere fargeseparasjon i PostScript-skrivere.

Beskjæringsmerker i hjørnene Skriver ut beskjæringsmerker der siden skal skjæres. Du kan skrive ut beskjæringsmerker i hjørnene. På PostScript-skrivere skrives også stjernefelt ut når dette alternativet er valgt.

Sentrer beskjæringsmerker Skriver ut beskjæringsmerker der siden skal skjæres. Du kan skrive ut beskjæringsmerker midt på hver side.

Beskrivelse Skriver ut en eventuell beskrivelse som er skrevet inn i filinformasjonsdialogboksen. Beskrivelsen kan inneholde opptil 300 tegn. Beskrivelser skrives alltid ut som 9-punkts Helvetica, vanlig type.

Etiketter Skriver ut filnavnet over bildet. Hvis du skriver ut separasjoner, skrives separasjonsnavnet ut som en del av etiketten.

Emulsjon ned Gjør teksten leselig når emulsjonen er ned, det vil si når det fotosensitive laget på en film eller et fotoark er vendt fra deg. Normalt trykkes bilder på papir med emulsjonen opp, slik at teksten er leselig når det fotosensitive laget er vendt mot deg. Bilder som trykkes på film, trykkes ofte med emulsjonen ned.

Negativ Skriver ut en invertert versjon av hele utskriften, inkludert alle masker og eventuell bakgrunnsfarge. I motsetning til kommandoen Inverter på Bilde-menyen konverterer Negativ utskriften, ikke bildet som vises på skjermen, til en negativ. Hvis du skriver ut separasjoner direkte til film, ønsker du sannsynligvis en negativ, selv om positiv film er vanlig i mange land. Ta kontakt med trykkeriet for å finne ut hva som er nødvendig. Undersøk filmen i sterkt lys etter at den er fremkalt, for å finne ut hvilken side som er emulsjonssiden. Den matte siden er emulsjonssiden. Den blanke siden er basissiden. Undersøk om trykkeriet krever film med positiv emulsjon opp, negativ emulsjon opp, positiv emulsjon ned eller negativ emulsjon ned.

Bakgrunn Angir bakgrunnsfargen som trykkes utenfor bildeområdet på siden. En svart eller farget bakgrunn kan for eksempel være ønskelig for bilder som skal skrives ut til en filmfremviser. Hvis du vil bruke dette alternativet, klikker du Bakgrunn og velger farge i fargevelgeren. Dette er bare et utskriftsalternativ. Det påvirker ikke selve bildet.

Ramme Skriver ut en svart ramme rundt et bilde. Skriv inn et tall og velg en målenhet for å angi rammebredden.

Utfallende Skriver ut beskjæringsmerker innenfor et bilde, ikke utenfor. Bruk dette alternativet hvis du vil skjære til bildet innenfor grafikken. Skriv inn et tall og velg en målenhet for å angi utfallsbredden.

Interpolering Reduserer det takkede utseendet til et bilde med lav oppløsning ved å sample opp automatisk under utskrift (på PostScript-skrivere). Omsampling kan redusere skarpheten i bildet.

Hvis du vil ha informasjon om alternativet Inkluder vektordata, kan du se Skrive ut vektordata.

Skrive ut separasjoner fra Photoshop

Når du klargjør bilder for førtrykk og arbeider med CMYK-bilder eller bilder med spotfarger, kan du skrive ut hver fargekanal som en egen side.

Merk: Separasjoner fra CMYK-, Duotone- og flerkanalsdokumenter som skrives ut på skrivere som ikke støtter PostScript, kan komme til å se annerledes ut enn dokumenter som skrives ut med PostScript-skrivere.



Hver fargekanal skrives ut som en egen side.

Merk: Hvis du skriver ut et bilde fra et annet program og vil skrive ut spotkanaler til spotfargeplater, må du først lagre filen i DCS 2.0-format. DCS 2.0 beholder spotkanaler. Dette formatet støttes av programmer som Adobe InDesign og QuarkXPress.

1. Sørg for at dokumentet enten er modusen CMYK-farger, Flere kanaler eller Dupleks. Deretter går du til Fil > Skriv ut.
2. Velg Separasjoner på rullegardinmenyen Fargehåndtering.

Merk: Avhengig av den valgte skriveren og skriverdriverne som befinner seg på datamaskinen, kan det hende at disse alternativene også vises i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. I Windows klikker du på knappen Egenskaper for å se alternativene for skriverdriverne. I Mac benytter du popup-menyen i dialogboksen Utskriftsinnstillinger.

3. Klikk Skriv ut. Det skrives ut separasjoner for hver farge i bildet.

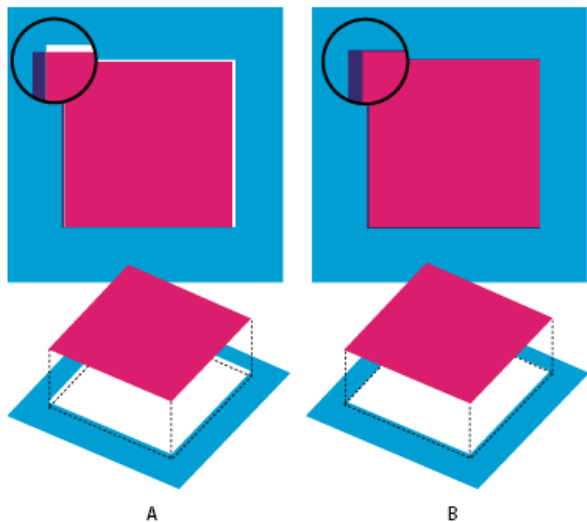
Gjøre et bilde med spotkanaler klart for utskrift fra et annet program

1. Hvis bildet er et dupleksbilde, konverterer du det til multikanalmodus.
2. Lagre bildet i DCS 2.0-format.
3. I dialogboksen DCS 2.0-format fjerner du merket for Inkluder raster og Inkluder overføringsfunksjon.
4. Åpne eller importer bildet i Photoshop, og angi rastervinkler. Sørg for at du har angitt hvilken spotfarge skriveren skal bruke for hver fargeplate.

Merk: En PSD-fil med spotfarger kan settes direkte inn i Illustrator eller InDesign, uten noen spesiell klargjøring.

Opprette en fargeoverlapping

En overlapping hindrer at ørsmå mellomrom vises i det utskrevne bildet som følge av en liten feilregistrering under trykking. Ta kontakt med trykkeriet før du oppretter overlappinger. I de fleste tilfeller vil trykkeriet avgjøre om overlapping er nødvendig, og i så fall gi deg verdiene du skal bruke i dialogboksen Overlapping.



Overlapping for å korrigere feiljustering

A. Feilregistrering uten overlapping B. Feilregistrering med overlapping

Hensikten med overlapping er å rette opp feiljusteringer i heldekkende farger. Vanligvis trenger du ikke overlapping i bilder med kontinuerlige fargetoner, som fotografier. Utstrakt overlapping kan skape et omriss. Disse problemene er kanskje ikke synlige på skjermen, bare på utskriften. Photoshop bruker standardregler for overlapping:

- Alle farger spres under svart.
 - Lyse farger spres under mørke farger.
 - Gult spres under cyan, magenta og svart.
 - Ren cyan og ren magenta spres likt under hverandre.
1. Gå til Rediger > Konverter til profil for å vise bildet i fargeområdet til utdataenheten. Se [Konvertere dokumentfarger til en annen profil \(Photoshop\)](#).
 2. Velg Bilde > Overlapping.
 3. Under Bredde angir du overlappingsverdien du har fått fra trykkeriet. Deretter velger du en målenhet og klikker OK. Ta kontakt med trykkeriet for å finne ut hvor høy feilregistrering som må forventes.

Bestemme skanneoppløsning for utskrift

[Til toppen av siden](#)

Det finnes en rekke teknikker du kan bruke til å bestemme skanneoppløsningen for et fotografi. Hvis du skanner fotografier som skal skrives ut, og du vet den nøyaktige størrelsen og skriverens rasterfrekvens, kan du bruke følgende teknikker til å bestemme skanneoppløsningen. Ofte er det enklest å skanne ved skannerens maksimale optiske oppløsning og deretter endre bildestørrelsen i Photoshop.

Anslå skanneoppløsning

Du kan bestemme skanneoppløsningen ved hjelp av de opprinnelige og endelige billedimensjonene og oppløsningen for utdataenheten. Skanneoppløsningen konverteres til bildeoppløsning når du åpner det skannede bildet i Photoshop.

1. Gjør ett av følgende:
 - For laserskrivere og fotosettere multipliserer du skriverens rasterfrekvens med 2. Se i skriverdokumentasjonen eller ta kontakt med forhandleren for å finne ut rasterfrekvensen for din skriver.
 - For blekkskrivere ser du i skriverdokumentasjonen for å finne den optimale oppløsningen. Mange sublimeringsskrivere og -enheter som skriver ut direkte på fotopapir, har en optimal oppløsning mellom 300 og 400 dpi.
2. Finn forholdet mellom de endelige og de opprinnelige billedimensjonene. Forholdet mellom et endelig bilde på 6 x 9 tommer og et originalbilde på 2 x 3 tommer er for eksempel 3:1.
3. Multipliser resultatet av trinn 1 med resultatet av trinn 2.

Tenk deg at du skal skrive ut på en fotosetter med en rasterfrekvens på 85 lpi, og at forholdet mellom det endelige bildet og originalbildet er 3:1. Først multipliserer du 85 (rasterfrekvensen) med 2 og får 170. Deretter multipliserer du 170 med 3 og får en skanneoppløsning på 510 ppi. Hvis du skal skrive ut på en blekkskriver med en optimal oppløsning på 300 dpi, multipliserer du 300 med 3 og får en skanneoppløsning på 900.

Merk: Forskjellige fargeseparasjonsprosedyrer kan kreve forskjellige forhold mellom bildeoppløsning og rasterfrekvens. Du bør rådføre deg med trykkeriet før du skanner bildet.

Beregne filstørrelsen før et bilde skannes

Du kan opprette en prøvefil for å forhåndsberegne nødvendig filstørrelse for den endelige utskriften av det skannede bildet.

1. Velg Fil > Ny i Photoshop.
2. Angi bredde, høyde og oppløsning for det endelige utskrevne bildet. Oppløsningen bør være 1,5 til 2 ganger rasterfrekvensen som skal brukes for utskriften. Påse at ønsket skannemodus er valgt. Dialogboksen Ny viser filstørrelsen.

Tenk deg at det endelige bildet skal være 4 tommer bredt og 5 tommer høyt. Det skal skrives ut med 150-linjers raster med forholdet 2:1, så du setter oppløsningen til 300. Den resulterende filstørrelsen er 5,15 MB.

Du produserer skanningen ved å skrive inn den resulterende filstørrelsen i skannerinnstillingene. Ikke tenk på oppløsning eller billedimensjoner. Når du har skannet bildet og importert det til Photoshop, bruker du kommandoen Bilestørrelse (med alternativet Oppdater bilde uavmerket) til å angi riktig bredde og høyde for bildet.

Flere hjelpeemner

 [Skjermkorrektur av farger](#)

Dupleksfarger

Dupleksfarger

Konvertere et bilde til dupleksbilde

Endre duplekskurven for en farge

Angi overtrykksfarger

Justere visningen av overtrykksfarger

Lagre og laste inn dupleksinnstillinger

Vise de enkelte fargene i et dupleksbilde

Skrive ut dupleksfarger

Eksportere dupleksbilder til andre programmer

Dupleksfarger

[Til toppen av siden](#)

I Photoshop refererer dupleks til entonedede farger, tretonede farger og firetonede farger, ikke bare dupleksfarger. Entonedede farger er gråtonebilder som trykkes med én enkelt, ikke-svart farge. Duplekse, tretonede og firetonede farger er gråtonebilder som trykkes med to, tre og fire farger. I disse bildene brukes farger, ikke forskjellige nyanser av grått, til å gjengi forskjellige gråtoner.

Dupleksfarger øker toneområdet i gråtonebilder. Selv om en gjengivelse i gråtoner kan vise opptil 256 gråtoner, kan en trykkpresse bare gjengi omtrent 50 gråtoner per farge. Dette betyr at et gråtonebilde som trykkes med bare svart, kan se betydelig grovere ut enn samme bilde trykt med to, tre eller fire farger, der hver farge gjengir opptil 50 gråtoner.

Noen ganger trykkes dupleksfarger ved hjelp av svart og grå farge – svart for skygger og grått for mellomtoner og høylys. Imidlertid trykkes dupleksfarger oftere med farget høylys. Denne teknikken skaper et bilde med en dempet nyanse og øker bildets dynamiske spekter betraktelig. Dupleksfarger er velegnet for utskriftsjobber med to farger der det brukes en spotfarge (for eksempel en PANTONE-farge) for fremhevinger.

Ettersom dupleksbilder bruker forskjellige farger for å gjengi forskjellige gråtoner, behandles de som 8-biters gråtonebilder med én kanal i Photoshop. I dupleksmodus har du ikke direkte tilgang til individuelle bildekanaler (som i RGB-, CMYK- og Lab-modus). I stedet kan du behandle kanalene ved hjelp av kurvene i dialogboksen Dupleksalternativer.

Konvertere et bilde til dupleksbilde

[Til toppen av siden](#)

1. Konverter bildet til gråtonebilde ved å velge Bilde > Modus > Gråtone. Bare 8-biters gråtonebilder kan konverteres til dupleksbilder.
2. Velg Bilde > Modus > Dupleks.
3. I dialogboksen Dupleksalternativer merker du av for Forhåndsvisning for å forhåndsvisne bildet.
4. Under Type velger du En-farget, Dupleks, Tre-farget eller Fire-farget.

5. Klikk fargeboksen (den fylte firkanten) for å åpne fargevelgeren, klikk deretter Fargebiblioteker, og velg en trykkfargebok og farge i dialogboksen.

Merk: Hvis du vil produsere fullt mettede farger, må du angi fargene i synkende rekkefølge, med de mørkeste øverst og de lyseste nederst.

6. Klikk kurveruten ved siden av fargeruten, og juster duplekskurven for hver farge.
7. Angi om nødvendig overtrykksfarger.
8. Klikk OK.

 Hvis du vil bruke en duplekseffekt bare på en del av bildet, konverterer du dupleksbildet til multikanalmodus. Da konverteres duplekskurvene til spotkanaler. Du kan deretter viske ut en del av spotkanalen i områder som skal trykkes med standard gråtoner.

Endre duplekskurven for en farge

[Til toppen av siden](#)

I et dupleksbilde har hver farge sin egen kurve som angir hvordan fargen fordeles over skygger og høylys. Denne kurven kobler hver gråtoneverdi i originalbildet til en bestemt prosentandel farge.

1. Hvis du vil forhåndsvisne justeringer, merker du av for Forhåndsvisning i dialogboksen Dupleksalternativer.
2. Klikk kurveruten ved siden av fargeruten.

Standard duplekskurve, en rett, diagonal linje, angir at gråtoneverdiene i originalbildet kobles til en tilsvarende prosentandel farge. Med denne innstillingen gjengis et bildepunkt med 50 % mellomtone med 50 % andel av fargen, en skygge med 100 % gjengis med 100 % farge og så videre.

3. Juster duplekskurven for hver farge ved å dra et punkt i diagrammet, eller ved å skrive inn verdier for ulike prosentandeler farge.

- I kurvediagrammet beveger den vannrette akse seg fra høylys (til venstre) til skygger (til høyre). Fargetettheten øker når du beveger

deg oppover den loddrette akse. Du kan angi opptil 13 punkter på kurven. Når du angir to verdier langs kurven, beregner Photoshop mellomliggende verdier. Når du justerer kurven, legges det automatisk til verdier i tekstboksene for prosentverdi.

- Verdien du skriver inn i tekstboksen, angir prosentandelen av fargen som vil bli brukt til å representere gråtoneverdien i originalbildet. Hvis du for eksempel skriver inn 70 i tekstboksen 100 %, vil 70 % av fargen brukes til å trykke områdene med 100 % skygge.

4. Klikk Lagre i dialogboksen Duplekskurve for å lagre kurver som er opprettet i denne dialogboksen.

5. Klikk Last inn for å laste inn disse kurvene, eller kurver som er opprettet i dialogboksen Kurver, inkludert kurver som er opprettet ved hjelp av alternativet for vilkårlig kobling.

Du kan bruke infopanelet til å vise fargeprosenter når du arbeider med dupleksbilder. Sett fargeavlesningsmodusen til Faktisk farge for å finne ut hvilken fargeprosent som vil bli brukt når bildet trykkes. Disse verdiene gjenspeiler alle endringer du har gjort i dialogboksen Duplekskurve.

Angi overtrykksfarger

[Til toppen av siden](#)

Overtrykksfarger er to trykkfarger som trykkes oppå hverandre. Når for eksempel en cyan farge trykkes over en gul farge, blir overtrykksresultatet en grønn farge. Rekkefølgen fargene trykkes i, samt farge- og papirvariasjoner, kan påvirke sluttresultatet i betydelig grad.

Bruk en trykt prøve av overtrykksfargene til å justere visningen på skjermen. Slik kan du lettere forutse hvordan de trykte fargene vil se ut. Husk at denne justeringen bare påvirker visningen av overtrykksfargene på skjermen, ikke de trykte fargene. Du må kalibrere skjermen før du justerer disse fargene.

Justere visningen av overtrykksfarger

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Bilde > Modus > Dupleks.
2. Klikk Overtrykk farger. Dialogboksen Overtrykk farger viser hvordan de kombinerte fargene vil se ut når de trykkes.
3. Klikk fargekartet for den fargekombinasjonen du vil justere.
4. Velg ønsket farge i fargevelgeren, og klikk OK.
5. Gjenta trinn 3 og 4 til du er fornøyd med fargekombinasjonen. Klikk deretter OK.

Lagre og laste inn dupleksinnstillinger

[Til toppen av siden](#)

Bruk Lagre-knappen i dialogboksen Dupleksalternativer til å lagre et sett med duplekskurver, fargeinnstillinger og overtrykksfarger. Bruk Last inn-knappen til å laste inn et sett med duplekskurver, fargeinnstillinger og overtrykksfarger. Deretter kan du bruke disse innstillingene på andre gråtonebilder.

Photoshop inneholder flere prøvesett med duplekse, tretonede og firetonede kurver. Disse settene omfatter noen av de mest brukte kurvene og fargene. Bruk dem som utgangspunkt når du skal opprette dine egne kombinasjoner.

Vise de enkelte fargene i et dupleksbilde

[Til toppen av siden](#)

Ettersom dupleksfarger er bilder med én kanal, vises justeringer av de enkelte trykkfargene som en del av det endelige sammensatte bildet. I enkelte tilfeller ønsker du kanskje å vise de enkelte "trykkplatene" for å se hvordan de enkelte fargene vil separeres ved trykking (som du også kan med CMYK-bilder).

1. Når du har angitt fargene, velger du Bilde > Modus > Multikanal.

Bildet konverteres til et multikanalbilde, der hver kanal representeres som en spotfargekanal. Innholdet i hver spotkanal gjenspeiler dupleksinnstillingene nøyaktig, men den sammensatte forhåndsvisningen på skjermen er ikke alltid like nøyaktig som forhåndsvisningen i dupleksmodus.

Merk: Hvis du gjør endringer i bildet i multikanalmodus, kan du ikke gjenopprette den opprinnelige dupleksstatusen (med mindre du har tilgang til dupleksstatusen i historikkpanelet). Hvis du vil justere fargefordelingen og vise effekten på de enkelte trykkplatene, kan du gjøre justeringene i dialogboksen Duplekskurve før du konverterer til multikanalmodus.

2. Velg kanalen du vil undersøke, i kanalpanelet.
3. Velg Rediger > Angre Multikanal for å gjenopprette dupleksmodus.

Skrive ut dupleksfarger

[Til toppen av siden](#)

Når du oppretter dupleksfarger, må du huske at både rekkefølgen fargene trykkes i, og rastervinklene du bruker, har en betydelig innvirkning på det endelige resultatet. (Hvis nødvendig kan du endre rastervinklene i skriverens RIP (Routing Information Protocol).)

Du trenger ikke å konvertere dupleksbilder til CMYK for å skrive ut separasjoner. Du bare velger Separasjoner på hurtigmenyen Profil under Fargehåndtering i dialogboksen Skriv ut (for angivelse av skriveralternativer). Når du konverterer til CMYK-modus, konverteres alle egendefinerte

farger til de tilsvarende CMYK-fargene.

Eksportere dupleksbilder til andre programmer

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vil eksportere et dupleksbilde til et sideoppsettprogram, må du først lagre bildet i EPS- eller PDF-format. (Hvis bildet inneholder spotkanaler, må du imidlertid konvertere det til multikanalmodus og lagre det i DCS 2.0.) Husk å navngi egendefinerte farger med et passende suffiks, slik at de gjenkjennes av importprogrammet. Ellers vil programmet kanskje ikke kunne skrive ut fargene riktig, eller bildet vil kanskje ikke bli skrevet ut i det hele tatt.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Utskrift med fargehåndtering | CS5

[La Photoshop bestemme utskrevne farger](#)

[La skriveren bestemme utskrevne farger](#)

[Skrive ut utskriftsprøver](#)

 For å bedre forstå fargehåndteringskonsepter og arbeidsflyter, se [Forstå Fargehåndtering](#).

La Photoshop bestemme utskriftsfarger

[Til toppen](#)

Hvis du har en egendefinert fargeprofil for en bestemt kombinasjon av skriver, blekk og papir, får du ofte bedre resultater ved å la Photoshop håndtere fargene i stedet for skriveren.

1. Velg Fil > Skriv ut.
2. Velg Fargehåndtering på hurtigmenyen.
3. Velg Photoshop håndterer farger under Fargehåndtering.
4. Under Skriverprofil velger du profilen som samsvarer best med utskriftsenheten og papirtypen. Hvis det er knyttet profiler til gjeldende skriver, vises de øverst på menyen, og standardprofilen er valgt.

Jo mer nøyaktig profilen beskriver utdataenhetens virkemåte og utskriftsforholdene (for eksempel papirtype), jo mer nøyaktig kan fargehåndteringssystemet konvertere numeriske verdier for de faktiske fargene i et dokument. (Se [Installere en fargeprofil](#).)

5. (Valgfritt) Angi de du vil av følgende alternativer.

Gjengivelsesform Angir hvordan Photoshop konverterer farger til målfargeområdet. (Se [Om gjengivelsesformer](#).)

Kompensering for svartpunkt Bevarer skyggedetaljene i bildet ved å simulere hele det dynamiske spekteret til utdataenheten.

Tilpass utskriftsfarger Aktivert når du lar Photoshop håndtere farger. Velg for å vise bildefarger i forhåndsvisningsområdet slik de faktisk skrives ut.

Ikke-trykbare farger Aktivert når Tilpass utskriftsfarger er valgt. Velg dette alternativet for å markere ikke-trykbare farger i bildet, som angitt i den valgte skriverprofilen. Et fargeområde er de fargene et fargesystem kan vise eller skrive ut. En farge som kan vises i RGB, kan være en ikke-trykkelig farge for gjeldende skriverprofil.

Vis papir som hvitt Setter den hvite fargen i forhåndsvisningen til fargen på papiret i den valgte skriverprofilen. Dette gir en mer nøyaktig forhåndsvisning når du skriver ut på offwhite papir, for eksempel avispapir eller kunsttrykkpapir som er mer beige enn hvitt. Ettersom helt hvitt og helt svart skaper kontrast, gir mindre hvitt papir lavere kontrast i bildet. Offwhite papir kan også endre fargeskjæret i bildet, slik at gult som skrives ut på beige papir, kan se mer brunt ut.

6. Du finner fargehåndteringsalternativene for skriverdriveren i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Denne boksen vises automatisk når du klikker Skriv ut. I Windows klikker du Innstillinger for å få tilgang til alternativene for skriverdriveren. I Mac bruker du popup-menyen i dialogboksen Utskriftsalternativer til å se alternativene for skriverdriveren.
7. Deaktiver fargehåndtering for skriveren for at ikke skriverprofilinnstillingene skal overstyre dine profilinnstillinger.

Alternativene for fargehåndtering varierer avhengig av skriverdriver. Se skriverdokumentasjonen hvis du er usikker på hvordan du deaktiverer fargehåndtering.

8. Klikk Skriv ut.

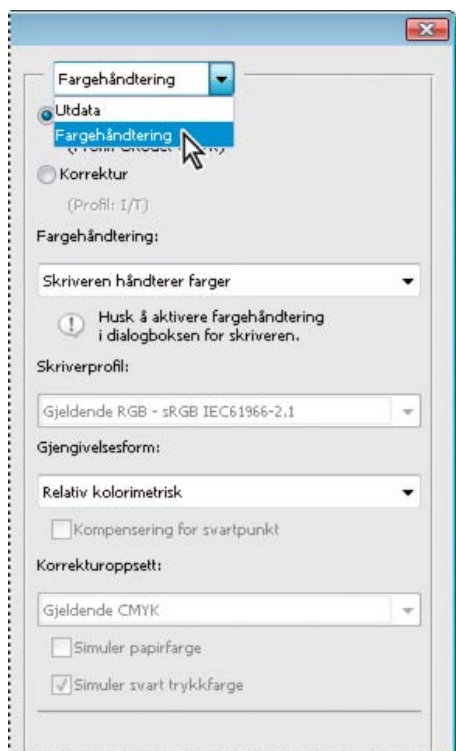
Merk: Hvis du får en advarsel om at bildet er større enn det utskrivbare området på papiret, klikker du Avbryt, velger Fil > Skriv ut og merker av for Skaler etter medier. Du endrer papirstørrelse og oppsett ved å klikke Utskriftsinnstillinger. Prøv så å skrive ut filen på nytt.

La skriveren bestemme utskriftsfarger

[Til toppen](#)

Hvis du ikke har en egendefinert profil for skriveren og papirtypen, kan du la skriverdriveren håndtere fargekonverteringen.

1. Velg Fil > Skriv ut.
2. Velg Fargehåndtering fra popup-menyen i øvre høyre hjørne.



Velg Fargehåndtering for å vise flere alternativer.

3. Velg Dokument.

Profilen vises i parentes på samme linje.

4. Velg Skriveren håndterer farger under Fargehåndtering.

5. (Valgfritt) Velg en gjengivelsesform for konvertering av farger til målfargeområdet.

Mange skriverdrivere uten PostScript-støtte overser dette alternativet, og benytter den perseptuelle gjengivelsesformen. (Se [Om gjengivelsesformer](#) hvis du vil ha mer informasjon.)

6. Du finner fargehåndteringsalternativene for skriverdriveren i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Denne boksen vises automatisk når du klikker Skriv ut. I Windows klikker du Utskriftsinnstillinger for å se alternativene for skriverdriveren. I Mac bruker du popup-menyen i dialogboksen Utskriftsalternativer til å se alternativene for skriverdriveren.

7. Still inn fargehåndteringsinnstillingene til å overlate fargehåndteringen til skriveren under utskrift.

Alternativene for fargehåndtering varierer avhengig av skriverdriver. Se skriverdokumentasjonen hvis du er usikker på hvordan du aktiverer fargehåndtering.

8. Klikk Skriv ut.

Merk: Hvis du får en advarsel om at bildet er større enn det utskrivbare området på papiret og du ikke ønsker å utvide det, klikker du Avbryt, velger Fil > Skriv ut og merker av for Skaler etter medier. Du endrer papirstørrelse og oppsett ved å klikke Utskriftsinnstillinger. Prøv så å skrive ut filen på nytt.

Skrive ut en prøve

[Til toppen](#)

En *utskriftsprøve* (noen ganger kalt *korrekturutskrift* eller *avstemmingsutskrift*) er en utskrevet simulering av hvordan det endelige resultatet fra en trykkpresse vil se ut. En utskriftsprøve produseres på en utdataenhet som er billigere enn en trykkpresse. Noen blekkskrivere har den oppløsningen som er nødvendig for å produsere billige utskrifter som kan brukes som prøver.

1. Velg Vis > Korrekturoppsett, og velg utdataforholdene du vil simulere. Du kan bruke en forhåndsinnstilling eller opprette et egendefinert korrekturoppsett. Se [Trykkfargesimulering av farger](#).

Visningen endres automatisk i tråd med korrekturoppsettet du velger, med mindre du velger Egendefinert. Hvis du velger Egendefinert, åpnes dialogboksen Korrekturoppsett. Du må lagre egendefinerte korrekturinnstillinger for at de skal vises på menyen Forhåndsinnstilling for korrekturoppsett i dialogboksen Skriv ut. Følg instruksjonene for å tilpasse en korrektur.

2. Når du har valgt en korrektur, velger du Fil > Skriv ut.

3. Velg Fargehåndtering på hurtigmenyen.

4. Velg Korrektur.

Profilen som vises i parentes, skal være den samme som korrekturoppsettet du valgte tidligere.

5. Velg Photoshop håndterer farger under Fargehåndtering.
6. Velg profilen for utdataenheten under Skriverprofil.
7. (Valgfritt) Angi de du vil av følgende alternativer.

Korrekturoppsett Dette alternativet er tilgjengelig hvis du velger Korrektur i utskriftsområdet. På hurtigmenyen velger du en egendefinert korrektur fra den lokale harddisken.

Simuler papirfarge Simulerer utskriftsfargene på den simulerte enheten. Dette alternativet gir den mest nøyaktige prøven, men er ikke tilgjengelig for alle profiler.

Simuler svart trykkfarge Simulerer lysstyrken til mørke farger på den simulerte enheten. Dette alternativet gir mer nøyaktige prøver av mørke farger, men er ikke tilgjengelig for alle profiler.

8. Du finner fargehåndteringsalternativene for skriverdriveren i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Denne boksen vises automatisk når du klikker Skriv ut. I Windows klikker du Innstillinger for å få tilgang til alternativene for skriverdriveren. I Mac bruker du popup-menyen i dialogboksen Utskriftsalternativer til å se alternativene for skriverdriveren.
9. Deaktiver fargehåndtering for skriveren for at ikke skriverprofilinnstillingene skal overstyre dine profilinnstillinger.

Alternativene for fargehåndtering varierer avhengig av skriverdriver. Se skriverdokumentasjonen hvis du er usikker på hvordan du deaktiverer fargehåndtering.

10. Klikk Skriv ut.

Merk: Hvis du får en advarsel om at bildet er større enn det utskrivbare området på papiret, klikker du Avbryt, velger Fil > Skriv ut og merker av for Skaler etter medier. Du endrer papirstørrelse og oppsett ved å klikke Utskriftsinnstillinger. Prøv så å skrive ut filen på nytt.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Skrive ut fra Photoshop CS5

Grunnleggende om utskrift
Om skrivebordsutskrift
Skrive ut bilder
Plassere og skalere bilder
Skrive ut vektordata

Grunnleggende om utskrift

[Til toppen](#)

Enten du skriver ut et bilde på en skrivebordsskriver eller sender det til en førtrykker, bør du kunne litt om utskrift for å oppnå ønsket resultat med færrest mulig problemer.

Utskriftstyper For mange Photoshop-brukere innebærer utskrift av en fil at bildet sendes til en blekkskriver. Photoshop kan sende bildet til en rekke ulike enheter for å bli skrevet ut direkte på papir eller gjøres om til et positivt eller negativt bilde på film. Hvis det siste er tilfellet, kan du bruke filmen til å lage en hovedplate for utskrift på en mekanisk presse.

Bildetyper De enkleste bildetyperne, for eksempel strektegninger, bruker bare én farge i en nyanse av grått. Mer sammensatte bilder, for eksempel fotografier, har varierende fargetoner. Denne typen bilder kalles *bilder med kontinuerlige fargetoner*.

Fargeseparasjon Grafikk som skal reproduseres for kommersielle formål, og som inneholder mer enn én farge, må trykkes på separate hovedplater, én for hver farge. Denne prosessen, som kalles *fargeseparasjon*, bruker vanligvis cyan, magenta, gul og svart (CMYK) trykkfarge. I Photoshop kan du justere genereringen av de ulike platene.

Detaljkvalitet Detaljene på et papirbilde avhenger av oppløsningen til bildet (bildepunkter per tomme) og oppløsningen til skriveren (punkter per tomme). De fleste PostScript-laserskrivere har en oppløsning på 600 ppt, mens fotosettere har en oppløsning på 1200 ppt eller høyere. Blekkskrivere spruter ut små mengder blekk, ikke faktiske punkter, noe som resulterer i en omtrentlig oppløsning på 300 til 720 ppt.

Utskrift fra skrivebordet

[Til toppen](#)

Med mindre du arbeider i et trykkeri, skriver du antakelig ut bilder på en skrivebordsskriver, for eksempel en blekkskriver, termisk skriver eller laserskriver, og ikke på en fotosetter. I Photoshop kan du bestemme hvordan bildet skal skrives ut.

Skjermen viser bilder ved hjelp av lys, mens skrivebordsskrivere gjengir bilder ved hjelp av trykkfarger, blekk eller pigmenter. Derfor kan ikke en skrivebordsskriver gjengi alle fargene som vises på en skjerm. Ved å bygge inn bestemte prosedyrer (for eksempel et fargehåndteringssystem) i arbeidsflyten, kan du imidlertid oppnå forutsigbare resultater når du skriver ut bilder på en skrivebordsskriver. Ha følgende i tankene når du arbeider med et bilde som skal skrives ut:

- Hvis bildet er et RGB-bilde, må du ikke konvertere dokumentet til CMYK-modus når du skal skrive det ut på en skrivebordsskriver. Arbeid i RGB-modus hele tiden. Skrivebordsskrivere er vanligvis konfigurert til å godta RGB-data og bruke intern programvare til å konvertere til CMYK. Hvis du sender CMYK-data, utfører de fleste skrivebordsskrivere likevel en konvertering, med uforutsigbare resultater.
- Hvis du vil forhåndsviser bildet for å se hvordan det vil se ut på en enhet som du har profil for, bruker du kommandoen Korrektur for farger.
- For at fargene på skjermen skal gjengis riktig på utskriften, må du bygge inn fargehåndtering i arbeidsflyten. Arbeid på en skjerm som er kalibrert og karakterisert. Du bør helst opprette en egendefinert profil kun for skriveren og det papiret du skal skrive ut på. Profilen som fulgte med skriveren, kommer imidlertid antagelig til å produsere et akseptabelt resultat.

Skrive ut bilder

[Til toppen](#)

Photoshop inneholder følgende utskriftskommandoer:

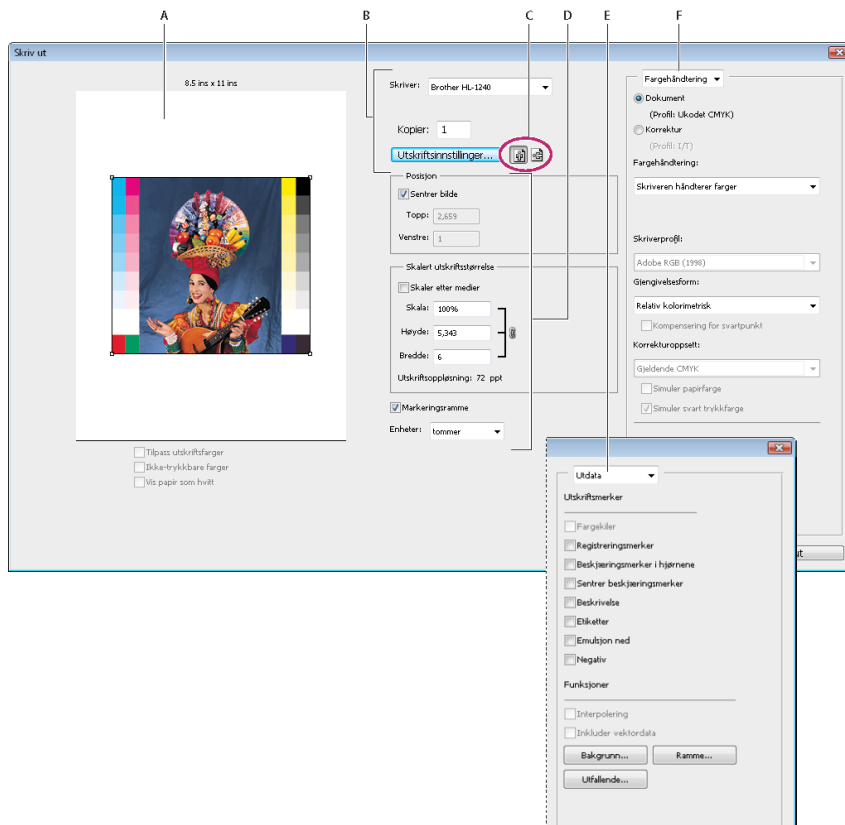
Skriv ut Viser dialogboksen Skriv ut, der du kan forhåndsviser utskriften og angi ulike alternativer. (Egendefinerte innstillinger lagres som nye standardinnstillinger når du klikker Ferdig eller Skriv ut.)

Skriv ut ett eksemplar Skriver ut ett eksemplar av en fil uten å vise en dialogboks.

 Du kan inkludere utskriftskommandoen i handlinger for effektivitetens skyld. (Photoshop viser alle utskriftsalternativer i én og samme dialogboks.)

Angi utskriftsalternativer for Photoshop, og skriv ut

1. Velg Fil > Skriv ut.



Utskriftsdialogboks

A. Forhåndsvis utskrift **B.** Angi alternativer for skriver og utskriftsjobb **C.** Angi papirretning **D.** Plasser og skaler bildet **E.** Angi utdataalternativer for trykking **F.** Angi alternativer for fargehåndtering og korrektur

2. Velg skriver, antall kopier og papirretning.

💡 I Mac OS bør du sende 16-bitersdata til skriveren, slik at du får best mulig kvalitet på svake, graderte toner (f.eks. på bilder med klar himmel).

3. Juster bildets plassering og skalering i forhold til valgt papirstørrelse og -retning. Se [Plassere og skalere bilder](#).

4. Angi alternativene Fargehåndtering og Utdata, som du finner i popup-menyen i øvre høyre hjørne.

5. Gjør ett av følgende:

- Klikk Skriv ut for å skrive ut bildet.
- Klikk Avbryt for å lukke dialogboksen uten å lagre alternativene.
- Klikk Ferdig for å lagre alternativene og lukke dialogboksen.

Merk: Hvis du får en advarsel om at bildet er større enn det utskrivbare området på papiret, klikker du Avbryt, velger Fil > Skriv ut og merker av for Skaler etter medier. Du endrer papirstørrelse og oppsett ved å klikke Utskriftsinnstillinger. Prøv så å skrive ut filen på nytt.

Angi skriveralternativer

1. Klikk Utskriftsinnstillinger i dialogboksen Skriv ut.
2. Angi ønsket papirstørrelse, papirkilde og sideretning.

De tilgjengelige alternativene avhenger av skriver, skriverdrivere og operativsystem.

Plassere og skalere bilder

[Til toppen](#)

Du kan justere plasseringen og skaleringen av et bilde ved hjelp av alternativer i dialogboksen Skriv ut. Den skyggelagte rammen langs papirkanten representerer margene på papiret. Det utskrivbare området er hvitt.

Den grunnleggende utskriftsstørrelsen for et bilde bestemmes av innstillingene for dokumentstørrelse i dialogboksen Bilde størrelse. Hvis du skalerer et bilde i dialogboksen Skriv ut, endres bare størrelsen og oppløsningen for det utskrevne bildet. Hvis du for eksempel skalerer et bilde på 72 ppi til 50 % i dialogboksen Skriv ut, skrives bildet ut med 144 ppi. Innstillingene for dokumentstørrelse i dialogboksen Bilde størrelse vil imidlertid ikke endres. Feltet Utskriftsoppløsning nedenfor området Skalert utskriftsstørrelse viser utskriftsoppløsningen ved gjeldende skaleringsinnstilling.

Mange tredjeparts skriverdrivere har et alternativ for skalering i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Skaleringen påvirker alt på siden, inkludert størrelsen på alle sidemerker, som beskæringsmerker og bildetekster, mens skaleringsprosenten som angis med kommandoen Skriv ut, bare påvirker størrelsen på det utskrevne bildet (og ikke størrelsen på sidemerkene).

Merk: Dialogboksen Skriv ut viser kanskje ikke de riktige verdiene for Skala, Høyde og Bredde dersom du angir en skaleringsprosent i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Du unngår feilaktig skalering ved å angi denne funksjonen i dialogboksen Skriv ut, ikke i dialogboksen Utskriftsinnstillinger. Du bør bare angi skaleringsprosent i én av disse dialogboksene.

Justere plasseringen til et bilde på papiret

- Velg Fil > Skriv ut, og gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil sentrere bildet i det utskrivbare området, velger du Sentrer bilde.
 - Hvis du vil plassere bildet numerisk, fjerner du merket for Sentrer bilde og angir verdier for Topp og Venstre.
 - Fjern merket for Sentrer bilde, og dra bildet i forhåndsvisningsområdet.

Skalere utskriftsstørrelsen for et bilde

- Velg Fil > Skriv ut, og gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil tilpasse bildet til det utskrivbare området på det valgte papiret, klikker du Skaler etter medier.
 - Hvis du vil skalere bildet på nytt numerisk, fjerner du merket for Skaler etter medier, og deretter angir du verdier for Høyde og Bredde.
 - Du oppnår ønsket skala ved å velge Markeringsramme og dra et av håndtakene på markeringsrammen i forhåndsvisningsområdet.

Skrive ut vektordata

[Til toppen](#)

Hvis et bilde inneholder vektorgrafikk, for eksempel former og tekst, kan Photoshop sende vektordataene til en PostScript-skriver. Når du velger å ta med vektordata, sender Photoshop et separat bilde til skriveren for hvert typelag og hvert vektorformlag. Disse tilleggsbildene skrives ut oppå basisbildet og klippes ved hjelp av vektoromrisset. Dette gjør at kantene på vektorgrafikken skrives ut med skriverens maksimale oppløsning, selv om innholdet i hvert lag er begrenset til oppløsningen i bildefilen.

Merk: Noen overgangsmodi og lageffekter krever rastret vektordata.

1. Velg Fil > Skriv ut.
2. Velg Utdata på hurtigmenyen.
3. Merk av for Inkluder vektordata.
4. Klikk Skriv ut.

Merk: Hvis du får en advarsel om at bildet er større enn det utskrivbare området på papiret, klikker du Avbryt, velger Fil > Skriv ut og merker av for Skaler etter medier. Du endrer papirstørrelse og oppsett ved å klikke Utskriftsinnstillinger. Prøv så å skrive ut filen på nytt.

Flere hjelpeemner

- [Bildestørrelse og oppløsning](#)
- [Trykkfargesimulering av farger](#)
- [Om fargeprofiler](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Automatisering

Batch-handlinger

InfiniteSkills (9. aug. 2012)

video-opplæring

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Skripting

Kjøre et JavaScript

Angi at skript og prosedyrer skal kjøre automatisk

Photoshop støtter ekstern automatisering via skripting. I Windows kan du bruke skriptspråk som støtter COM-automatisering, for eksempel VB Script. I Mac OS kan du bruke språk som AppleScript, som gir deg mulighet til å sende Apple-hendelser. Disse språkene kan ikke brukes mellom plattformer, men kan kontrollere flere programmer, for eksempel Adobe Photoshop, Adobe Illustrator og Microsoft Office. I Mac OS kan du også bruke Apples Photoshop Actions for Automator til å kontrollere oppgaver i Photoshop.

Du kan også bruke JavaScript på begge plattformene. Støtte for JavaScript gjør det mulig å skrive skript som kan kjøres i både Windows og Mac OS.

Merk: Se skriptdokumentasjonen som er installert i mappen *Photoshop CS5/Scripting/Documents*. Du finner plugin-modulen *Scriptlistener* i *Photoshop CS5/Presets/Scripts*.

Kjøre et JavaScript

[Til toppen av siden](#)

❖ Velg **Fil > Skript**, og velg skriptet fra listen. Skriptlisten inneholder alle skriptfilene som er lagret med filtypen JS eller JSX i mappen *Photoshop CS5/Presets/Scripts*. Hvis du vil kjøre et skript som er lagret et annet sted, velger du **Fil > Skript > Bla gjennom** og går til skriptet.

Angi at skript og prosedyrer skal kjøre automatisk

[Til toppen av siden](#)

Du kan angi at en hendelse, for eksempel åpning, lagring eller eksport av en fil i Photoshop, skal utløse en JavaScript- eller Photoshop-prosedyre. Photoshop har flere standardhendelser, eller du kan velge at en annen skriptbar Photoshop-hendelse skal utløse skriptet eller prosedyren. Du finner mer informasjon om skriptbare hendelser i *Photoshop CS5 Scripting Guide*.

1. Velg **Fil > Skript > Skripthendelsesbehandling**.
2. Merk av for **Aktiver hendelser** for å kjøre skript/prosedyrer.
3. Velg hendelsen som skal utløse skriptet eller prosedyren, på menyen **Photoshop-hendelse**.
4. Velg **Skript** eller **Prosedyre**, og velg deretter skriptet eller prosedyren som skal kjøres når hendelsen inntreffer.

Photoshop har flere eksempelskript som du kan velge. Hvis du vil kjøre et annet skript, velger du **Bla gjennom** og går til skriptet. Hvis du vil bruke en prosedyre, velger du **prosedyresettet** på den første hurtigmenyen og deretter en prosedyre fra samme sett på den andre menyen. Prosedyren må være lastet inn i prosedyrepanelet før den vises på disse menyene.

5. Klikk **Legg til**. Hendelsen og tilhørende skript eller prosedyre vises i listen i dialogboksen.
6. Hvis du vil deaktivere eller fjerne enkelthendelser, velger du hendelsen i listen og klikker **Fjern**. Hvis du vil deaktivere alle hendelser, men beholde dem i listen, fjerner du merket for **Aktiver hendelser** for å kjøre skript/prosedyrer.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Behandle en gruppe med filer

[Konvertere filer med bildeprosessoren](#)

[Behandle en gruppe med filer](#)

[Opprette et slippverktøy fra en prosedyre](#)

[Alternativer for gruppebehandling og slippverktøybehandling](#)

Konvertere filer med bildeprosessoren

[Til toppen av siden](#)

Bildeprosessoren kan konvertere og behandle flere filer. I motsetning til kommandoen Gruppe, gir bildeprosessoren deg mulighet til å behandle filer uten først å måtte opprette en prosedyre. Du kan gjøre følgende i bildeprosessoren:

- Konvertere et sett med filer til JPEG-, PSD- eller TIFF-format, eller konvertere filer til alle tre formater samtidig.
- Behandle et sett med Camera Raw-filer ved hjelp av de samme alternativene.
- Endre størrelse på bilder for å tilpasse dem til angitte bildepunktdimensjoner.
- Bygge inn en fargeprofil eller konvertere et sett med filer til sRGB og lagre dem som JPEG-bilder for bruk på weben.
- Inkludere metadata for opphavsrett i de konverterte bildene.

Bildeprosessoren kan brukes med Photoshop (PSD)-, JPEG- og Camera Raw-filer.

1. Gjør ett av følgende:

- Velg > Fil > Skript > Bildeprosessor (Photoshop)
- Velg Verktøy > Photoshop > Bildeprosessor (Bridge)

2. Velg bildene du vil behandle. Du kan velge å behandle alle åpne filer eller velge en mappe med filer du vil behandle.

3. (Valgfritt) Velg Åpne første bilde for å bruke innstillinger hvis du vil bruke de samme innstillingene på alle bildene.

Hvis du skal behandle en gruppe med Camera Raw-filer som er tatt under samme lysforhold, kan du justere innstillingen for det første bildet og deretter bruke de samme innstillingene for de øvrige bildene.

Bruk dette alternativet for PSD- eller JPEG-kildebilder hvis filens fargeprofil ikke samsvarer med arbeidsprofilen. Du kan velge en fargeprofil der du konverterer det første bildet og alle bildene i mappen.

Merk: Innstillingene du bruker for bildeprosessoren, er midlertidige og brukes bare for bildeprosessoren. Bildet behandles ved hjelp av bildets gjeldende Camera Raw-innstillinger, såfremt du ikke endrer innstillingene i bildeprosessoren.

4. Velg hvor du vil lagre de behandlede filene.

Hvis du behandler samme fil flere ganger og lagrer den på samme sted, overskrives ikke filen, men lagres med nytt filnavn hver gang.

5. Velg filtyper og lagringsalternativer.

Lagre som JPEG Lagrer bilder i JPEG-format i en mappe kalt JPEG i målmappen.

Kvalitet Setter JPEG-bildekvaliteten til en verdi mellom 0 og 12.

Tilpass størrelse Endrer størrelsen på bildet for å tilpasse det til dimensjonene du angir under Bredde og Høyde. Bildet beholder de opprinnelige proporsjonene.

Konverter profil til sRGB Konverterer fargeprofilen til sRGB. Kontroller at Inkluder ICC-profil er valgt hvis du vil lagre profilen sammen med bildet.

Lagre som PSD Lagrer bilder i Photoshop-format i en mappe kalt PSD i målmappen.

Maksimer kompatibilitet Lagrer en sammensatt versjon av et lagvis bilde i målfilen for å gjøre bildet kompatibelt med programmer som ikke kan lese lagvise bilder.

Lagre som TIFF Lagrer bilder i TIFF-format i en mappe kalt TIFF i målmappen.

LZW-komprimering Lagrer TIFF-filer ved hjelp av LZW-komprimeringsmetoden.

6. Angi andre behandlingsalternativer.

Kjør prosedyre Kjører en Photoshop-prosedyre. Velg prosedyresettet på den første menyen, og prosedyren på den andre menyen. Prosedyresettet må være lastet inn i prosedyrepanelet før de vises på disse menyene.

Informasjon om opphavsrett Inneholder eventuell informasjon om opphavsrett som du skriver inn i IPTC-metadataene for filen. Teksten du tar med her, overskriver metadataene for opphavsrett i originalfilen.

Inkluder ICC-profil Bygger inn fargeprofilen sammen med de lagrede filene.

7. Klikk Kjør.

 Før du behandler bilder, bør du klikke Lagre for å lagre de gjeldende innstillingene i dialogboksen. Neste gang du skal behandle filer ved hjelp av disse innstillingene, klikker du Last inn og går til de lagrede innstillingene for bildeprosessoren.

Behandle en gruppe med filer

[Til toppen av siden](#)

Kommandoen Gruppe kjører en prosedyre på en mappe med filer. Hvis du har et digitalt kamera eller en skanner med dokumentmater, kan du også importere og behandle flere bilder med én enkelt prosedyre. Skanneren eller det digitale kameraet trenger kanskje en tredjeparts plugin-modul som støtter prosedyrer.

Merk: Hvis denne tredjeparts plugin-modulen ikke kan importere flere dokumenter samtidig, virker den kanskje ikke under gruppebehandling eller når den brukes som en del av en prosedyre. Ta kontakt med produsenten av plugin-modulen for mer informasjon.

Du kan også importere PDF-bilder fra Acrobat Capture eller annen programvare.

Når du gruppebehandler filer, kan du la alle filene være åpne og lukke og lagre endringene i originalfilene, eller du kan lagre endrede versjoner av filene på et nytt sted (la originalfilene være uendret). Hvis du lagrer de behandlede filene et annet sted, kan du opprette en ny mappe for de behandlede filene før du starter gruppebehandlingen.

Hvis du vil bruke flere prosedyrer i gruppebehandlingen, oppretter du en ny prosedyre som spiller av alle de andre prosedyrene, og deretter utfører du gruppebehandlingen ved hjelp av den nye prosedyren. Hvis du vil gruppebehandle flere mapper, oppretter du aliaser i en mappe for de andre mappene du vil behandle, og merker av for Inkluder alle undermapper.

 Du oppnår bedre gruppeytelse ved å redusere antall lagrede historikkstater og fjerne merket for Lag første mellomkopi automatisk i historikkpanelet.

Gruppebehandle filer

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Fil > Automatiser > Gruppe (Photoshop)
- Velg Verktøy > Photoshop > Gruppe (Bridge)

2. Bruk hurtigmenyene Sett og Prosedyre til å angi hvilken prosedyre du vil bruke til å behandle filer. Menyene viser prosedyrene som er tilgjengelige i prosedyrepanelet. Hvis prosedyren ikke vises på menyene, må du kanskje velge et annet sett eller laste inn et sett i panelet.

3. Velg filene som skal behandles, på hurtigmenyen Kilde:

Mappe Behandler filer i en angitt mappe. Klikk Velg for å finne og velge mappen.

Importer Behandler bilder fra et digitalt kamera, en skanner eller et PDF-dokument.

Åpnede filer Behandler alle åpne filer.

Bridge Behandler valgte filer i Adobe Bridge. Hvis ingen filer er valgt, behandles filene i gjeldende Bridge-mappe.

4. Angi alternativer for behandling, lagring og filnavngiving. Du finner beskrivelser for dialogboksen Gruppe under Alternativer for gruppebehandling og slippverktøybehandling.

Gruppebehandle filer i nestede mapper til forskjellige formater

1. Behandle mappene som normalt, frem til Mål-trinnet.

2. Velg Lagre og lukk som mål. Du kan angi alternativer for OverstyrLagre som-kommandoer for prosedyrer for å gjøre følgende:

- Hvis Lagre som-trinnet i prosedyren inneholder et filnavn, overstyres dette navnet av navnet på dokumentet som lagres. Alle Lagre som-trinn behandles som om de ble tatt opp uten filnavn.
- Mappen du har angitt i Lagre som-trinnet i prosedyren, overstyres av dokumentets opprinnelige mappe.

Merk: Du må ha et Lagre som-trinn i prosedyren. Gruppe-kommandoen lagrer ikke filer automatisk.

Denne fremgangsmåten kan du for eksempel bruke til å gjøre bilder skarpere, endre størrelse på dem og lagre dem som JPEG-filer i de opprinnelige mappene. Opprett en prosedyre som inneholder et trinn for å gjøre bildene skarpere, et trinn for å endre bildestørrelse, og et trinn for å lagre bildene som JPEG-filer. Når du gruppebehandler denne prosedyren, velger du Inkluder alle undermapper, setter målet til Lagre og lukk og merker av for OverstyrLagre som-kommandoer for prosedyrer.

Opprette et slippverktøy fra en prosedyre

[Til toppen av siden](#)

Med et slippverktøy brukes en prosedyre på ett eller flere bilder, eller en mappe med bilder, som du drar til slippverktøyikonet. Du kan lagre et slippverktøy på skrivebordet eller et annet sted på disken.



Slippverktøyikon

Prosedyrer utgjør grunnlaget for å opprette slippverktøy. Du må opprette den ønskede prosedyren i prosedyrepanelet før du oppretter et slippverktøy. (Se Opprette prosedyrer.)

1. Velg Fil > Automatiser > Opprett slippverktøy.
2. Velg hvor du vil lagre slippverktøyet. Klikk Velg under Lagre slippverktøy i dialogboksen, og gå til lagringsstedet.
3. Velg prosedyresettet, og angi ønsket prosedyre på menyene Sett og Prosedyre. (Velg prosedyren i prosedyrepanelet før du åpner dialogboksen for å forhåndsvelge disse menyene.)
4. Angi alternativer for behandling, lagring og filnavngiving. Du finner beskrivelser for dialogboksen Gruppe under Alternativer for gruppebehandling og slippverktøybehandling.

Tips for slippverktøy som kan brukes på flere plattformer

Når du oppretter slippverktøy for både Windows og Mac OS, bør du tenke på følgende kompatibilitetsproblemer:

- Når du har flyttet et slippverktøy som er opprettet i Windows, til Mac OS, må du dra slippverktøyet til Photoshop-ikonet på skrivebordet. Photoshop oppdaterer slippverktøyet for bruk i Mac OS.
- Når du oppretter et slippverktøy i Mac OS, må du bruke filtypen EXE for å gjøre slippverktøyet kompatibelt med både Windows og Mac OS.
- Referanser til filnavn støttes ikke mellom operativsystemer. Hvis et prosedyretrinn inneholder referanser til et fil- eller mappenavn (for eksempel en Åpne-kommando, en Lagre som-kommando eller en justeringskommando som laster inn innstillinger fra en fil), stanser prosedyren og brukeren blir bedt om å angi filnavn.

Behandle en fil med et slippverktøy

❖ Dra filen eller mappen til slippverktøyikonet. Photoshop starter hvis programmet ikke kjører allerede.

Alternativer for gruppebehandling og slippverktøybehandling

[Til toppen av siden](#)

Angi disse alternativene i dialogboksene Gruppe og Slippverktøy.

Overstyr Åpne-kommandoer for prosedyre Gjør at filene du valgte i Gruppe-kommandoen, behandles, uten at filen som du eventuelt har angitt i Åpne-kommandoen for prosedyren, åpnes. Hvis prosedyren inneholder en Åpne-kommando som åpner en lagret fil, og du ikke velger dette alternativet, vil Gruppe-kommandoen bare åpne og behandle filen du brukte til å registrere Åpne-kommandoen. (Dette skjer fordi Gruppe-kommandoen åpner filene angis av prosedyren etter at hver av filene i Gruppe-kildemappen åpnes. Fordi filen som ble åpnet sist, er den som er navngitt i prosedyren, utfører Gruppe-kommandoen prosedyren på den filen. Ingen av filene i Gruppe-kildemappen behandles.)

Hvis du skal bruke dette alternativet, må prosedyren inneholde en Åpne-kommando. Ellers vil ikke kommandoen Gruppe åpne filene du har valgt for gruppebehandling. Hvis du velger dette alternativet, ignoreres ikke alt i en Åpne-kommando – bare valget av hvilken fil som skal åpnes.

Fjern merket for dette alternativet hvis prosedyren ble registrert for å operere på en åpne fil, eller hvis prosedyren inneholder Åpne-kommandoer for bestemte filer som kreves av prosedyren.

Inkluder alle undermapper Behandler filer i undermapper av den angitte mappen.

Skjul advarsler for fargeprofil Deaktiverer visning av meldinger om fargeretningslinjer.

Omgå dialogboksene Alternativer for filåpning Skjuler dialogboksene for filåpningsalternativer. Dette er nyttig når du arbeider med en gruppe prosedyrer på Camera Raw-bildefiler. Standardinnstillingene eller de tidligere angitte innstillingene vil bli brukt.

Mål-menyen Angir hvor de behandlede filene skal lagres

Ingen Lar filene forbli åpne uten at endringer lagres (med mindre prosedyren inneholder en Lagre-kommando).

Lagre og lukk Lagrer filene på gjeldende sted og skriver over originalfilene.

Mappe Lagrer de behandlede filene på et annet sted. Klikk Velg for å angi målmappe.

OverstyrLagre som-kommandoer for prosedyre Sikrer at behandlede filer lagres i målmappen som er angitt i Gruppe-kommandoen (eller i den opprinnelige mappen, hvis du velger Lagre og lukk), med sine opprinnelige navn eller navnene du angir under Filnavngiving i dialogboksen Gruppe.

Hvis du ikke velger dette alternativet og prosedyren inneholder en Lagre som-kommando, lagres filene i mappen som angis av Lagre som-kommandoen i prosedyren, i stedet for mappen som angis i Gruppe-kommandoen. Hvis du ikke velger dette alternativet, og Lagre som-kommandoen i prosedyren angir et filnavn, vil Gruppe-kommandoen i tillegg overskrive den samme filen (filen som er angitt i prosedyren) hver gang den behandler et bilde.

💡 Hvis du vil at kommandoen Gruppe skal behandle filer ved hjelp av de opprinnelige filnavnene i mappen du har angitt i kommandoen, lagrer du bildet i prosedyren. Når du så oppretter gruppen, kan du velge Overstyr Lagre som-kommando for prosedyre og angi en målmappe. Hvis du gir nytt navn til bildene i Gruppe-kommandoen, og ikke velger Overstyr Lagre som-kommando for prosedyre, lagrer Photoshop de behandlede bildene to ganger: én gang med det nye navnet i den angitte mappen, og én gang med det opprinnelige navnet i mappen som angis av Lagre

som-kommandoen i prosedyren.

Hvis du skal bruke dette alternativet, må prosedyren inneholde en Lagre som-kommando. Ellers vil Gruppe-kommandoen ikke lagre de behandlede filene. Hvis du velger dette alternativet, blir ikke alt i kommandoen Lagre som hoppet over – bare angitt filnavn og mappe.

Merk: Noen lagringsalternativer er ikke tilgjengelige i kommandoene Gruppe eller Opprett slippverktøy (for eksempel JPEG-komprimering eller TIFF-alternativer). Hvis du vil bruke disse alternativene, registrerer du et Lagre som-trinn i prosedyren som inneholder de ønskede alternativene, og deretter bruker du alternativet OverstyrLagre som-kommandoer for å sikre at filene lagres på den plasseringen du angir i kommandoen Gruppe eller Opprett slippverktøy. Photoshop ignorerer angitt filnavn og bane i prosedyrens Lagre som-kommando, og beholder lagringsalternativene med den nye banen og det nye filnavnet du angir i dialogboksen Gruppe.

Gi navn til filer Angir konvensjon for filnavngiving hvis filer lagres i en ny mappe. Velg elementer på hurtigmenyene, eller bruk feltene til å skrive inn tekst som skal settes sammen til standardnavn for alle filer. Feltene gjør det mulig å endre rekkefølgen og formateringen for de enkelte delene av filnavnet. Du må ta med minst ett felt som er unikt for hver fil (for eksempel filnavn, serienummer eller seriebokstav) for å forhindre at filer overskrives av hverandre. Første serienummer angir startnummeret for alle serienummerfelt. Seriebokstavfelt starter alltid med bokstaven "A" for den første filen.

Kompatibilitet Gjør filnavnene kompatible med operativsystemene Windows, Mac OS og Unix.

 Hvis du lagrer filer ved hjelp av kommandoen Gruppe, lagres filene vanligvis i samme format som originalfilene. Hvis du vil opprette en gruppeprosess som lagrer filene i et nytt format, tar du opp kommandoen Lagre som, etterfulgt av kommandoen Lukk, som en del av den opprinnelige prosedyren. Velg deretter Overstyr Lagre som-kommandoer for prosedyre for Mål når du konfigurerer gruppebehandlingen.

Feil-menyen Angir hvordan behandlingsfeil skal håndteres:

Stopp for feil Stanser behandlingen inntil du har bekreftet feilmeldingen.

Logg feil til fil Tar opp hver enkelt feil i en fil uten å stanse behandlingen. Hvis feil logges i en fil, vises en melding når filene er behandlet. Hvis du vil se gjennom feilfilen, åpner du den med et tekstredigeringsprogram etter at kommandoen Gruppe er kjørt.

Flere hjelpeemner

[Bildebehandlingsvideo](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Opprette datadrevet grafikk

[Definere variabler](#)

[Gi nytt navn til en variabel](#)

[Definere et datasett](#)

[Forhåndsvis eller bruke et datasett](#)

[Generere grafikk ved hjelp av datasett](#)

[Opprette datasett i eksterne filer](#)

[Importere et datasett](#)

Datadrevet grafikk gjør det mulig å lage flere versjoner av et bilde raskt og nøyaktig for trykke- eller webprosjekter. Du kan for eksempel lage 100 versjoner av et webbanner, med forskjellig tekst og forskjellige bilder, alt basert på samme mal.

Følg den generelle fremgangsmåten nedenfor for å opprette grafikk fra maler og datasett:

1. Opprett basisgrafikken som skal brukes som mal.

Bruk lag til å skille ut elementene som skal være forskjellige i grafikken.

2. Definer variabler i grafikken.

Variabler spesifiserer de delene av bildet som skal kunne endres. (Se Definere variabler.)

3. Opprett eller importer datasettene.

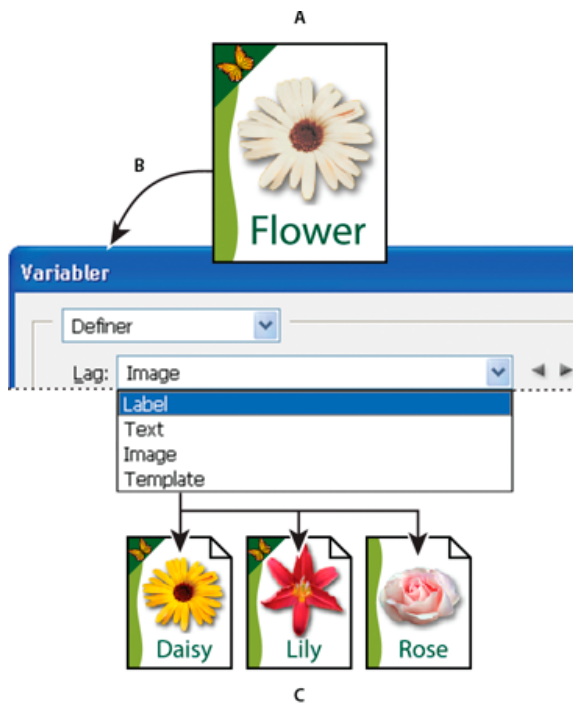
Du kan opprette datasett i malen eller importere dem fra en tekstfil. (Se Definere et datasett og Opprette datasett i eksterne filer.)

4. Forhåndsvis dokumentet med hvert datasett.

Hvis du vil se hvordan den endelige grafikken vil se ut, kan du forhåndsvis den før du eksporterer alle filene. (Se Forhåndsvis eller bruke et datasett.)

5. Generer grafikken ved å eksportere den sammen med dataene.

Du kan eksportere dem som Photoshop-filer (PSD). (Se Generere grafikk ved hjelp av datasett.)

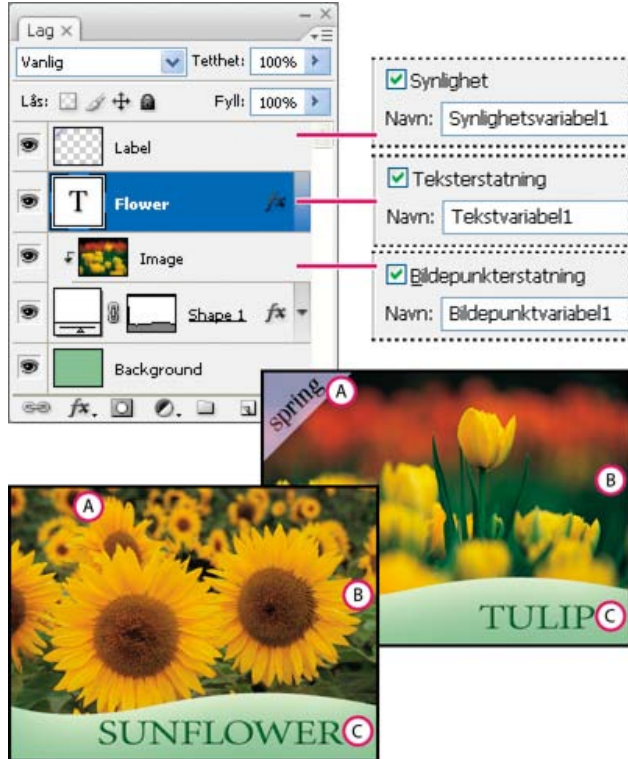


Opprette forskjellige versjoner av et bilde ved hjelp av variabler

A. Kildefilmal B. Bruker definerer lag som variabler. C. Forskjellige versjoner av bildet kan opprettes, alle med forskjellig variabeldatasett.

Variabler brukes til å definere hvilke elementer i en mal som skal kunne endres. Du kan definere tre typer variabler. Synlighetsvariabler viser eller skjuler innholdet i et lag. Variabler for bildepunkterstatning erstatter bildepunktene i laget med bildepunkter fra en annen bildefil. Variabler for teksterstatning erstatter en streng med tekst i et typelag.

Merk: GoLive gjenkjenner alle tekst- og synlighetsvariabler, men ikke variabler for bildepunkterstatning.



To versjoner av et bilde basert på samme mal

A. Synlighetsvariabel B. Variabel for bildepunkterstatning C. Variabel for teksterstatning

Du kan ikke definere variabler for bakgrunnslaget.

1. Velg Bilde > Variabler > Definer.
2. På hurtigmenyen Lag velger du et lag som inneholder innholdet du vil definere som en variabel.
3. Velg én eller flere typer variabler:

Synlighet Viser eller skjuler innholdet i laget.

Bildepunkterstatning Erstatter bildepunktene i laget med bildepunkter fra en annen bildefil.

Teksterstatning Erstatter en streng med tekst i et typelag.

4. Gjør ett av følgende:

- Velg Navn, og skriv inn et navn på variabelen. Variabelnavn må begynne med en bokstav, en understrek eller et kolon og kan ikke inneholde mellomrom eller spesialtegn (med unntak av punktum, bindestreker, understreker og kolon).
- Velg en eksisterende variabel som laget skal kobles til, på hurtigmenyen Navn. Lag som er koblet til samme variabel, vises ved siden av Navn-menyen, sammen med koblingsikonet.

5. Angi følgende alternativer for variabler for bildepunkterstatning.

- Velg en metode for skalering av erstatningsbildet: Tilpass skalerer bildet slik at det passer i markeringsrammen (som kan bety at deler av markeringsrammen blir stående tom). Fyll skalerer bildet slik at det fyller hele markeringsrammen (som kan bety at bildet går utenfor markeringsrammen). Ingen endring beholder bildet uten å skalere det. Form etter skalerer bildet ikke-proporsjonalt slik at det passer i markeringsrammen.
- Klikk et håndtak på justeringsikonet  for å velge en justering for plassering av bildet i markeringsrammen. (Dette alternativet er ikke tilgjengelig for Form etter.)
- Velg Klipp til markeringsramme hvis du vil klippe ut områder i bildet som ikke passer i markeringsrammen. Dette alternativet er bare tilgjengelig når erstatningsmetoden Fyll eller Ingen endring er valgt. (Dette alternativet er ikke tilgjengelig for Form etter.)

6. Hvis du vil definere variabler for et annet lag, velger du laget på hurtigmenyen Lag. En stjerne ved siden av navnet på et lag angir at laget inneholder variabler. Du kan flytte mellom lag ved hjelp av navigasjonspilene.

7. Klikk OK.

Gi nytt navn til en variabel

1. Velg Bilde > Variabler > Definer.
2. Velg laget som inneholder variabelen, på hurtigmenyen Lag.
3. Hvis du vil endre navnet på variabelen, skriver du inn et navn i tekstboksen Navn. Variabelnavn må begynne med en bokstav, en understrek eller et kolon og kan ikke inneholde mellomrom eller spesialtegn (med unntak av punktum, bindestreker, understreker og kolon).
4. Hvis du vil fjerne en variabel, deaktiverer du den.

Definere et datasett

[Til toppen av siden](#)

Et datasett er en samling variabler og tilknyttede data. Du definerer et datasett for hver versjon av grafikken du vil generere.

1. Gjør ett av følgende:
 - Velg Bilde > Variabler > Datasett.
 - Hvis dialogboksen Variabler er åpen, velger du Datasett på hurtigmenyen øverst i dialogboksen eller klikker Neste.

Merk: Du må definere minst én variabel før du kan redigere standarddatasettet.
2. Klikk Nytt datasett-knappen .
3. Velg en variabel på hurtigmenyen Navn eller fra listen nederst i dialogboksen.
4. Rediger variabeldataene:
 - Under synlighetsvariabler  velger du Synlig hvis du vil vise innholdet i laget, eller Usynlig hvis du vil skjule innholdet i laget.
 - Under variabler for bildepunkterstatning  klikker du Velg fil og velger en erstatningsbildefil. Klikk Ikke erstatt før du bruker datasettet. Da beholdes laget i gjeldende status.

Merk: Ikke erstatt tilbakestill ikke filen til opprinnelig status hvis en annen erstatning er gjennomført i mellomtiden.

 - For variabler for teksterstatning  skriver du inn en tekststreng i tekstboksen Verdi.
5. Definerer ytterligere datasett for hver versjon av grafikken du vil generere.

Du kan redigere, endre navn på eller slette datasettet senere ved å velge det på hurtigmenyen Datasett og redigere alternativene. Bruk pilikonene til å flytte mellom datasett. Klikk Slett-ikonet for å slette et datasett.

Forhåndsviser eller bruke et datasett

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke innholdet i et datasett på basisbildet uten å endre variablene og datasettene. Dette endrer utseendet til PSD-dokumentet slik at det inneholder verdiene til datasettet. Du kan også forhåndsviser hver versjon av grafikken for å se hvordan den vil se ut sammen med hvert datasett.

Merk: Originaldokumentet overskrives når du bruker et datasett.

❖ Velg Bilde > Bruk datasett. Velg datasettet fra listen, og forhåndsvis bildet i dokumentvinduet. Hvis du vil bruke datasettet, klikker du Bruk. Klikk Avbryt når du forhåndsviser bildet og ikke vil endre basisbildet.

Du kan også bruke og forhåndsviser et datasett på Datasett-siden i dialogboksen Variabler.

Generere grafikk ved hjelp av datasett

[Til toppen av siden](#)

Når du har definert variabler og ett eller flere datasett, kan du generere bilder ved hjelp av datasettverdier. Dette gjør du i satsvis modus. Du kan generere bilder som PSD-filer.

1. Velg Fil > Eksporter > Datasett som filer.
2. Skriv inn et basisnavn for alle filer som genereres. Du kan opprette ditt eget filnavngivningssystem hvis du vil.
3. Klikk Velg mappe-knappen for å velge en målmappe for filene.
4. Velg datasettene som skal eksporteres.
5. Klikk OK.

Opprette datasett i eksterne filer

[Til toppen av siden](#)

Du kan raskt opprette et stort antall datasett ved å opprette en ekstern tekstfil som inneholder all variabelinformasjonen, og laste denne filen inn i et PSD-dokument med variabler. En måte å gjøre dette på er å skrive inn dataene i en tekstfil eller et Microsoft Excel-regneark og deretter eksportere dem til en tabulator- eller kommadelt fil.

Syntaksen for den eksterne tekstfilen er som følger (hver linje som begynner med "Variable" eller "Value", er en egen linje i filen):

```
Variable: [variabelnavn] = [verdi]
```

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Alle variabelnavnene er oppført på første linje, i den rekkefølgen verdiene er angitt på etterfølgende linjer. Hver etterfølgende linje representerer ett datasett, og verdiene for hver variabel er angitt.

💡 Hvis du vil opprette flere tekstlinjer på én enkelt tekstlinje i et datasett, setter du teksten i doble anførselstegn og setter inn harde linjeskift i den tabulator- eller kommadelte filen hvor du vil at linjeskiftene skal forekomme.

Syntakselementer for ekstern tekstfil	
<sep>	Enten en kommadelt fil (CSV) eller en tabulordelt fil som skiller hvert variabelnavn eller hver variabelverdi.
<nl>	Et linjeskifttegn som avslutter hvert datasett. Kan være linjeskift, vognretur eller begge deler.
"sann" og "usann"	Tillatte verdier for en synlighetsvariabel.
Mellomrom	Mellomrom rundt skilletegnet fjernes under analysing av filen. Mellomrom mellom ord i en verdistreng (f.eks. to av samme type) beholdes. Innledende og etterfølgende mellomrom opprettholdes hvis de står i doble anførselstegn (f.eks. "én type").
Doble anførselstegn	Kan være en del av en verdi hvis de står foran andre doble anførselstegn ("B" blir f.eks. "B" i datasettet).

Hvis <sep> eller <nl> er en del av variabelverdien, må hele verdien stå i doble anførselstegn.

Alle variabler som er definert i PSD-dokumentet, må være definert i tekstfilen. En feilmelding vises hvis antallet variabler i tekstfilen ikke samsvarer med antallet i dokumentet.

Eksempel på datasett:

Hvis du bruker en mal for blomster, med variabler for tulipan og solsikke, kan du definere en tekstfil som ser slik ut:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Merk: Du kan bruke en relativ bane for bildeplasseringen hvis tekstfilen er i samme mappe som bildefilen. Det siste elementet i eksemplet kan for eksempel være: sann, FIOL, fiol.jpg.

Importere et datasett

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Velg Fil > Importer > Variable datasett.
- Velg Bilde > Variabler > Datasett, og klikk Importer-knappen.

2. Finn tekstfilen som skal importeres.

3. Angi importalternativer.

Bruk første kolonne for datasettnavn Navngir hvert datasett ved hjelp av innholdet i den første kolonnen i tekstfilen (verdiene for den første variabelen i listen). Ellers får datasettene navnet "Datasett 1", "Datasett 2" osv.

Erstatt eksisterende datasett Sletter alle eksisterende datasett før import.

4. Angi hvordan tekstfilen skal kodes, eller behold innstillingen Automatisk.

5. Klikk OK.

Opprette prosedyrer

Veiledning for opptak av prosedyrer

Ta opp en prosedyre

Ta opp en bane

Sette inn et stopp

Endre innstillinger under avspilling av en prosedyre

Utelate kommandoer fra en prosedyre

Sette inn en ikke-opptakbar menykommando

Redigere prosedyrer og ta dem opp på nytt

Veiledning for opptak av prosedyrer

[Til toppen av siden](#)

Vær oppmerksom på følgende når du tar opp prosedyrer:

- Du kan ta opp de fleste, men ikke alle, kommandoer i en prosedyre.
- Du kan ta opp operasjoner du utfører med markerings-, flytte-, manglekant-, lasso-, tryllestav-, beskjerings-, stykke-, magisk viskelær-, graderings-, malingsspann-, type-, form-, notat-, pipette- eller fargeprøveverktøyet. Du kan også ta opp operasjoner du utfører på historikk-, fargekart-, farge-, bane-, kanal-, lag-, stil- eller prosedyrepanelet.
- Resultatene avhenger av angitte fil- og programvariabler, for eksempel det aktive laget eller forgrunnsfargen. Variabelt uskarpt med 3 bildepunkter vil for eksempel ikke ha samme effekt på en 72 ppi-fil som på en 144 ppi-fil. I tillegg virker ikke Fargebalanse i en gråtonefil.
- Under opptak av en prosedyre som omfatter angivelse av innstillinger i dialogbokser og i paneler, vil prosedyren gjenspeile de innstillingene som var valgt da opptaket ble gjort. Hvis du endrer en innstilling i en dialogboks eller i et panel under opptak av en prosedyre, er det den endrede verdien som tas opp.

Merk: De fleste dialogbokser beholder de sist brukte innstillingene. Kontroller at det er disse verdiene du vil ta opp.

- Modale operasjoner og verktøy, i tillegg til verktøy som registrerer posisjoner, bruker gjeldende linjalenheter. En modal operasjon eller et modalt verktøy krever at du trykker Enter eller Retur for å ta i bruk effekten, for eksempel transformering eller beskjæring. Verktøy som registrerer posisjoner, er blant andre markerings-, stykke-, graderings-, tryllestav-, lasso-, form-, bane-, pipette- og notatverktøyet.

💡 Når du tar opp en prosedyre som skal spilles av på filer med ulike størrelser, må du sette linjalenheterne til prosent. Da vil prosedyren alltid spilles av i samme relative posisjon i bildet.

- Du kan ta opp kommandoen Avspill, som du finner på menyen i prosedyrepanelet, hvis du vil at én prosedyre skal spille av en annen.

Ta opp en prosedyre

[Til toppen av siden](#)

Når du oppretter en ny prosedyre, legges de brukte kommandoene og verktøyene til i prosedyren inntil du stanser opptaket.

💡 Arbeid i en kopi for å unngå feil: Ved starten av prosedyren, før du bruker andre kommandoer, tar du opp kommandoen File > Save A Copy (Illustrator) eller Fil > Lagre som og deretter Som en kopi (Photoshop). I Photoshop kan du også klikke Ny mellomkopi-knappen i historikkpanelet for å lage en mellomkopi av bildet før du tar opp prosedyren.

1. Åpne en fil.
2. Klikk knappen Opprett ny prosedyre (Create New Action)  i prosedyrepanelet, eller velg Ny prosedyre (New Action) på menyen i prosedyrepanelet.
3. Skriv inn et prosedyrenavn, velg et prosedyreset, og angi ytterligere alternativer:
Funksjonstast Tilordner en hurtigtast til prosedyren. Du kan velge enhver kombinasjon av en funksjonstast, Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac OS) og Skift-tasten (for eksempel Ctrl+Skift+F3), med disse unntakene: I Windows kan du ikke bruke F1, og du kan heller ikke bruke F4 eller F6 sammen med Ctrl-tasten.

Merk: Hvis du tilordner den samme hurtigtasten som er brukt for en kommando, til en prosedyre, gjelder hurtigtasten for prosedyren i stedet for kommandoen.

Farge Tildeler en farge for visning i knappemodus.

4. Klikk Start opptak (Begin Recording). Start opptak-knappen (Begin Recording)  i prosedyrepanelet blir rød.
Viktig: Når du tar opp kommandoen Lagre som (Save As), må du ikke endre filnavnet. Hvis du skriver inn et nytt filnavn, blir det nye filnavnet tatt opp og brukt hver gang du kjører prosedyren. Før du lagrer, kan du gå til en annen mappe og angi en annen plassering uten å måtte angi filnavn.
5. Utfør operasjonene og kommandoene du vil ta opp.

Ikke alle oppgaver i prosedyrer kan tas opp direkte. De fleste av disse oppgavene kan du imidlertid sette inn ved hjelp av kommandoer på menyen i prosedyrepanelet.

6. Hvis du vil stanse opptaket, klikker du knappen for å stoppe avspilling/opptak eller velger Stopp opptak (Stop Recording) på menyen i prosedyrepanelet. (I Photoshop kan du også trykke Esc-tasten.)

 Hvis du vil fortsette opptaket i samme prosedyre, velger du Start opptak (Start Recording) på menyen i prosedyrepanelet.

Ta opp en bane

[Til toppen av siden](#)

Med kommandoen Sett inn bane kan du inkludere en kompleks bane (en bane som er opprettet med et pennverktøy eller limt inn fra Adobe Illustrator) som en del av en prosedyre. Når prosedyren avspilles, settes den midlertidige banen til banen som ble tatt opp. Du kan sette inn en bane når du tar opp en prosedyre eller etter at den er tatt opp.

1. Gjør ett av følgende:
 - Start opptaket av en prosedyre.
 - Merk navnet på en prosedyre hvis du vil ta opp en bane på slutten av prosedyren.
 - Velg en kommando hvis du vil ta opp en bane etter kommandoen.
2. Velg en eksisterende bane i banepanelet.
3. Velg Sett inn bane på menyen i prosedyrepanelet.

Hvis du tar opp flere Sett inn bane-kommandoer i samme prosedyre, vil hver bane erstatte den forrige banen i målfilen. Hvis du vil legge til flere baner, tar du opp en Lagre bane-kommando ved hjelp av banepanelet etter at du har tatt opp hver enkelt Sett inn bane-kommando.

Merk: Avspilling av prosedyrer som setter inn komplekse baner, kan kreve mye minne. Hvis det oppstår problemer, kan du gjøre mer minne tilgjengelig for Photoshop.

Sette inn et stopp

[Til toppen av siden](#)

Du kan sette inn stopp i en prosedyre, slik at du kan utføre oppgaver som ikke kan tas opp (for eksempel bruke et maleverktøy). Når du har utført oppgaven, klikker du avspillingsknappen (Play) i prosedyrepanelet for å fullføre prosedyren.

Du kan også vise en kort melding når prosedyren kommer til et stopp, som en påminnelse om hva som må gjøres før du fortsetter med prosedyren. Du kan legge til en Fortsett-knapp (Continue) i meldingsboksen hvis det ikke er andre oppgaver som må utføres.

1. Velg hvor stoppet skal settes inn, ved å gjøre ett av følgende:
 - Merk navnet på en prosedyre hvis du vil sette inn et stopp på slutten av prosedyren.
 - Velg en kommando hvis du vil sette inn et stopp etter kommandoen.
2. Velg Sett inn Stopp (Insert Stop) på menyen i prosedyrepanelet.
3. Skriv inn meldingen som skal vises.
4. Hvis du vil ha muligheten til å fortsette prosedyren uten å stoppe, velger du Tillat å fortsette (Allow Continue).
5. Klikk OK.

 Du kan sette inn et stopp når du tar opp en prosedyre eller etter at den er tatt opp.

Endre innstillinger under avspilling av en prosedyre

[Til toppen av siden](#)

Som standard fullføres prosedyrer ved å bruke de angitte verdiene da de opprinnelig ble spilt inn. Hvis du vil endre innstillingene for en kommando i en prosedyre, kan du sette inn en modal kontroll. En modal kontroll stanser en prosedyre midlertidig slik at du kan angi verdier i en dialogboks eller bruke et modalt verktøy. (Du må trykke Enter eller Retur for å aktivere effekten i en modal kontroll – når du trykker Enter eller Retur, gjenopptas oppgavene i prosedyren.)

En modal kontroll er angitt med et dialogboksikon  til venstre for en kommando, en prosedyre eller et sett i prosedyrepanelet. Et rødt dialogboksikon  angir en prosedyre eller et sett der noen, men ikke alle, kommandoer er modale. Du kan ikke angi en modal kontroll i knappemodus.

❖ Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil aktivere en modal kontroll for en kommando i en prosedyre, klikker du boksen til venstre for kommandonavnet. Klikk på nytt for å deaktivere den modale kontrollen.
- Hvis du vil aktivere eller deaktivere modale kontroller for alle kommandoene i en prosedyre, klikker du i boksen til venstre for prosedyrenavnet.
- Hvis du vil aktivere eller deaktivere modale kontroller for alle prosedyrene i et sett, klikker du i boksen til venstre for settnavnet.

[Til toppen av siden](#)

Utelate kommandoer fra en prosedyre

Du kan utelate kommandoer du ikke vil spille av, som en del av en prosedyre du har tatt opp. Du kan ikke utelate kommandoer i knappemodus.

1. Om nødvendig kan du utvide listen over kommandoer i prosedyren ved å klikke trekanten til venstre for prosedyrenavnet i prosedyrepanelet.
2. Gjør ett av følgende:

- Hvis du vil utelate én enkelt kommando, fjerner du merket til venstre for kommandonavnet. Klikk på nytt hvis du vil ta med kommandoen.
- Hvis du vil utelate eller ta med alle kommandoene eller prosedyrene i en prosedyre eller i et sett, klikker du hakemerket til venstre for prosedyre- eller settnavnet.
- Hvis du vil utelate eller ta med alle kommandoer bortsett fra den valgte kommandoen, Alt+klikker (Windows) eller Tilvalg+klikker du (Mac OS) hakemerket.

For å indikere at enkelte av kommandoene i prosedyren er utelatt, blir hakemerket for den overordnede prosedyren rødt i Photoshop. I Illustrator blir merket nedtonet.

Sette inn en ikke-opptakbar menykommando

[Til toppen av siden](#)

Du kan ikke ta opp male- og toningsverktøy, verktøyalternativer, visningskommandoer og vinduskommandoer. Du kan imidlertid sette inn mange ikke-opptakbare kommandoer i en prosedyre ved hjelp av kommandoen Sett inn menyelement.

Du kan sette inn en kommando når du tar opp en prosedyre eller etter at den er tatt opp. En innsatt kommando blir ikke utført før prosedyren spilles av, og filen forblir dermed uendret når kommandoen settes inn. Det tas ikke opp noen verdier for kommandoen i prosedyren. Hvis kommandoen åpner en dialogboks, vises dialogboksen under avspilling, og prosedyren stanser inntil du klikker OK eller Avbryt.

Merk: Når du bruker kommandoen Sett inn menyelement til å sette inn en kommando som åpner en dialogboks, kan du ikke deaktivere den modale kontrollen i prosedyrepanelet.

1. Velg hvor du vil sette inn menyelementet:
 - Merk navnet på en prosedyre hvis du vil sette inn elementet på slutten av prosedyren.
 - Velg en kommando hvis du vil sette inn elementet på slutten av kommandoen.
2. Velg Sett inn menyelement på menyen i prosedyrepanelet.
3. Velg en kommando på menyen mens dialogboksen Sett inn menyelement er åpen.
4. Klikk OK.

Redigere prosedyrer og ta dem opp på nytt

[Til toppen av siden](#)

Det er enkelt å redigere og tilpasse prosedyrer. Du kan justere innstillingene for en bestemt kommando i en prosedyre, legge til kommandoer i en eksisterende prosedyre eller gå gjennom en hel prosedyre og endre noen av eller alle innstillingene.

Overskrive en enkeltkommando

1. Dobbeltklikk kommandoen i prosedyrepanelet.
2. Angi nye verdier, og klikk OK.

Legge til kommandoer i en prosedyre

1. Gjør ett av følgende:
 - Merk prosedyrenavnet hvis du vil sette inn en ny kommando på slutten av prosedyren.
 - Velg en kommando i prosedyren hvis du vil sette inn en kommando etter prosedyren.
2. Klikk Start opptak-knappen (Begin Recording), eller velg Start opptak (Start Recording) på menyen i prosedyrepanelet.
3. Ta opp de øvrige kommandoene.
4. Når du er ferdig, klikker du knappen for å stoppe avspilling/opptak i prosedyrepanelet eller velger Stopp opptak (Stop Recording) på panelmenyen.

Endre rekkefølgen på kommandoer i en prosedyre

❖ Dra en kommando i prosedyrepanelet til en annen plassering i samme eller en annen prosedyre. Når den uthvede linjen vises der du vil ha den, slipper du museknappen.

Ta opp en prosedyre på nytt

1. Velg en prosedyre, og velg deretter Ta opp på nytt (Record Again) på menyen i prosedyrepanelet.
2. Hvis et modalt verktøy vises, bruker du verktøyet til å få et annet resultat. Trykk deretter Enter eller Retur. Du kan også bare trykke Enter eller Retur hvis du vil beholde de samme innstillingene.

3. Hvis en dialogboks vises, endrer du innstillingene og klikker OK for å ta dem opp. Du kan også klikke Avbryt (Cancel) hvis du vil beholde de samme verdiene.

Flere hjelpeemner

[Legge til betingede handlinger | Creative Cloud](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Legge til en betinget modusendring i en prosedyre

Legge til en betinget modusendring i en prosedyre

[Til toppen av siden](#)

Legge til en betinget modusendring i en prosedyre

Du kan angi betingelser for en modusendring slik at konverteringen kan gjøres i en prosedyre, som er en serie med kommandoer som brukes sekvensielt på en enkeltfil eller en gruppe med filer. Når en modusendring er en del av en prosedyre, kan det oppstå feil hvis kildemodusen for filen som åpnes, ikke er den samme som den som er angitt i prosedyren. Tenk deg at ett av trinnene i prosedyren er å konvertere et bilde med kildemodusen RGB til målmodusen CMYK. Hvis prosedyren brukes på et bilde i gråtonemodus eller en annen kildemodus enn RGB, vil det oppstå feil.

Når du tar opp en prosedyre, kan du bruke kommandoen Betinget modusendring til å angi én eller flere modi for kildemodusen og én modus for målmodusen.

1. Start opptaket av en prosedyre.
2. Velg Fil > Automatiser > Betinget modusendring.
3. I dialogboksen Betinget modusendring velger du én eller flere modi for kildemodusen. Bruk knappene Alle eller Ingen for å velge alle mulige modi eller ingen modus.
4. Velg en målmodus på hurtigmenyen Modus.
5. Klikk OK. Den betingede modusendringen vises som et nytt trinn i prosedyrepanelet.

Flere hjelpeemner

[Legge til betingede handlinger | Creative Cloud](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Prosedyrer og prosedyrepanelet

Prosedyrer

Oversikt over prosedyrepanelet

Hvis du vil vite mer om prosedyrer

[Til toppen av siden](#)

Prosedyrer

En prosedyre er en serie med oppgaver – menykommandoer, panelalternativer, verktøyhandlinger og så videre – som du spiller av i en enkeltfil eller i et knippe filer. Du kan for eksempel opprette en prosedyre som endrer størrelsen på et bilde, bruker en effekt på bildet og lagrer filen i ønsket format.

Prosedyrer kan inneholde trinn der du kan utføre oppgaver som ikke kan tas opp (for eksempel bruke et maleverktøy). Prosedyrer kan også inneholde modale kontroller som gjør at du kan skrive inn verdier i en dialogboks mens du spiller av en prosedyre.

I Photoshop er prosedyrer grunnlaget for slippverktøy, som er små programmer som automatisk behandler alle filer du drar til et slippverktøyikon.

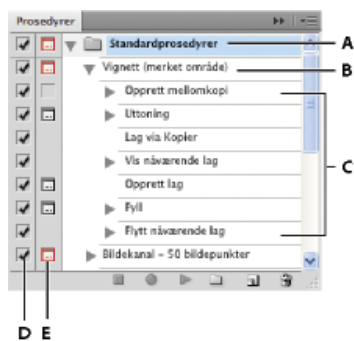
Photoshop og Illustrator leveres med forhåndsdefinerte prosedyrer som er installert for å hjelpe deg med å utføre vanlige oppgaver. Du kan bruke disse prosedyrene som de er, tilpasse dem til dine egne behov eller opprette nye prosedyrer. Prosedyrer er lagret i sett, slik at det er enklere å organisere dem.

Du kan ta opp, redigere og tilpasse handlinger og behandle dem satsvis, og du kan styre prosedyregrupper ved å arbeide med prosedyresett.

Oversikt over prosedyrepanelet

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke prosedyrepanelet (Vindu (Window) > Prosedyrer (Actions)) til å ta opp, spille av, redigere og slette enkeltprosedyrer. Ved hjelp av dette panelet kan du også lagre og laste inn prosedyrefiler.



Prosedyrepanelet i Photoshop

A. Prosedyresett B. Prosedyre C. Innspilte kommandoer D. Inkludert (Included), kommando E. Modal kontroll (slås av og på annenhver gang)

Vise og skjule sett, prosedyrer og kommandoer

❖ Klikk trekanten til venstre for settet, prosedyren eller kommandoen i prosedyrepanelet. Alt+klikk (Windows) eller Tilvalg+klikk (Mac OS) trekanten for å vise eller skjule alle prosedyrer i et sett eller alle kommandoer i en prosedyre.

Vise prosedyrer bare etter navn

❖ Velg Knappemodus (Button Mode) på menyen i prosedyrepanelet. Velg Knappemodus (Button Mode) på nytt for å gå tilbake til listemodus.

Merk: Enkeltkommandoer eller -sett kan ikke vises i knappemodus.

Velge prosedyrer i prosedyrepanelet

❖ Klikk et prosedyrenavn. Shift+klikk prosedyrenavn for å velge flere prosedyrer etter hverandre, og Ctrl+klikk (Windows) eller Kommando+klikk (Mac OS) prosedyrenavn for å velge flere prosedyrer som ikke ligger etter hverandre.

Hvis du vil vite mer om prosedyrer

[Til toppen av siden](#)

Flere hjelpeemner

[Legge til betingede handlinger | Creative Cloud](#)

Legge til betingede handlinger | CC, CS6

Betingede handlinger gjør at du kan bygge prosedyrer som velger hva de skal gjøre, basert på en av flere forskjellige betingelser. Du må først velge en betingelse, og så eventuelt angi en prosedyre som spilles av hvis dokumentet oppfyller betingelsen. Deretter kan du eventuelt angi en prosedyre som spilles av hvis dokumentet ikke oppfyller betingelsen.

Du kan sette inn et betinget handlingstrinn i en prosedyre du tar opp eller redigerer:

1. Kontroller at prosedyren du skal referere til, er i samme prosedyreset.
2. Velg **Sett inn betinget** fra menyen i **Prosedyrer**-panelet.
3. Velg en betingelse fra **Hvis gjeldende**-menyen i dialogboksen **Betinget prosedyre**.
4. Velg prosedyrer fra **Spill da av prosedyre**-menyen og **Hvis ikke spill av prosedyre**-menyen, og klikk deretter **OK**.

*Du kan også velge **Ingen** i én av menyene, men ikke begge. Hvis én bestemt betingelse er usann, kan du bare kjøre en prosedyre ved å velge **Ingen** for **Spill da av prosedyre** og velge ønsket prosedyre for **Hvis ikke spill av prosedyre**.*

Se [Om prosedyrer og prosedyrepanelet](#) og [Opprette prosedyrer](#) for mer informasjon.

Merk: Det er en [Betinget modusendring](#)-kommando for å angi betingelser for endring av fargemodustrinn i en prosedyre. Du kan ved å bruke denne kommandoen unngå en feil hvor en fil ikke er i kildemodusen angitt av prosedyren.

Teste det motsatte av det som er i betingelsen

[Til toppen](#)

Det kan være tilfeller hvor du vil teste det motsatte av det som er i betingelsen.

Anta for eksempel at du vil at "Prosedyre 1" skal spilles av når det fremste dokumentet ikke er firkantet. Du vil da angi betingelsen: "**Hvis gjeldende** dokument er firkantet, **Spill da av prosedyre** Ingen, **Hvis ikke spill av prosedyre** "Prosedyre 1".

Du kan teste for det motsatte av en bestemt betingelse ved å bytte om på "Spill da av"- og "Hvis ikke"-prosedyrene.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Ta opp verktøy i prosedyrer | CC, CS6

I Photoshop kan du gjøre opptak av verktøy, for eksempel penselverktøyet, når du bruker dem. Hvis du vil aktivere denne funksjonen, velger du Tillat opptak av verktøy på prosedyrepanelmenyen.

Er par ting å huske på:

- Når du tar opp et verktøy, må du velge pensel som en del av prosedyren, hvis ikke vil Photoshop bruke den gjeldende penselen.
- Hvis du tar opp en prosedyre og vil spille den av i en annen størrelse, må du angi målenhetene i Photoshop til prosent og ikke angi penselstørrelsen som en del av en forhåndsinnstilling for pensel.

Se Om prosedyrer og prosedyrepanelet og Opprette prosedyrer for mer informasjon.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Webgrafikk

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Kopiere CSS fra lag | CC, CS6

Kopier CSS genererer overlappende stilark-egenskaper (CSS) fra form- eller tekstlag. CSS kopieres til utklippstavlen og kan limes inn i et stilark. Følgende verdier hentes for former:

- størrelse
- plassering
- farge på strøk
- fyllfarge (inkludert graderinger)
- skygge

Kopier CSS henter også følgende verdier for tekstlag:

- skriftfamilie
- skriftstørrelse
- skriftvekt
- linjehøyde
- understreking
- gjennomstreking
- hevet skrift
- senket skrift
- tekstjustering

Hvis du kopierer CSS fra en laggruppe som inneholder former eller tekst, opprettes det en klasse for hvert lag i tillegg til en gruppeklasse. Gruppeklassen representerer en overordnet div som inneholder underordnede div-er som samsvarer med lagene i gruppen. Verdiene øverst til venstre for underordnede div-er er relatert til den overordnede div-en.

Merk: Kopier CSS-kommandoen virker ikke med smarte objekter eller ved valg av flere form-/tekstlag som ikke er grupperte.

1. Gjør ett av følgende i Lag-panelet:

- Høyreklikk et form-/tekstlag eller en laggruppe, og velg Kopier CSS fra hurtigmenyen.
- Velg et form-/tekstlag eller en laggruppe, og velg Kopier CSS fra lagpanelmenyen.

2. Lim koden inn i stilarkdokumentet.

Hvis du vil lese mer om hvordan du lager websider med Photoshop, se [Stykke opp websider](#).

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Stykke opp websider

Stykketyper

Stykke opp en webside

Konvertere automatiske og lagbaserte stykker til brukerstykker

Vise stykker og stykkealternativer

Stykker deler opp et bilde i mindre bilder som settes sammen igjen på en webside ved hjelp av en HTML-tabell eller CSS-lag. Ved å dele opp bildet kan du tilordne forskjellige URL-koblinger for å opprette sidenavigering, eller optimalisere hver del av bildet ved hjelp av separate optimaliseringsinnstillinger.

Du eksporterer og optimaliserer et oppstykket bilde ved hjelp av kommandoen Lagre for Web og enheter. Photoshop lagrer hvert stykke som en egen fil og genererer HTML- eller CSS-koden som trengs for å vise det oppstykkede bildet.



Webside delt opp i stykker.

Når du arbeider med stykker, bør du være oppmerksom på følgende:

- Du kan opprette et stykke ved hjelp av stykkeverktøyet eller ved å opprette lagbaserte stykker.
- Når du har opprettet et stykke, kan du velge det med stykkemarkeringsverktøyet  og deretter flytte det, endre størrelse på det eller justere det etter andre stykker.
- Du kan angi alternativer for hvert stykke, for eksempel stykketype, navn eller URL-adresse, i dialogboksen Alternativer for stykke.
- Du kan optimalisere hvert stykke ved hjelp av ulike optimaliseringsinnstillinger i dialogboksen Lagre for Web og enheter.

Stykketyper

[Til toppen av siden](#)

Stykker kategoriseres etter innholdstype (Tabell, Bilde, Ikke noe bilde) og etter måten de opprettes på (bruker, lagbasert, automatisk).

Stykker som opprettes med stykkeverktøyet, kalles brukerstykker. Stykker som opprettes fra et lag, kalles lagbaserte stykker. Når du oppretter et nytt brukerstykke eller lagbasert stykke, genereres flere autostykker for å ta høyde for de gjenværende områdene av bildet. Autostykker fyller med andre ord områder av bildet som ikke er definert av brukerstykker eller lagbaserte stykker. Autostykker genereres på nytt hver gang du legger til eller redigerer brukerstykker eller lagbaserte stykker. Automatiske stykker kan konverteres til brukerstykker.

Brukerstykker, lagbaserte stykker og automatiske stykker har ulikt utseende. Brukerstykker og lagbaserte stykker defineres av en heltrukket linje, mens automatiske stykker defineres av en prikkete linje. Brukerstykker og lagbaserte stykker viser i tillegg et eget ikon. Du kan velge å vise eller skjule automatiske stykker, noe som kan gjøre det enklere å se arbeidet med brukerstykker og lagbaserte stykker.

Et delstykke er en type automatisk stykke som genereres når du oppretter overlappende stykker. Delstykker indikerer hvordan bildet deles inn når du lagrer den optimaliserte filen. Selv om delstykker er nummererte og det vises et stykkesymbol, kan du ikke merke eller redigere dem separat fra det underliggende stykket. Delstykker genereres på nytt hver gang du endrer stablingsrekkefølgen for stykker.

Stykker opprettes på ulike måter:

- Autostykker genereres automatisk.
- Brukerstykker opprettes med stykkeverktøyet.
- Lagbaserte stykker opprettes med lagpanelet.

Stykke opp en webside

Du kan bruke stykkeverktøyet til å dra stykkelinjer på et bilde, eller du kan utforme grafikken ved hjelp av lag og deretter opprette stykker basert på disse lagene.

Opprette et stykke med stykkeverktøyet

1. Velg stykkeverktøyet . (Trykk på C-tasten for å gå gjennom verktøyene som er gruppert sammen med beskæringsverktøyet.)

Eventuelle eksisterende stykker vises automatisk i dokumentvinduet.

2. Velg en stilinnstilling på alternativlinjen:

Normal Bestemmer stykkeproporsjonene mens du drar.

Faste proporsjoner Angir forholdet mellom høyde og bredde. Angi sideforholdet i hele tall eller desimaler. Hvis du for eksempel vil opprette et stykke som er dobbelt så bredt som det er høyt, skriver du inn 2 for bredde og 1 for høyde.

Fast størrelse Angir høyde og bredde for stykket. Skriv inn bildepunktverdier i hele tall.

3. Dra over området der du vil opprette et stykke. Skift-dra for å begrense stykket til et kvadrat. Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) for å tegne fra midten. Velg Vis > Fest til for å justere et nytt stykke til en hjelpelinje eller et annet stykke i bildet. Se Flytte, endre størrelse på og feste brukerstykker.

Opprette stykker fra hjelpelinjer

1. Legg til hjelpelinjer i bildet.
2. Velg stykkeverktøyet, og klikk Stykker fra hjelpelinjer på alternativlinjen.

Når du oppretter stykker fra hjelpelinjer, slettes eksisterende stykker.

Opprette et stykke fra et lag

Et lagbasert stykke omfatter alle bildepunktdataene på laget. Hvis du flytter laget eller redigerer laginnholdet, justeres stykkeområdet automatisk slik at det omfatter de nye bildepunktene.



Et lagbasert stykke oppdateres når kildelaget endres.

Lagbaserte stykker er mindre fleksible enn brukerstykker, men du kan konvertere ("heve") et lagbasert stykke til et brukerstykke. Se Konvertere automatiske og lagbaserte stykker til brukerstykker.

1. Velg et lag i lagpanelet.
2. Velg Lag > Nytt lagbasert stykke.

 Ikke bruk et lagbasert stykke når du skal flytte laget over et stort område av bildet under en animasjon, fordi stykkedimensjonene kan bli så store at resultatet ikke blir optimalt.

Konvertere automatiske og lagbaserte stykker til brukerstykker

Et lagbasert stykke er knyttet til bildepunktinnholdet på et lag, og den eneste måten å flytte, sette sammen, dele opp, endre størrelse på og justere det på, er derfor å redigere laget – med mindre du konverterer stykket til et brukerstykke.

Alle automatiske stykker i et bilde er koblet til og deler de samme optimaliseringsinnstillingene. Hvis du vil angi andre optimaliseringsinnstillinger for et automatisk stykke, må du heve det til et brukerstykke.

1. Bruk stykkemarkeringsverktøyet, , til å velge stykket eller stykkene du vil konvertere.
2. Klikk Hev på alternativlinjen.

 I dialogboksen Lagre for Web og enheter kan du heve et automatisk stykke ved å fjerne koblingen til det. Se [Arbeide med stykker i dialogboksen Lagre for Web og enheter](#)

Vise stykker og stykkealternativer

Du kan vise stykker i Photoshop og dialogboksen Lagre for Web og enheter. Følgende egenskaper kan hjelpe deg med å identifisere og skille mellom stykker:

Stykkelinjer Definer stykkerammen. Heltrukkede linjer angir at stykket er et brukerstykke eller lagbasert stykke, mens prikkete linjer angir at stykket er et automatisk stykke.

Stykkefarger Skill brukerstykker og lagbaserte stykker fra autostykker. Som standard har brukerstykker og lagbaserte stykker blå symboler, mens autostykker har grå symboler.

I tillegg bruker dialogboksen Lagre for Web og enheter fargejusteringer for å tone ned stykker som ikke er merket. Disse justeringene utføres utelukkende av hensyn til visningen og har ingen innvirkning på den endelige bildefargen. Fargejusteringen for automatiske stykker er som standard dobbelt så stor som for brukerstykker.

Stykkenumre Stykker nummereres  fra venstre til høyre og fra topp til bunn, med start i bildets øvre venstre hjørne. Hvis du endrer rekkefølgen eller det totale antallet stykker, oppdateres stykkenumrene slik at de gjenspeiler den nye rekkefølgen.

Stykkemerker Følgende merker, eller ikoner, angir bestemte betingelser.

-  Brukerstykket har bildeinnhold.
-  Brukerstykket har ikke bildeinnhold.
-  Stykket er lagbasert.

Vise eller skjule stykkerammer

❖ Velg Vis > Vis > Stykker. Hvis du vil skjule og vise stykker sammen med andre elementer, bruker du kommandoen Tillegg. Se Vise eller skjule tillegg.

Vise eller skjule automatiske stykker

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg stykkemarkeringsverktøyet,  , og klikk Vis automatiske stykker eller Skjul automatiske stykker på alternativlinjen.
- Velg Vis > Vis > Stykker. Automatiske stykker vises sammen med resten av stykkene.

Vise eller skjule stykkenumre

1. Gjør ett av følgende:

- I Windows velger du Rediger > Innstillinger > Hjelpelinjer, rutenett og stykker.
- I Mac OS velger du Photoshop > Innstillinger > Hjelpelinjer, rutenett og stykker.

2. Klikk Vis stykkenummer under Stykker.

Endre farge på stykkelinjer

1. I Windows velger du Rediger > Innstillinger > Hjelpelinjer, rutenett og stykker. I Mac OS velger du Photoshop > Innstillinger > Hjelpelinjer, rutenett og stykker.
2. Velg farge på Linjefarge-menyen under Stykkelinjer.

Etter fargeendringen vises merkede stykkelinjer automatisk i en kontrasterende farge.

Flere hjelpeemner

 [Arbeide med stykker i dialogboksen Lagre for Web og enheter](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Arbeide med webgrafikk

Opprette overrullingsbilder

Eksportere til Zoomify

Arbeide med heksadesimale fargeverdier

Merk: Klikk koblingene under hvis du vil ha detaljert informasjon. Still spørsmål, be om funksjoner og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.

Photoshops webverktøy gjør det enkelt å bygge komponentstykker for websider eller lage fullstendige websider i forhåndsinnstilte eller egendefinerte formater.

- Bruk lag og stykker til å utforme websider og grensesnittelementer for websider. (Se Lag og Stykke opp websider.)
- Bruk lagsammensetninger til å eksperimentere med forskjellige sidekomposisjoner eller til å eksportere variasjoner av en side. (Se Lagsammensetninger.)
- Lag overrullingstekst eller knappegrafikk som skal importeres i Dreamweaver eller Flash.
- Opprett webanimasjoner med animasjonspanelet, og eksporter dem deretter som animerte GIF-bilder eller QuickTime-filer. Se Opprette delbildeanimasjoner.
- Bruk Adobe Bridge til å opprette et webfotogalleri for raskt å gjøre om et sett med bilder til et interaktivt webområde ved hjelp av et bredt utvalg profesjonelt utformede maler.

Hvis du vil se en video om utforming av webområder med Photoshop og Dreamweaver, kan du gå til www.adobe.com/go/irvid4043_dw_no.

Opprette overrullingsbilder

[Til toppen av siden](#)

En *overrulling* på en webside er en knapp eller et bilde som endres når du holder musen over. Du trenger minst to bilder for å opprette en overrulling: et primærbilde for normal status og et sekundærbilde for endret status.

Photoshop inneholder flere nyttige verktøy for å opprette overrullingsbilder:

- Bruk lag til å opprette primær- og sekundærbilder. Opprett innhold på ett lag, dupliser deretter laget, og rediger det for å opprette lignende innhold samtidig som justeringen mellom lagene opprettholdes. Når du oppretter en overrullingseffekt, kan du endre lagets stil, synlighet eller plassering, gjøre farge eller tonejusteringer eller bruke filtereffekter. Se Duplisere lag.
- Du kan også bruke lagstiler til å legge til effekter, for eksempel fargeoverlappinger, skygger, glød eller preg, på primærlaget. Hvis du vil opprette et overrullingspar, må du aktivere eller deaktivere lagstilen og lagre bildet i hver status. Se Lageffekter og -stiler.
- Bruk forhåndsinnstilte knappestiler fra stilpanelet til raskt å opprette overrullingsknapper med statusene normal, mus over og mus ned. Tegn en grunnform med rektangelverktøyet, og legg til en stil, for eksempel Skråkant, normal, for automatisk å gjøre om rektanglet til en knapp. Deretter kopierer du laget og bruker andre forhåndsinnstilte stiler, for eksempel Skråkant, mus over, for å opprette flere knappestatuser. Lagre hvert lag som et separat bilde for å opprette et ferdig sett med overrullingsknapper.

- Bruk dialogboksen Lagre for Web og enheter til å lagre overrullingsbilder i et webkompatibelt format og med en optimalisert filstørrelse. Se [Optimalisere bilder](#).

💡 Når du lagrer overrullingsbilder, bør du bruke en navnekonvensjon for å skille primærbildet (ikke overrulling) fra sekundærbildet (overrulling).

Når du har opprettet et sett med overrullingsbilder i Photoshop, bruker du Dreamweaver til å plassere bildene på en webside og automatisk legge til JavaScript-koden for overrullingshandlingen.

Hvis du vil se en video om utforming av webområder med Photoshop og Dreamweaver, kan du gå til www.adobe.com/go/irvid4043_dw_no.

Eksportere til Zoomify

[Til toppen av siden](#)

Du kan publisere bilder med høy oppløsning på weben og la brukerne panorere og zoome bildene for å se flere detaljer. Bildet i grunnstørrelse lastes ned like raskt som en JPEG-fil i samme størrelse. Photoshop eksporterer JPEG-filene og HTML-filen som du kan laste opp til webserveren.

1. Velg Fil > Eksporter > Zoomify, og angi eksportalternativer.

Mal Angir bakgrunn og navigasjon for bildet som vises i webleseren.

Utdataplassering Angir filens plassering og navn.

Alternativer for bildeflislegging Angir bildekvalitet.

Alternativer for lesar Angir bildepunktbredde og -høyde for basisbildet i brukerens webleser.

2. Last opp HTML- og bildefilene til webserveren.

Du finner en video om Zoomify på www.adobe.com/go/vid0003_no.

Arbeide med heksadesimale fargeverdier

[Til toppen av siden](#)

Photoshop kan vise de heksadesimale verdiene for bildefarger eller kopiere en farges heksadesimale verdi for bruk i en HTML-fil.

Vise heksadesimale fargeverdier i infopanelet

1. Velg Vindu > Info, eller klikk panelkategorien Info for å vise panelet.
2. Velg Panelvalg på panelmenyen. Under Første fargeavlesning eller Andre fargeavlesning velger du Web-farger på Modus-menyen og klikker OK.
3. Plasser pekeren over fargen du vil vise heksadesimale verdier for.

Kopiere en farge som en heksadesimal verdi

Photoshop kopierer farger enten som en HTML COLOR-attributt med den heksadesimale verdien (color=#xxyyzz), eller kun som den heksadesimale verdien alene.

1. Gjør ett av følgende:
 - Bruk pipetteverktøyet til å flytte markøren over fargen du vil kopiere. Høyreklikk (Windows) eller Ctrl+klikk (Mac) og velg deretter Kopier farge som HTML eller Kopier fargens hex-kode.
 - Angi forgrunnsfargen ved hjelp av fargepanelet, fargekartpanelet eller Adobes fargevelger. Velg enten Kopier farge som HTML eller Kopier fargens hex-kode fra fargepanelmenyen.
 - I dialogboksen Lagre for web klikker du på fargekartet, eller du velger Maske > Andre. I Adobe-fargevelgeren høyreklikker du på den heksadesimale verdien og velger Kopier.
2. Åpne den ønskede filen i en HTML-redigeringsapplikasjon, og velg Rediger > Lim inn.

Flere hjelpeemner

 [Oversikt over Lagre for Web og enheter](#)

 [Webgrafikkformater](#)

 [Opprette et webfotogalleri](#)

 [Opprette et overrullingsbilde](#)



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Endre stykkelayout

[Merke ett eller flere stykker](#)
[Flytte, endre størrelse på og feste brukerstykker](#)
[Dele opp brukerstykker og automatiske stykker](#)
[Duplisere stykker](#)
[Kopiere og lime inn et stykke](#)
[Sette sammen stykker](#)
[Endre stablingsrekkefølgen for stykker](#)
[Justere og fordele brukerstykker](#)
[Slette et stykke](#)
[Låse alle stykker](#)

Merke ett eller flere stykker

[Til toppen av siden](#)

Gjør ett av følgende:

- Velg stykkemarkeringsverktøyet , og klikk stykket i bildet. Når du arbeider med overlappende stykker, klikker du den synlige delen av et underliggende stykke for å merke det.
- Velg stykkevalgsverktøyet, og hold nede Skift-tasten mens du klikker for å legge til stykker.
- Velg stykkemarkeringsverktøyet i dialogboksen Lagre for Web og enheter, klikk i et automatisk stykke eller utenfor bildeområdet, og dra over stykkene du vil merke. (Hvis du klikker i et brukerstykke og drar, flyttes stykket.)
- Velg Fil > Lagre for Web og enheter. I dialogboksen bruker du stykkeverktøyet til å merke et stykke.
 Når du bruker stykke- eller stykkemarkeringsverktøyet, kan du bytte fra det ene verktøyet til det andre ved å holde nede Ctrl-tasten (Windows) eller Tilvalg-tasten (Mac OS).

Flytte, endre størrelse på og feste brukerstykker

[Til toppen av siden](#)

Du kan flytte og endre størrelse på brukerstykker i Photoshop, men ikke i dialogboksen Lagre for Web og enheter.

Flytte eller endre størrelse på et brukerstykke

1. Merk ett eller flere brukerstykker.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil flytte et stykke, plasserer du pekeren i stykkemarkeringsrammen og drar stykket til en ny plassering. Hold nede Skift-tasten for å begrense flyttingen til en loddrett, vannrett eller 45° diagonal linje.
 - Hvis du vil endre størrelsen på et stykke, griper du tak i et av side- eller hjørnehåndtakene for stykket og drar. Hvis du merker tilstøtende stykker og endrer størrelsen på den, endres størrelsen på felleskantene som deles av stykkene, sammen.

Endre størrelse på eller flytte et brukerstykke ved hjelp av numeriske koordinater

1. Merk ett eller flere brukerstykker.
2. Klikk Alternativer-knappen på alternativlinjen. Du kan også dobbeltklikke et stykke for å vise alternativene.
3. Endre ett eller flere av følgende alternativer under Mål i dialogboksen Alternativer for stykke:
 - X** Angir avstanden i bildepunkter mellom venstre kant av stykket og opprinnelsen for linjalen i dokumentvinduet.
 - Y** Angir avstanden i bildepunkter mellom øvre kant av stykket og opprinnelsen for linjalen i dokumentvinduet.
 - Merk:** Standard nullpunkt for linjalen er øvre venstre hjørne i bildet.
 - W** Angir bredden på stykket.
 - H** Angir høyden på stykket.

Feste stykker til en hjelpelinje, et brukerstykke eller et annet objekt

1. Velg alternativene du vil bruke, på undermenyen Vis > Fest til.
2. Velg Vis > Fest. En hake angir at alternativet er aktivert.
3. Flytt de merkede stykkene slik du vil. Stykkene festes til et hvilket som helst valgt objekt innenfor fire bildepunkter.

Dele opp brukerstykker og automatiske stykker

Bruk dialogboksen Del stykke til å dele stykker vannrett, loddrett eller begge deler. Delte stykker er alltid brukerstykker, uansett om det opprinnelige stykket er et brukerstykke eller et autostykke.

Merk: Du kan ikke dele opp lagbaserte stykker.

1. Merk ett eller flere stykker.
2. Velg stykkemarkeringsverktøyet, , og klikk Del på alternativlinjen.
3. Merk av for Forhåndsvisning i dialogboksen Del stykke for å forhåndsvisne endringer.
4. Velg ett av følgende alternativer, eller begge, i dialogboksen Del stykke:
Del vannrett inn i Deler stykket på langs.
Del loddrett inn i Deler stykket i bredden.
5. Definer hvordan du vil dele opp hvert merket stykke:
 - Merk og skriv inn en verdi for Stykker nedover eller Stykker på tvers for å dele opp hvert stykke jevnt i angitt antall stykker.
 - Merk og skriv inn en verdi for Bildepunkter per stykke for å opprette stykker med det angitte antall bildepunkter. Hvis stykket ikke kan deles opp jevnt basert på antallet bildepunkter, gjøres resten om til et annet stykke. Hvis du for eksempel deler opp et 100 bildepunkter bredt stykke i tre nye stykker, hvert på 30 bildepunkter, blir det gjenværende området på ti bildepunkter gjort om til et nytt stykke.
6. Klikk OK.

Duplisere stykker

Du kan opprette et duplisert stykke med de samme målene og optimaliseringsinnstillingene som originalen. Hvis originalstykket er et koblet brukerstykke, kobles det dupliserte stykket til den samme samlingen av koblede stykker. Dupliserte stykker er alltid brukerstykker, uansett om originalstykket er et brukerstykke, et lagbasert stykke eller et automatisk stykke.

1. Merk ett eller flere stykker.
2. Alt-dra (Windows) eller Tilvalg-dra (Mac OS) fra innsiden av markeringen.

Kopiere og lime inn et stykke

Du kan kopiere og lime inn et valgt stykke i et bilde, i et annet bilde eller i et annet program, for eksempel Dreamweaver. Når du kopierer et stykke, kopieres alle lagene innenfor stykkegrensene (ikke bare det aktive laget).

1. Merk ett eller flere stykker med stykkemarkeringsverktøyet .
2. Velg Rediger > Kopier.
Merk: Et stykke kan ikke kopieres hvis det finnes en aktiv markering i dokumentet (bildepunkter merket med markeringsverktøyet, eller en merket bane).
3. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil lime inn stykket i et annet bilde, åpner og viser du det bildet.
 - Hvis du vil lime inn i Dreamweaver, gjør du Dreamweaver-dokumentet til det aktive vinduet.
4. Velg Rediger > Lim inn. En nytt lag opprettes når et stykke limes inn i et Photoshop-bilde.
Merk: Et stykke som kopieres til Dreamweaver, beholder informasjon om filnavn og bane fra den opprinnelige Photoshop-kildefilen. Hvis du vil vise denne informasjonen i Dreamweaver, høyreklikker (Windows) eller Ctrl+klikker (Mac OS) du bildet og velger Design Notes, og deretter finner du feltet FilePathSrc i kategorien All Info.

Hvis du vil se opplæringsvideoer om hvordan du kopierer og limer inn mellom ulike programmer, inkludert Dreamweaver og Photoshop, kan du se www.adobe.com/go/vid0193_no.

Sette sammen stykker

Du kan sette sammen to eller flere stykker til ett enkelt stykke. Photoshop bestemmer dimensjonene og posisjonen for det resulterende stykket ut fra rektanglet som ble opprettet ved å slå sammen de ytre kantene på de sammensatte stykkene. Hvis de sammensatte stykkene ikke er tilstøtende, eller hvis de har andre proporsjoner eller justeringer, kan det resulterende stykket overlape andre stykker.

Det sammensatte stykket får de samme optimaliseringsinnstillingene som det første stykket i serien av merkede stykker. Et sammensatt stykke er alltid et brukerstykke, uansett om originalstykkene inneholder automatiske stykker eller ikke.

Merk: Du kan ikke sette sammen lagbaserte stykker.

1. Merk to eller flere stykker.
2. Høyreklikk (Windows) eller Ctrl-klikk (Mac OS), og velg Sett sammen stykker.

Endre stablingsrekkefølgen for stykker

Når stykker overlapper hverandre, blir det siste stykket du oppretter, det øverste stykket i stablingsrekkefølgen. Du kan endre stablingsrekkefølgen for å få tilgang til underliggende stykker. Du kan angi hvilket stykke som skal være øverst og nederst i stabelen, og du kan flytte stykker opp eller ned i stablingsrekkefølgen.

Merk: Du kan ikke ordne stablingsrekkefølgen for automatiske stykker.

1. Merk ett eller flere stykker.
2. Velg stykkemarkeringsverktøyet, , og klikk et alternativ for stablingsrekkefølge på alternativlinjen.



Alternativer for stablingsrekkefølge

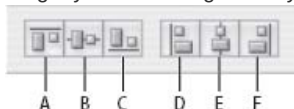
A. Plasser øverst B. Send fremover C. Send bakover D. Plasser lengst bak

Justere og fordele brukerstykker

Du kan justere brukerstykker langs en kant eller midten av stykkene og fordele dem jevnt langs den loddrette eller vannrette aksen. Ved å justere og fordele brukerstykker kan du hindre unødvendige automatiske stykker og generere en mindre og mer effektiv HTML-fil.

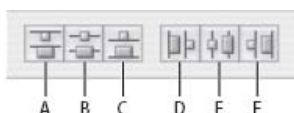
Merk: Hvis du vil justere eller fordele lagbaserte stykker, må du justere eller fordele innholdet i lagene.

1. Merk brukerstykkene du vil justere.
2. Velg stykkemarkeringsverktøyet, , og velg et alternativ på alternativlinjen.



Justeringsalternativer

A. Topp B. Vertikale senterpunkter C. Bunn D. Venstre E. Horisontale senterpunkter F. Høyre



Fordelingsalternativer

A. Topp B. Vertikale senterpunkter C. Bunn D. Venstre E. Horisontale senterpunkter F. Høyre

Slette et stykke

Når du sletter brukerstykker eller lagbaserte stykker, genereres autostykker på nytt for å fylle dokumentområdet.

Når du sletter et lagbasert stykke, slettes ikke det tilknyttede laget. Hvis du derimot sletter laget som er tilknyttet et lagbasert stykke, slettes det lagbaserte stykket.

Merk: Du kan ikke slette autostykker. Hvis du sletter alle brukerstykker og lagbaserte stykker i et bilde, beholdes ett automatisk stykke som dekker hele bildet.

1. Merk ett eller flere stykker.
2. Velg stykke- eller stykkemarkeringsverktøyet, og trykk Tilbake- eller Delete-tasten.
3. Hvis du vil slette alle brukerstykker og lagbaserte stykker, velger du Vis > Fjern stykker.

Låse alle stykker

Hvis du låser stykker, hindrer du at du endrer størrelse på, flytter eller på andre måter endrer dem ved uhell.

❖ Velg Vis > Lås stykker.

Flere hjelpeemner

 [Arbeide med stykker i dialogboksen Lagre for Web og enheter](#)

HTML-alternativer for stykker

[Vise dialogboksen Alternativer for stykke](#)
[Angi en stykkeinnholdstype](#)
[Endre navn på et stykke](#)
[Velge bakgrunnsfarge for et stykke](#)
[Tildel URL-koblingsinformasjon til et Bilde-stykke](#)
[Angi weblesermeldinger og Alt-tekst](#)
[Legge til HTML-tekst i et stykke](#)

Vise dialogboksen Alternativer for stykke

[Til toppen av siden](#)

Gjør ett av følgende:

- Dobbeltklikk et stykke med stykkemarkeringsverktøyet . (Hold nede beskærings- eller stykkeverktøyet hvis verktøyet ikke er synlig.)
- Velg stykkemarkeringsverktøyet, og klikk knappen Alternativer for stykke  på alternativlinjen. Denne metoden finnes ikke i dialogboksen Lagre for Web og enheter.

Angi en stykkeinnholdstype

[Til toppen av siden](#)

Du kan angi hvordan stykkedataene skal vises i en webleser når de eksporteres sammen med en HTML-fil. De tilgjengelige alternativene varierer avhengig av hvilken stykketype du velger.

- Bilde-stykker inneholder bildedata. Dette er standard innholdstype.
- Med Ikke noe bilde-stykker kan du opprette tomme tabellceller som kan fylles med tekst eller en heldekkende farge. Du kan skrive inn HTML-tekst i et Ikke noe bilde-stykke. Hvis du har aktivert alternativet Tekst er HTML i dialogboksen Lagre for Web og enheter, blir teksten tolket som HTML når den vises i en webleser. Ikke noe bilde-stykker eksporteres ikke som bilder og kan forhåndsvises i en webleser.

Merk: Hvis du angir alternativer for et automatisk stykke, endres det til et brukerstykke.

1. Merk et stykke. Hvis du arbeider i Photoshop, dobbeltklikker du stykket med stykkemarkeringsverktøyet for å vise dialogboksen Alternativer for stykke.
2. I dialogboksen Alternativer for stykke velger du stykketype på hurtigmenyen Type.

Endre navn på et stykke

[Til toppen av siden](#)

Når du legger til stykker i et bilde, kan det være nyttig å endre navn på stykkene basert på innholdet. Som standard får brukerstykker navn i samsvar med innstillingene i dialogboksen Utdatinnstillinger. (Se [Utdatinnstillinger for webgrafikk](#).)

❖ Merk et stykke, og dobbeltklikk det med stykkemarkeringsverktøyet for å vise dialogboksen Alternativer for stykke. I dialogboksen Alternativer for stykke skriver du inn et nytt navn i tekstboksen Navn.

Merk: Tekstboksen Navn er ikke tilgjengelig for Ikke noe bilde-stykkeinnhold.

Velge bakgrunnsfarge for et stykke

[Til toppen av siden](#)

Du kan velge en bakgrunnsfarge som fyller det gjennomsiktige området (for Bilde-stykker) eller hele området (for Ikke noe bilde-stykker) i stykket. Photoshop viser ikke den valgte bakgrunnsfargen. Du må forhåndsviser bildet i en webleser for å se effekten av en valgt bakgrunnsfarge.

1. Merk et stykke. Hvis du arbeider i dialogboksen Lagre for Web og enheter i Photoshop, dobbeltklikker du stykket med stykkemarkeringsverktøyet for å vise dialogboksen Alternativer for stykke.
2. I dialogboksen Alternativer for stykke velger du bakgrunnsfarge på hurtigmenyen Bakgrunnsfarge. Velg Ingen, Maske, Hvit, Svart eller Andre (ved hjelp av Adobes fargevelger).

Tildel URL-koblingsinformasjon til et Bilde-stykke

[Til toppen av siden](#)

Når du tildeler en URL-adresse til et stykke, blir hele stykkeområdet en kobling på den endelige websiden. Når en bruker klikker koblingen, går webleseren til den angitte URL-adressen og målrammen. Dette alternativet er bare tilgjengelig for Bilde-stykker.

1. Merk et stykke. Hvis du arbeider i Photoshop, dobbeltklikker du stykket med stykkemarkeringsverktøyet for å vise dialogboksen Alternativer

for stykke.

2. I dialogboksen Alternativer for stykke skriver du inn en URL-adresse i tekstboksen URL-adresse. Du kan skrive inn en relativ eller en absolutt (fullstendig) URL-adresse. Hvis du skriver inn en absolutt URL-adresse, må du huske å inkludere den riktige protokollen (for eksempel <http://www.adobe.com>, ikke www.adobe.com). Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du bruker relative URL-adresser og fullstendige URL-adresser, ser du i en HTML-referanse.

3. Hvis du vil, kan du skrive inn navnet på målrammen i tekstboksen Mål:

_blank Viser den koblete filen i et nytt vindu, mens den opprinnelige webleserens vindu fortsatt er åpent.

_self Viser den koblete filen i samme ramme som den opprinnelige filen.

_parent Viser den koblete filen i det opprinnelige hovedrammesettet. Bruk dette alternativet hvis HTML-dokumentet inneholder rammer og den gjeldende rammen er underordnet. Den koblete filen vises i gjeldende hovedramme.

_top Erstatte hele webleservinduet med den koblete filen, noe som fjerner alle gjeldende rammer. Rammenavnet må tilsvare et rammenavn som er definert i dokumentets HTML-fil. Når en bruker klikker koblingen, vises den angitte filen i den nye rammen.

Merk: Hvis du vil ha mer informasjon om rammer, ser du i en HTML-referanse.

Angi weblesermeldinger og Alt-tekst

[Til toppen av siden](#)

Du kan angi hvilke meldinger som skal vises i webleseren. Disse alternativene er bare tilgjengelige for Bilde-stykker og vises bare i eksporterte HTML-filer.

1. Merk et stykke. Hvis du arbeider i Photoshop, dobbeltklikker du stykket med stykkemarkeringsverktøyet for å vise dialogboksen Alternativer for stykke.
2. I dialogboksen Alternativer for stykke skriver du inn ønsket tekst.

Meldingstekst Endrer standardmeldingen som vises for merkede stykker i webleserens statusområde. Som standard vises stykkets URL-adresse, hvis en adresse er angitt.

Alt-kode/Alt Angir en Alt-kode for merkede stykker. Alt-teksten vises i stedet for stykkebildet i ikke-grafiske weblesere. Teksten vises også i stedet for bildet mens bildet lastes ned, og som hurtigtips i noen weblesere.

Legge til HTML-tekst i et stykke

[Til toppen av siden](#)

Når du velger Ikke noe bilde som stykketype, kan du skrive inn teksten som skal vises i stykkeområdet på den endelige websiden. Dette kan være vanlig tekst eller tekst som er formatert med standard HTML-koder. Du kan også velge alternativer for loddrett og vannrett justering. Hvis du vil ha mer informasjon om bestemte HTML-koder, ser du i en HTML-referanse.

Photoshop viser ikke HTML-tekst i dokumentvinduet. Du må forhåndsviser teksten i en webleser. Du bør forhåndsviser HTML-tekst i ulike weblesere, med ulike innstillinger og på ulike operativsystemer, for å se hvordan teksten vil vises på weben.

Merk: Mengden tekst i et Ikke noe bilde-stykke kan påvirke utseendet til en eksportert side.

1. Merk et stykke. Dobbeltklikk stykket med stykkemarkeringsverktøyet for å vise dialogboksen Alternativer for stykke. Du kan dobbeltklikke stykket i dialogboksen Lagre for Web og enheter hvis du vil angi ytterligere formateringsalternativer.
2. I dialogboksen Alternativer for stykke velger du Ikke noe bilde på Stykketype-menyen.
3. Skriv inn ønsket tekst i tekstboksen.
4. (Bare dialogboksen Lagre for Web og enheter) Hvis teksten inneholder HTML-formateringskoder, velger du alternativet Tekst er HTML. Hvis du ikke velger dette alternativet, ignorerer HTML-koder, og all tekst vises som uformatert, vanlig tekst på den resulterende websiden.
5. (Bare dialogboksen Lagre for Web og enheter) Hvis du vil, kan du velge alternativer under Cellejustering i dialogboksen:

Standard Bruker webleserens standardalternativ for vannrett justering.

Venstre Justerer teksten til venstre side av stykkeområdet.

Midtstilt Justerer teksten til midten av stykkeområdet.

Høyre Justerer teksten til høyre side av stykkeområdet.

Standard Bruker webleserens standardalternativ for loddrett justering.

Topp Justerer teksten til øverst av stykkeområdet.

Grunnlinje Angir en grunnlinje for første linje av teksten i celler i samme rad (i den endelige HTML-tabellen). Hver celle i raden må bruke alternativet Grunnlinje.

Midtstilt Midtstiller teksten loddrett i stykkeområdet.

Bunn Justerer teksten til bunnen av stykkeområdet.

Flere hjelpeemner

 [Forhåndsviser optimaliserte bilder i en webleser](#)

 [Utdatainnstillinger for webgrafikk](#)

Opprette webfotogallerier

Webfotogallerier

Opprette et webfotogalleri

Kontrollere at fargene passer

Alternativer for webfotogalleri

Stiler for webfotogalleri

Tilpasse stiler for webfotogalleri

Tilpasse eller opprette en stil for webfotogalleri

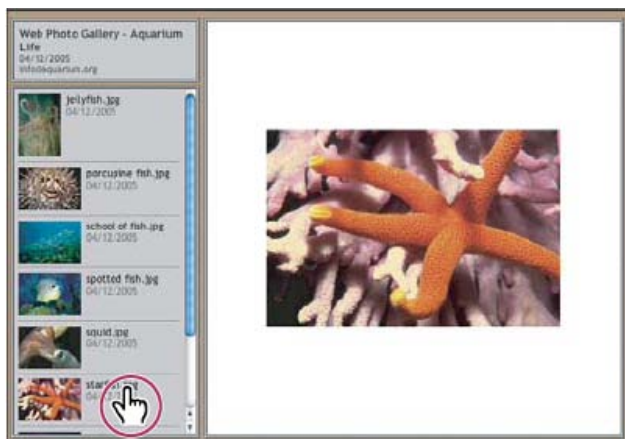
Spesialtegn for webfotogalleristil

💡 Hvis du vil opprette webgallerier med Photoshop CS5, kan du se delen om å [opprette et webfotogalleri](#) i hjelpen for Adobe Bridge. Hvis du vil bruke den eldre, valgfrie plugin-modulen Webfotogalleri som beskrives i emnene under, må du først laste den ned og installere den for [Windows](#) eller [Mac OS](#).

Webfotogallerier

[Til toppen av siden](#)

Et webfotogalleri er et webområde som har en startside med miniatyrbilder og gallerisider med bilder i fullstendig størrelse. Hver side inneholder koblinger som gjør at brukere kan navigere i webområdet. Når en bruker for eksempel klikker et miniatyrbilde på siden, lastes det inn en galleriside med de tilknyttede bildene i full størrelse. Du kan bruke kommandoen Web-fotogalleri til å automatisk generere et webfotogalleri fra et bildesett.



Web-fotogalleri-hjemmeside

Photoshop inneholder en rekke stiler for galleriet som du kan bruke ved hjelp av kommandoen Web-fotogalleri. Erfarne brukere som har kjennskap til HTML, kan i tillegg tilpasse en stil ved å redigere et sett HTML-malfiler eller opprette en ny stil.

Hver av malene for galleristiler har forskjellige alternativer. Hvis du bruker en forhåndsinnstilt stil, kan noen alternativer være nedtonet, eller utilgjengelig, for den stilen.

Opprette et webfotogalleri

[Til toppen av siden](#)

Opprette webgallerier med Adobe Bridge

Adobe Bridge har oppdaterte funksjoner for webgalleri. Du finner instruksjoner under [Opprette et webfotogalleri](#) i hjelpen til Adobe Bridge, eller du kan se leksjonene nedenfor.

Adobe anbefaler

 [Har du en leksjon du ønsker å dele med andre?](#)



Videoleksjon: Kontaktkopier og webgallerier i CS5

[Richard Harrington](#)

Gå gjennom prosessen i Adobe Bridge.



Bokutdrag: Opprett gallerier med Adobe Bridge

[Conrad Chavez](#)

Sett sammen og produser webgallerier med de nyeste CS5-funksjonene.

Bruk den eldre, valgfrie Photoshop-plugin-modulen

1. Du kan laste ned og installere den eldre plugin-modulen Webfotogalleri for [Windows](#) eller [Mac OS](#).
2. Kjør Photoshop i 32-biters modus (64-biters bare på Mac OS).
3. (Valgfritt) Velg filene eller mappen du vil bruke i Adobe Bridge.
Bildene presenteres i visningsrekkefølgen i Bridge. Hvis du vil bruke en annen rekkefølge, endrer du rekkefølgen i Bridge.
4. Gjør ett av følgende:
 - I Adobe Bridge velger du Verktøy > Photoshop > Web-fotogalleri.
 - I Photoshop velger du Fil > Automatiser > Web-fotogalleri.
5. Velg en stil for galleriet på hurtigmenyen Stiler. En forhåndsvisning av hjemmesiden for den valgte stilen vises i dialogboksen.
6. (Valgfritt) Skriv inn en e-postadresse og kontaktinformasjon for galleriet.
7. Velg kildefilene for galleriet på Bruk-menyen.
Valgte bilder fra Bridge Bruker bilder du valgte før dialogboksen Web-fotogalleri åpnes.
Mappe Bruker bilder fra mapper du velger med Bla gjennom-knappen (Windows) eller Velg-knappen (Mac OS). Velg Inkluder alle undermapper for å ta med bilder i eventuelle undermapper i den valgte mappen.
8. Klikk Mål, og merk deretter en mappe der bilder og HTML-sider for galleriet skal lagres. Deretter klikker du OK (Windows) eller Velg (Mac OS).
9. Velg formateringsalternativer for webgalleriet. Velg fra Alternativer-menyen for å vise hvert alternativsett. Se Alternativer for webfotogalleri.
10. Klikk OK. Photoshop plasserer følgende HTML- og JPEG-filer i målmappen:
 - En hjemmeside for galleriet med navnet index.htm eller index.html, avhengig av hvilken filtype du har valgt. Åpne denne filen i en webleser for å forhåndsvisne galleriet.
 - JPEG-bilder i en undermappe for bilder.
 - HTML-sider i en undermappe for sider.
 - JPEG-miniatyrbilder i en undermappe for miniatyrer.

Kontrollere at fargene passer

[Til toppen av siden](#)

Hvis du arbeider med bilder i et bredt arbeidsfargeområde, for eksempel ProPhoto RGB eller Adobe RGB, kan bildefarger endres når de vises i et webgalleri med en webleser som ikke kan lese innebygde fargeprofiler. Hvis dette skjer, kan du prøve å konvertere bildeprofilene til sRGB (som de fleste weblesere bruker som standard) før du optimaliserer dem eller inkluderer dem i et webfotogalleri. Konverter dem til sRGB på en måtene beskrevet nedenfor. Det er lurt å arbeide med en kopi av bildene.

- Hvis du vil konvertere et enkeltbilde, velger du Rediger > Konverter til profil og velger deretter sRGB. Se [Til dele eller fjerne en fargeprofil \(Illustrator, Photoshop\)](#).
- Når du skal konvertere en mappe med bilder, bruker du bildeprosessen. Velg Fil > Skript > Bildeprosessor. Se Konvertere filer med bildeprosessen.

Hvis du bruker bildeprosessen, kan du lagre filene direkte i JPEG-format i størrelsen du vil ha dem i. Hvis du gjør dette, kontrollerer du at Endre størrelse på bilder er slått av i alternativene for stort bilde.

Alternativer for webfotogalleri

[Til toppen av siden](#)

Generelt Alternativer for filtyper, koding og metadata.

Filtype Bruker filtypen .htm eller .html.

Bruk UTF 8-koding til URL-adresse Bruker UTF8-koding.

Legg til bredde- og høydeattributt for bilder Angir dimensjoner. Nedlastningstiden forkortes.

Behold alle metadata Beholder metadatainformasjon.

Banner Tekstalternativer for banneret som vises på hver side i galleriet. Skriv inn tekst for hver av disse:

Web-sted Navnet på galleriet.

Fotograf Navnet på personen eller organisasjonen som har tatt bildene i galleriet.

Kontaktinformasjon Kontaktinformasjonen for galleriet, for eksempel et telefonnummer eller en forretningsadresse.

Dato Datoen som vises på hver side i galleriet. Som standard bruker Photoshop gjeldende dato.

Skript og Skriftstørrelse (Tilgjengelig for noen områdestiler) Alternativer for bannertekst.

Store bilder Alternativer for hovedbildene som vises på hver galleriside.

Legg til numeriske koblinger (Tilgjengelig for noen områdestiler) Setter inn en tallsekvens (starter med 1 og slutter med det totale antallet sider i galleriet) som vises vannrett øverst på hver galleriside. Hvert tall er en kobling til den respektive siden.

Endre størrelse på bilder Endrer størrelse på kildebildene for plassering på gallerisidene. Velg en størrelse på hurtigmenyen eller skriv inn en størrelse i bildepunkter. For Begrens velger du hvilke dimensjoner av bildet du vil begrense når du endrer størrelsen. For JPEG-kvalitet velger du et alternativ på hurtigmenyen, skriver inn en verdi mellom 0 og 12 eller drar skyvekontrollen. En høyere verdi gir bedre bildekvalitet, men større filstørrelse.

Merk: Photoshop bruker som standard bildeinterpoleringsmetoden angitt i innstillingene. Velg Bikubisk skarpere som standard for beste resultater når bildestørrelsen forminskes.

Rammestørrelse Angir rammebredden i bildepunkter for det eksporterte bildet.

Tittelbruk (Tilgjengelig for noen områdestiler) Angir alternativer for å vise bildetekst under hvert bilde. Velg Filnavn for å vise filnavnet, eller velg Beskrivelse, Bidragsytere, Tittel eller Copyright for å vise beskrivelser hentet fra filinformasjonsdialogboksen.

Skrift og Skriftstørrelse (Tilgjengelig for noen områdestiler) Angi skrift og skriftstørrelse for bildeteksten.

Miniatyrbilder Alternativer for galleriets hjemmeside, inkludert størrelsen på miniatyrbildene.

Størrelse Angir størrelsen på miniatyrbildene. Velg fra hurtigmenyen, eller skriv inn en verdi i bildepunkter for bredden på hver miniatyr.

Kolonner og Rader Angi antall kolonner og rader for visning av miniatyrbildene på hjemmesiden. Dette alternativet gjelder ikke for gallerier som bruker vannrett eller loddrett rammestil.

Rammestørrelse Angir rammebredden i bildepunkter rundt hvert miniatyrbilde.

Tittel Bruk (Tilgjengelig for noen områdestiler) Angir alternativer for å vise bildetekst under hver miniatyr. Velg Filnavn for å vise filnavnet, eller velg Beskrivelse, Bidragsytere, Tittel eller Copyright for å vise beskrivelser hentet fra filinformasjonsdialogboksen.

Skrift og Skriftstørrelse (Tilgjengelig for noen områdestiler) Angi skrift og skriftstørrelse for bildeteksten.

Egendefinerte farger Alternativer for farger på elementer i galleriet. Hvis du vil endre fargen på et element, klikker du fargekartet og velger en ny farge i Adobes fargevelger. Du kan endre bakgrunnsfargen for hver side (alternativet Bakgrunn) og banneret (alternativet Banner).

Sikkerhet Viser tekst over hvert bilde som en tyveriavskrekker.

Innhold Angir teksten som skal vises. Velg Egendefinert tekst for å skrive inn egendefinert tekst. Velg Filnavn, Beskrivelse, Bidragsytere, Tittel eller Copyright for å vise tekst hentet fra filinformasjonsdialogboksen.

Skrift, Farge og Posisjon Angi skriften, fargen og justeringen for bildeteksten.

Roter Plasser teksten på bildet i en vinkel.

Stiler for webfotogalleri

[Til toppen av siden](#)

 Hvis du vil opprette webgallerier med Photoshop CS5, kan du se delen om å [opprette et webfotogalleri](#) i hjelpen for Adobe Bridge. Hvis du vil bruke den eldre valgfrie plugin-modulen Webfotogalleri som beskrives under, må du først laste den ned og installere den for [Windows](#) eller [Mac OS](#).

Photoshop har forskjellige stiler for webfotogalleriet. Erfarne brukere som har kjennskap til HTML, kan i tillegg tilpasse en stil ved å redigere et sett HTML-malfiler eller opprette en ny stil.

Stilene for webfotogalleri i Photoshop er lagret i egne mapper i følgende plasseringer:

Windows Programfiler/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Innstillinger/Web-fotogalleri.

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Innstillinger/Web-fotogalleri.

Navnet på hver mappe på denne plasseringen vises som et alternativ på Stiler-menyen i dialogboksen Web-fotogalleri. Hver mappe inneholder følgende HTML-malfiler, som Photoshop bruker til å generere galleriet:

Caption.htm Bestemmer oppsettet for bildeteksten som vises under hver miniatyr på hjemmesiden.

FrameSet.htm Bestemmer oppsettet for rammesettet for visning av sider.

IndexPage.htm Bestemmer oppsettet for hjemmesiden.

SubPage.htm Bestemmer oppsettet for gallerisidene med bilder i full størrelse.

Thumbnail.htm Bestemmer oppsettet for miniatyrene som vises på hjemmesiden.

Hver malfil inneholder HTML-kode og spesialtegn. Spesialtegn er en tekststreng som erstattes av Photoshop når du angir det tilhørende alternativet i dialogboksen Web-fotogalleri. En malfil kan for eksempel inneholde følgende TITLE-element som bruker spesialtegn som tekst mellom kodene:

```
<TITLE>%TITLE%</TITLE>
```

Når Photoshop genererer galleriet ved hjelp av denne malfilen, erstattes %TITLE%-spesialtegnet med teksten du skrev inn under Web-sted i dialogboksen Web-fotogalleri.

For bedre å forstå en stil kan du åpne og studere den tilhørende HTML-malfilen i et HTML-redigeringsprogram. Ettersom bare standard ASCII-tegn brukes til å opprette HTML-dokumenter, kan du åpne, redigere og opprette disse dokumentene i et redigeringsprogram for ren tekst, for eksempel Notisblokk (Windows) eller TextEdit (Mac OS).

Tilpasse stiler for webfotogalleri

[Til toppen av siden](#)

Du kan tilpasse en eksisterende stil for webfotogalleri ved å redigere en eller flere av de tilhørende HTML-malfilene. Når du tilpasser en stil, må du følge disse retningslinjene for at Photoshop skal kunne generere galleriet riktig:

- Stilmappen må inneholde følgende filer: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm og FrameSet.htm.
- Du kan endre navn på stilmappen, men ikke på HTML-malfilene i mappen.
- Du kan ha en tom Caption.htm-fil og plassere HTML-koden og -spesialtegnene som bestemmer oppsettet for bildeteksten, i filen Thumbnail.htm.
- Du kan erstatte spesialtegn i en malfil med tekst eller HTML-kode, slik at et alternativ angis via malfilen i stedet for via dialogboksen Web-fotogalleri. En malfil kan for eksempel inneholde et BODY-element med følgende bakgrunnsfargeattributt som bruker spesialtegn som verdi:
bgcolor=%BGCOLOR%
Hvis du vil sette bakgrunnsfargen for siden til rød, kan du erstatte %BGCOLOR%-spesialtegnet med "FF0000".
- Du kan legge til HTML-kode og spesialtegn i malfilene. Alle spesialtegn må skrives med store bokstaver og begynne med et prosenttegn (%).

Tilpasse eller opprette en stil for webfotogalleri

[Til toppen av siden](#)

1. Finn mappen der de eksisterende stilene for webfotogalleri er lagret.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil egendefinere en stil, oppretter du en kopi av stilmappen og lagrer den på samme plassering på harddisken som de eksisterende stilmappene.
 - Hvis du vil egendefinere en stil, oppretter du en kopi av stilmappen og lagrer den på samme plassering på harddisken som de eksisterende stilmappene.Den nye eller egendefinerte stilen (navngitt for mappen) vises på Stiler-menyen i dialogboksen Web-fotogalleri.
3. Gjør ett av følgende ved hjelp av et HTML-redigeringsprogram:
 - Egendefiner HTML-malfilen.
 - Opprett de nødvendige HTML-malfilene, og lagre dem i stilmappen.

Når du oppretter malfilene, må du passe på at du følger retningslinjene for tilpassing beskrevet i Tilpasse stiler for webfotogalleri.

Viktig: Når du tilpasser eller oppretter en mal for en galleristil, bør du plassere hvert av følgende spesialtegn på en egen linje i HTML-filen: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% og %PREVINDEX%. Når du genererer angitte gallerisider, hopper Photoshop over linjer i en mal som inneholder spesialtegn som ikke brukes på de sidene. Når Photoshop for eksempel genererer den første gallerisiden, hopper det over linjer i malen som inneholder spesialtegnet %PREVIMAGE%, som bestemmer koblingen til forrige galleriside. Hvis du beholder %PREVIMAGE%-spesialtegnet på en egen linje, sørger du for at Photoshop ikke ignorerer andre spesialtegn i malen.

Spesialtegn for webfotogalleristil

[Til toppen av siden](#)

HTML-malfilene i Photoshop inneholder spesialtegn som brukes til å definere en standardstil for webfotogalleri. Photoshop bruker disse spesialtegnene til å generere et galleri basert på brukerinndata i dialogboksen Web-fotogalleri.

Når du egendefinerer eller oppretter en galleristil, kan du legge til spesialtegn i HTML-malfiler, med unntak av %THUMBNAILS% og %THUMBNAILSROWS%, som bare kan vises i filen IndexPage.htm. Når du legger til spesialtegn, må du huske på at du også må legge til HTML-kode i filen slik at spesialtegnene brukes riktig.

Du kan bruke følgende spesialtegn i HTML-malfiler:

%ALINK% Bestemmer fargen på aktive koblinger.

%ALT% Bestemmer navnet på en bildefil.

%ANCHOR% Gir brukeren mulighet til å gå tilbake til miniatyren av bildet som vises, i stedet for tilbake til begynnelsen av indeksen. Dette skjer når brukeren klikker Hjem-knappen.

%BANNERCOLOR% Bestemmer fargen på banneret.

%BANNERFONT% Bestemmer skrifttypen for bannerteksten.

%BANNERFONTSIZE% Bestemmer skriftstørrelsen for bannerteksten.

%BGCOLOR% Bestemmer bakgrunnsfargen.

%CAPTIONFONT% Bestemmer skriften for bildeteksten som vises under hver miniatyr på hjemmesiden.

%CAPTIONFONTSIZE% Bestemmer skriftstørrelsen for bildeteksten.

%CAPTIONTITLE% Setter inn dokumenttittelen for en bildetekst fra filinformasjonen.

%CHARSET% Bestemmer tegnsettet som brukes på hver side.

%CONTACTINFO% Angir kontaktinformasjonen for galleriet, for eksempel telefonnummer og sted.

%CONTENT_GENRATOR% Utvides til "Adobe Photoshop CS5 Web-fotogalleri".

%COPYRIGHT% Setter inn informasjonen om opphavsrett for en bildetekst fra filinformasjonen.

%CREDITS% Setter inn bidragsyterne for en bildetekst fra filinformasjonen.

%CURRENTINDEX% Bestemmer koblingen for gjeldende hjemmeside.

%CURRENTINDEXANCHOR% Finnes i filen SubPage.htm og peker på den første indekssiden.

%DATE% Bestemmer datoen som vises i banneret.

%EMAIL% Angir e-postinformasjonen for galleriet.

%FILEINFO% Bestemmer bildefilinformasjon for en bildetekst.

%FILENAME% Bestemmer filnavnet for et bilde. Bruk dette for metadata som vises som HTML-tekst.

%FILENAME_URL% Bestemmer URL-filnavnet for et bilde. Brukes bare for URL-filnavn.

%FIRSTPAGE% Bestemmer koblingen for den første gallerisiden som vises i den høyre rammen i rammesettet.

%FRAMEINDEX% Bestemmer koblingen for hjemmesiden som vises i den venstre rammen i rammesettet.

%HEADER% Bestemmer galleritittelen.

%IMAGEBORDER% Bestemmer rammestørrelsen for bildet i full størrelse på en galleriside.

%IMAGE_HEIGHT% Aktiverer avmerkingsboksen Legg til bredde- og høydeattributt for bilder. Dermed kan brukeren laste ned attributtene, noe som reduserer nedlastingstiden.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Dette spesialtegnet erstattes med et numerisk tegn som (bare) representerer bildets bredde.

%IMAGEPAGE% Bestemmer koblingen til en galleriside.

%IMAGE_SIZE% Hvis det er merket av for Endre størrelse på bilder, har dette spesialtegnet den bildepunktverdien som er angitt i Store bilder-panelet. Hvis det ikke er merket av i denne boksen, inneholder spesialtegnet en tom streng. Dette er nyttig for JavaScript i malene fordi det kan vise den maksimale høyde- og breddeverdien for alle bilder for det genererte webområdet.

%IMAGESRC% Bestemmer URL-adressen for bilder i full størrelse på en galleriside.

%IMAGE_WIDTH% Aktiverer avmerkingsboksen Legg til bredde- og høydeattributt for bilder. Dermed kan brukeren laste ned attributtene, noe som reduserer nedlastingstiden.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Dette spesialtegnet erstattes med et numerisk tegn som (bare) representerer bildets bredde.

%LINK% Bestemmer fargen på koblinger.

%NEXTIMAGE% Bestemmer koblingen for neste galleriside.

%NEXTIMAGE_CIRCULAR% Angir koblingen fra et stort forhåndsvisningsbilde til neste store forhåndsvisningsbilde.

%NEXTINDEX% Bestemmer koblingen for neste hjemmeside.

%NUMERICLINKS% Setter inn nummererte koblinger på undersider til alle store forhåndsvisningsbilder.

%PAGE% Bestemmer plasseringen til gjeldende side (for eksempel side 1 av 3).

%PHOTOGRAPHER% Bestemmer navnet på personen eller organisasjonen som har tatt bildene i galleriet.

%PREVIMAGE% Bestemmer koblingen for forrige galleriside.

%PREVINDEX% Bestemmer koblingen for forrige hjemmeside.

%SUBPAGEHEADER% Bestemmer galleritittelen.

%SUBPAGETITLE% Bestemmer galleritittelen.

%TEXT% Bestemmer tekstfargen.

%THUMBBOARDER% Bestemmer størrelsen på miniatyrbilderammene.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Aktiverer avmerkingsboksen Legg til bredde- og høydeattributt for bilder. Dermed kan brukeren laste ned attributtene, noe som reduserer nedlastingstiden.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Dette spesialtegnet erstattes med et numerisk tegn som (bare) representerer miniatyrens høyde.

%THUMBNAILS% Spesialtegnene erstattes med miniatyrer ved hjelp av filen Thumbnail.htm for rammestilene. Spesialtegnene må plasseres på én ubrutt linje i HTML-filen.

%THUMBNAIL_SIZE% Inneholder bildepunktverdien for miniatyren i miniatyrpanelet. Dette er nyttig for JavaScript i malene fordi det kan vise maksimal høyde- og breddeverdi for alle miniatyrer for det genererte webområdet.

%THUMBNAILSRC% Bestemmer koblingen til en miniatyr.

%THUMBNAILSROWS% Spesialtegnene erstattes med rader med miniatyrer ved hjelp av filen Thumbnail.htm for ikke-rammestilene. Spesialtegnene må plasseres på én ubrutt linje i HTML-filen.

%THUMBNAIL_WIDTH% Aktiverer avmerkingsboksen Legg til bredde- og høydeattributt for bilder. Dermed kan brukeren laste ned attributtene, noe som reduserer nedlastingstiden.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Dette spesialtegnet erstattes med et numerisk tegn som (bare) representerer miniatyrens bredde.

%TITLE% Bestemmer galleritittelen.

%VLINK% Bestemmer fargen på koblinger som er besøkt.



Optimalisere bilder

Optimalisering

[Oversikt over Lagre for Web og enheter](#)

[Forhåndsviser et bilde med forskjellige gammaverdier](#)

[Optimalisere et bilde for web](#)

[Lagre eller slette forhåndsinnstillinger for optimalisering](#)

[Arbeide med stykker i dialogboksen Lagre for Web og enheter](#)

[Komprimere webgrafikk til en angitt filstørrelse](#)

[Endre størrelse på grafikk under optimalisering](#)

[Generere CSS-lag for webgrafikk](#)

[Forhåndsviser optimaliserte bilder i en webleser](#)

[Lagre en fil i e-post](#)

Optimalisering

[Til toppen av siden](#)

Når du klargjør bilder for weben og andre elektroniske medier, må du ofte inngå et kompromiss mellom bildekvalitet og filstørrelsen for bildet.

Lagre for Web og enheter

Du kan bruke optimaliseringsfunksjonene i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices) til å forhåndsviser optimaliserte bilder i forskjellige filformater og med forskjellige filattributter. Du kan vise flere versjoner av et bilde samtidig og endre optimaliseringsinnstillingene mens du forhåndsviser bildet, for å velge den beste innstillingskombinasjonen. Du kan også angi gjennomsiktighet og maskering, velge alternativer for kontroll av spredning og endre størrelsen på bildet til angitte bildepunktdimensjoner eller til en angitt prosentandel av den opprinnelige størrelsen.

Når du lagrer en optimalisert fil med kommandoen Lagre for Web og enheter, kan du velge om du vil generere en HTML-fil for bildet. Denne filen inneholder all informasjon som er nødvendig for å vise bildet i en webleser.

Lagre som og bildeprosessoren i Photoshop

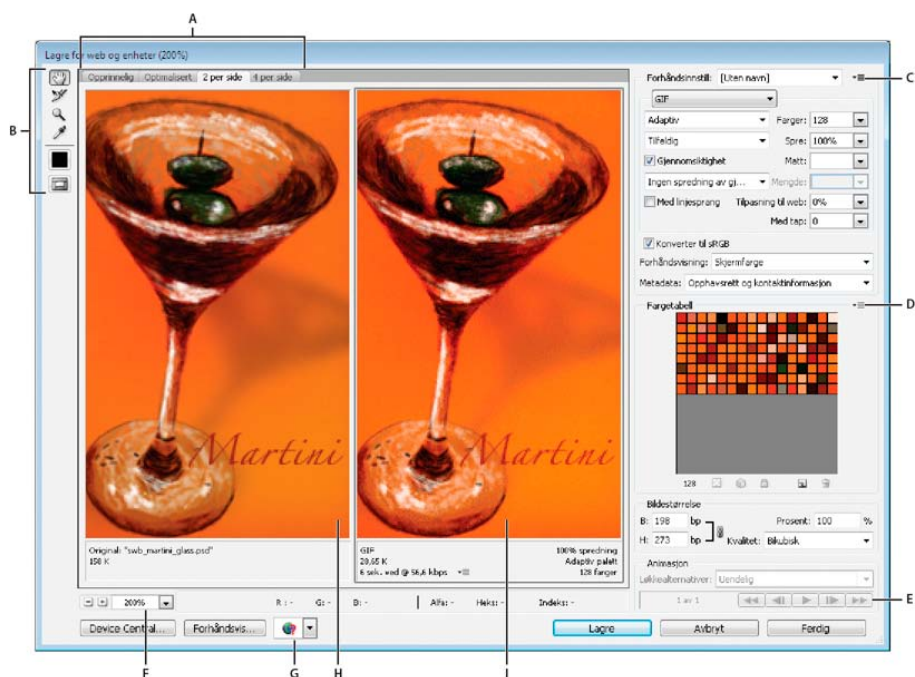
I Photoshop kan du bruke kommandoen Lagre som til å lagre et bilde som en GIF-, JPEG- eller PNG-fil. Avhengig av filformat kan du angi bildekvalitet, gjennomsiktig eller maskert bakgrunn, fargevisning og nedlastingsmetode. Webfunksjoner, for eksempel stykker, koblinger eller animasjoner, som du har lagt til i en fil, beholdes imidlertid ikke.

Du kan også bruke bildeprosessoren i Photoshop til å lagre kopier av en mappe med bilder i JPEG-format. Med bildeprosessoren kan du endre bildestørrelse og konvertere bildenes fargeprofil til webstandarden sRGB.

Oversikt over Lagre for Web og enheter

[Til toppen av siden](#)

Du bruker dialogboksen Lagre for Web og enheter (File > Save For Web & Devices) til å velge optimaliseringsalternativer og forhåndsviser optimalisert grafikk.



Dialogboksen Lagre for Web og enheter (Photoshop-versjon)

A. Visningsalternativer B. Verktøykasse C. Optimaliseringsmeny D. Fargetabellmeny E. Animasjonskontroller (bare Photoshop) F. Zoomboks G. Meny Forhåndsvis i webleser H. Originalbilde I. Optimalisert bilde

Forhåndsviser bilder i dialogboksen

❖ Klikk en kategori øverst i bildeområdet for å velge et visningsalternativ:

Original Viser bildet uten optimalisering.

Optimalisert Viser bildet med gjeldende optimaliseringsinnstillinger.

2 per side (2-Up) Viser to versjoner av bildet side ved side.

4 per side (4-Up) Viser fire versjoner av bildet side ved side.

Navigere i dialogboksen

Hvis ikke hele grafikken er synlig i dialogboksen Lagre for Web og enheter, kan du bruke håndverktøyet til å vise et annet område. Bruk zoomeverktøyet til å forstørre eller forminske visningen.

- Velg håndverktøyet (eller hold nede mellomromstasten), og dra i visningsområdet for å panorere over bildet.
- Velg zoomeverktøyet , og klikk i en visning for å zoome inn, hold nede Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS), og klikk i en visning for å zoome ut.

Du kan også skrive inn eller velge en forstørrelsesprosent nederst i dialogboksen.

Vise informasjon og nedlastings tid for optimalisert bilde

I merknadsområdet under hvert bilde i dialogboksen Lagre for Web og enheter vises optimaliseringsinformasjon. Merknaden for det opprinnelige bildet viser filnavnet og filstørrelsen. Merknaden for det optimaliserte bildet viser gjeldende optimaliseringsalternativer, størrelsen på den optimaliserte filen og beregnet nedlastings tid ved angitt modemhastighet. Du kan velge en modemhastighet på forhåndsvisningsmenyen.

Forhåndsviser et bilde med forskjellige gammaverdier

[Til toppen av siden](#)

Gammaverdien for en dataskjerm påvirker hvor lyst eller mørkt et bilde ser ut i en webleser. I Photoshop kan du forhåndsviser hvordan bildene dine vil se ut på systemer med forskjellige gammaverdier og gjøre gammajusteringer på bildet for å kompensere. Når du aktiverer et forhåndsvisningsalternativ, påvirkes ikke sluttresultatet for bildet.

❖ Velg ett av følgende alternativer på forhåndsvisningsmenyen i dialogboksen Lagre for Web og enheter:

Skjermfarge Gjør ingen justeringer i gammaverdiene i bildet. Skjermfarge er standardinnstillingen.

Eldre Macintosh (Ingen fargehåndtering) Simulerer standardgammaen på 1,8 som brukes av Mac OS 10.5 og tidligere.

Windows (Nei Fargehåndtering) Simulerer standardgammaen på 2,2 som brukes av Windows og Mac OS 10.6 og senere.

Bruk dokumentprofil Justerer gammaverdien etter en tilknyttet fargeprofil i et fargehåndtert dokument.

Optimalisere et bilde for web

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Fil > Lagre for Web og enheter (File > Save For Web & Devices).
2. Klikk en kategori øverst i dialogboksen for å velge et visningsalternativ: Optimalisert (Optimized), 2 per side (2-Up) eller 4 per side (4-Up). Hvis du velger 4 per side (4-Up), klikker du forhåndsvisningen du vil optimalisere.
3. (Valgfritt) Hvis bildet inneholder flere stykker, velger du ett eller flere stykker du vil optimalisere.
4. Velg en forhåndsinnstilling for optimalisering på forhåndsinnstillingsmenyen, eller angi individuelle optimaliseringsalternativer. De tilgjengelige alternativene avhenger av filformatet du velger.
 *Hvis du arbeider i modusen 4 per side, velger du Fyll bildeutsnitt på nytt på Optimaliser-menyen for automatisk å generere versjoner med lavere kvalitet av bildet når du har endret optimaliseringsinnstillingene.*
5. Finjuster optimaliseringsinnstillingene inntil du er tilfreds med balansen mellom bildekvalitet og filstørrelse. Hvis bildene inneholder flere stykker, passer du på å optimalisere alle stykkene.
 *Hvis du vil gjenopprette en optimalisert forhåndsvisning til opprinnelig versjon, velger du forhåndsvisningen og velger deretter Original på forhåndsinnstillingsmenyen.*
6. Hvis du skal optimalisere et bilde som har en annen innebygd fargeprofil enn sRGB, bør du konvertere fargene i bildet til sRGB før du lagrer bildet for bruk på weben. Sikrer at fargene du ser i det optimaliserte bildet, ser likedan ut i forskjellige weblesere. Alternativet Konverter til sRGB er valgt som standard.
7. (Bare Photoshop) Fra Metadata-menyen kan du velge hvilke metadata som skal lagres med den optimaliserte filen. (Velg fil > Filinformasjon hvis du vil vise eller angi dokumentmetadata.) Metadata støttes fullt ut av JPEG-formatet og delvis av GIF- og PNG-formatet.
Merk: Metadataresultatet er i samsvar med [Metadata Working Group](#)-standarder, og derfor lagres noen JPEG-metadata i EXIF- og IIM-formatene i stedet for XMP.
Ingen Ingen metadata lagret (uttatt EXIF-merknader om opphavsrett i JPEG-filer). Gir minst filstørrelse.
Opphavsrett Lagrer merknader om opphavsrett, bruksrettigheter, status for opphavsrett og URL-adresse til opphavsrettslig informasjon.
Opphavsrett og kontaktinformasjon Lagrer all informasjon om opphavsrett, i tillegg til følgende informasjon: oppretter, oppretters stilling, e-postadresse, adresse, poststed, stat/provins, postnummer, land, telefonnummer og webområde.
Alt unntatt kamerainfo Lagrer alle metadata, unntatt EXIF-data om kamerainnstillinger som lukkehastighet, klokkeslett og data, brennvidde, eksponeringskompensasjon, målemønster og bruk av blits.
Alle Lagrer alle metadata i filen.
8. Klikk Lagre (Windows) eller Arkiver (Mac OS).
9. Gjør følgende i dialogboksen Lagre optimalisert som (Save Optimized As), og klikk deretter Lagre (Save):
 - Angi et filnavn, og velg en plassering for resultatfilen(e).
 - Velg et Format-alternativ for å angi hva slags filer du vil lagre: bare HTML-fil og bildefiler, bare bildefiler eller bare HTML-fil.
 - (Valgfritt) Angi utdatainnstillinger for HTML- og bildefiler.
 - Hvis bildet inneholder flere stykker, velger du et alternativ for lagring av stykker på stykkemenyen: Alle stykker (All Slices) eller Merkede stykker (Selected Slices). *Hvis du vil gjenopprette optimaliseringsinnstillingene til sist lagrede versjon, trykker du Alt (Windows) eller Tilvalg (Mac OS) og klikker Tilbakestill. Hvis du vil beholde de samme innstillingene neste gang du åpner dialogboksen Lagre for Web og enheter, trykker du Alt/Tilvalg og klikker Husk (Remember).*

Hvis du vil se en video om hvordan du lagrer filer for Web i Illustrator, kan du se www.adobe.com/go/vid0063_no.

Lagre eller slette forhåndsinnstillinger for optimalisering

[Til toppen av siden](#)

Du kan lagre optimaliseringsinnstillinger som et navngitt sett og bruke innstillingene på andre bilder. Innstillinger du lagrer, vises på forhåndsinnstillingsmenyen, sammen med de forhåndsdefinerte navngitte innstillingene. Hvis du redigerer et navngitt eller forhåndsdefinert sett, vises "Uten navn" på forhåndsinnstillingsmenyen.

1. Angi ønskede optimaliseringsalternativer, og velg Lagre innstillinger (Save Settings) på menyen på optimaliseringspaletten.
2. Gi navn til innstillingene, og lagre dem i riktig mappe:
Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[brukernavn]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings
 (Windows Vista) Brukere\[brukernavn]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings
 (Mac OS) Brukere\[brukernavn]\Bibliotek/Preferences/Adobe Photoshop CS5 Settings/Optimized Settings
Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[brukernavn]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[språk]\Save for Web Settings\Optimize
 (Windows Vista) Brukere\[brukernavn]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5 Settings\[språk]\Save for Web Settings\Optimize
 (Mac OS) Brukere\[brukernavn]\Bibliotek/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[språk]/Save for Web Settings/Optimize
Merk: Hvis du lagrer innstillingene et annet sted, vil de ikke være tilgjengelige fra forhåndsinnstillingsmenyen.
3. Hvis du vil slette en forhåndsinnstilling, velger du den på forhåndsinnstillingsmenyen, og deretter velger du Slett innstillinger (Delete

Arbeide med stykker i dialogboksen Lagre for Web og enheter

Hvis bildet inneholder flere stykker, må du angi stykkene som skal optimaliseres. Du kan bruke optimaliseringsinnstillinger på flere stykker ved å koble stykkene. Koblede stykker i GIF- og PNG-8-format deler en fargepalett og et spredningsmønster for å hindre at sømmer mellom stykkene vises.

- Hvis du vil vise eller skjule alle stykker, klikker du knappen Slå synlige stykker av/på .
- Hvis du vil merke stykker i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices), velger du stykkevalgsverktøyet  og klikker ønsket stykke. Skift+klikk eller Skift+dra hvis du vil merke flere stykker.
Merk: I dialogboksen Lagre for Web og enheter er umerkede stykker nedtonet. Dette påvirker ikke fargen i det endelige bildet.
- Hvis du vil vise stykkealternativer i dialogboksen Lagre for Web og enheter, velger du stykkevalgsverktøyet og dobbeltklikker et stykke.
- Hvis du vil koble sammen stykker, merker du to eller flere stykker og velger Koble stykker (Link Slices) på optimaliseringsmenyen  (til høyre for forhåndsinnstillingsmenyen). Koblingsikonet  vises på de koblede stykkene.
- Hvis du vil løse opp en stykkekobling, merker du stykket og velger Løs opp kobling av stykke på optimaliseringsmenyen.
- Hvis du vil løse opp koblingene for alle stykkene i et bilde, velger du Bryt kobling for alle stykker (Unlink All Slices) på optimaliseringsmenyen.

Komprimere webgrafikk til en angitt filstørrelse

1. Velg Fil > Lagre for Web og enheter (File > Save For Web & Devices).
2. Klikk en kategori øverst i dialogboksen Lagre for Web og enheter for å velge et visningsalternativ: Optimalisert (Optimized), 2 per side (2-Up) eller 4 per side (4-Up). Hvis du velger 4 per side, velger du forhåndsvisningen du vil optimalisere.
3. (Valgfritt) Velg stykkene du vil optimalisere og filformatet du vil bruke.
4. Velg Optimaliser til filstørrelse (Optimize To File Size) på menyen Optimaliser (Optimize) (til høyre for menyen Forhåndsinnstillinger (Preset)).
5. Angi den ønskede filstørrelsen.
6. Angi et alternativ for Start med:
Gjeldende innstillinger Bruker det gjeldende filformatet.
Automatisk valg av GIF/JPEG Velger automatisk det optimale formatet avhengig av bildeinnhold.
7. Velg et Bruk-alternativ for å angi om du vil bruke den angitte filstørrelsen bare på gjeldende stykke, på hvert stykke i bildet, eller på alle stykker. Klikk OK.

Endre størrelse på grafikk under optimalisering

I dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices) kan du endre størrelsen på et bilde til angitte bildepunktdimensjoner eller til en prosentandel av den opprinnelige størrelsen.

1. Klikk kategorien Bildestørrelse (Image Size) i dialogboksen Lagre for Web og enheter.
2. Angi ett eller flere av følgende alternativer:
Behold proporsjoner (Constrain Proportions) Beholder gjeldende proporsjoner for pikselbredde og -høyde.
Kvalitet (bare Photoshop) Angir interpoleringsmetode. Bikubisk skarpere gir generelt bedre resultater når du reduserer bildestørrelsen.
Utjevnet (Anti-Alias) (bare Illustrator) Fjerner ujevne kanter i grafikk ved å bruke utjevning.
Klipp til tegnebord (Clip To Artboard) (bare Illustrator) Klipper størrelsen på grafikken slik at den passer til dokumentets tegnebordrammer. Alt som er utenfor tegnebordrammen, slettes.
Merk: Ingen av funksjonene på bildestørrelsespaletten er tilgjengelige for filformatene SWF og SVG, med unntak av Klipp til tegnebord.
3. Skriv inn nye bildepunktdimensjoner, eller angi hvor mange prosent bildet skal endres med, og klikk Bruk.

Generere CSS-lag for webgrafikk

Du kan bruke lag i Illustrator-grafikk for å generere CSS-lag i den resulterende HTML-filen. Et CSS-lag er et element med absolutt posisjon og kan overlape andre elementer på en webside. Det kan være nyttig å eksportere CSS-lag når du skal opprette dynamiske effekter på websiden.

Lagpaletten i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices) gir deg kontroll over hvilke toppnivålag i grafikken som skal eksporteres som CSS-lag, og om eksporterte lag skal vises eller være skjult.

1. Klikk kategorien Lag (Layers) i dialogboksen Lagre for Web og enheter.
2. Velg Eksporter som CSS-lag (Export As CSS Layers).

3. Velg et lag på lagmenyen, og angi om nødvendig følgende alternativer:
Synlig (Visible) Oppretter et synlig CSS-lag i den resulterende HTML-filen.

Skjult (Hidden) Oppretter et skjult CSS-lag i den resulterende HTML-filen.

 *CSS-lag er de samme som GoLive-lag. Med Adobe GoLive kan du animere et CSS-lag og bruke innebygde JavaScript-handlinger til å opprette interaktive effekter.*

Forhåndsviser optimaliserte bilder i en webleser

[Til toppen av siden](#)

Du kan forhåndsviser et optimalisert bilde i alle installerte weblesere fra dialogboksen Lagre for Web og enheter (File > Save For Web & Devices). Webleserforhåndsvisningen viser bildet med en bildetekst som angir bildets filtype, bildepunktdimensjoner, filstørrelse, komprimeringsspesifikasjoner og annen HTML-informasjon.

- Hvis du vil forhåndsviser et bilde i standard webleser, klikker du webleserikonet nederst i dialogboksen Lagre for Web og enheter.
- Hvis du vil velge en annen webleser, velger du Annen (Other) på weblesermenyen (ved siden av webleserikonet).
- Hvis du vil legge til, redigere eller fjerne en webleser på weblesermenyen, velger du Rediger liste (Edit List) på menyen. I dialogboksen Weblesere finner du alle webleserne på datamaskinen, og du kan angi standardleseren for forhåndsvisning av bildet.

Lagre en fil i e-post

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Fil > Lagre for Web og enheter (File > Save For Web & Devices).
2. Klikk kategorien Optimalisert (Optimized) øverst i dialogboksen Lagre for Web og enheter.
3. Velg JPEG lav (JPEG Low) på menyen Forhåndsinnstillinger (Preset).
4. Under Bilde størrelse (Image Size) klikker du kjettingikonet til høyre for bredde- og høydeboksen for å beholde bildeproporsjonene. Deretter angir du bredde.

400 bildepunkter er en god størrelse for e-post. Bruk en mindre størrelse hvis mottakeren har en begrenset Internett-forbindelse.
5. Klikk Lagre (Windows) eller Arkiver (Mac OS). Angi et filnavn og en plassering der filen skal lagres. Kontroller at det er merket av for Bare bilder under Format. Klikk Lagre én gang til.

Nå kan du sende filen via e-post. I noen e-postprogrammer kan du dra filen til brødteksten i meldingen. I andre programmer bruker du kommandoen Legg ved eller Sett inn.

Flere hjelpeemner

[Lagre for Web i Illustrator-video](#)



|

Utdatainnstillinger for webgrafikk

Angi utdataalternativer

HTML-utdataalternativer

Utdataalternativer for stykke

Utdatainnstillinger for bakgrunn

Utdatainnstillinger for lagring av filer

Inkludere informasjon om tittel og opphavsrett med et bilde

[Til toppen av siden](#)

Angi utdataalternativer

Utdatainnstillinger styrer hvordan HTML-filer formateres, hvordan filer og stykker navngis og hvordan bakgrunnsbilder håndteres når du lagrer et optimalisert bilde. Du angir disse alternativene i dialogboksen Utdatainnstillinger (Output Settings).

Du kan lagre utdatainnstillingene og bruke dem med andre filer.

1. Gjør ett av følgende for å vise dialogboksen Utdatainnstillinger:

- Når du skal lagre et optimalisert bilde, velger du Annet (Other) på menyen Innstillinger (Settings) i dialogboksen Lagre optimalisert (Save Optimized) eller Lagre optimalisert som (Save Optimized As).
- Velg Rediger utdatainnstillinger (Edit Output Settings) på optimaliseringsmenyen (til høyre for forhåndsinnstillingsmenyen) i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices).

2. (Valgfritt) Hvis du vil vise forhåndsdefinerte alternativer for utdata, velger du et alternativ på Innstillinger-menyen (Settings).

3. Rediger hvert alternativsett etter behov. Hvis du vil bytte til et annet alternativsett, velger du et alternativsett fra hurtigmenyen under Innstillinger-menyen. Du kan også velge å klikke Neste for å vise det neste settet i menylisten. Klikk Forrige for å vise det foregående settet.

4. (Valgfritt) Når du skal lagre utdatainnstillingene, angir du alternativene du vil ha, og deretter klikker du Lagre. Skriv inn et filnavn, velg en plassering for den lagrede filen, og velg Lagre.

Du kan lagre utdatainnstillingene hvor som helst. Hvis du imidlertid plasserer filen i mappen Optimaliserte utdatainnstillinger i Photoshop-mappen eller i mappen Save For Web Settings/Output Settings i Illustrator-mappen, vil filen vises på Innstillinger-menyen (Settings).

5. (Valgfritt) Hvis du vil laste inn utdatainnstillinger, klikker du Last inn, velger en fil og klikker Åpne.

[Til toppen av siden](#)

HTML-utdataalternativer

Du kan angi følgende alternativer i HTML-settet:

Utdata XHTML Oppretter websider som oppfyller XHTML-standarden for eksport. Når du velger Utdata XHTML (Output XHTML), deaktiveres alle utdataalternativer som kan komme i konflikt med denne standarden. Alternativene Store/små i koder og Store/små for attributter angis automatisk når du velger dette alternativet.

Store/små i koder Angir om store eller små bokstaver kan brukes i koder.

Store/små for attributter Angir om store eller små bokstaver kan brukes for attributter.

Innrykk Angir metoden for innrykk av kodelinjer: bruke redigeringsprogrammets tabulatorinnstillinger, bruke et angitt antall mellomrom eller ikke bruke innrykk.

Linjeslutt Angir en plattform for kompatibilitet for linjeendelser.

Encoding Angir en standard tegnkoding for websiden. (Dette alternativet er bare tilgjengelig i Illustrator, Photoshop bruker alltid UTF-8-koding.)

Inkluder kommentarer Legger til forklarende kommentarer i HTML-koden.

Legg alltid til Alt-attributt Legger til ALT-attributtet i IMG-elementer for å samsvare med myndighetenes standarder for webtilgjengelighet.

Angi alltid attributter Setter inn anførselstegn rundt alle kodeattributter. Dette er nødvendig for å oppnå kompatibilitet med enkelte eldre weblesere, og for å være strengt HTML-kompatibel. Det anbefales imidlertid ikke at attributter alltid settes i anførselstegn. Anførselstegn brukes når det er nødvendig for å være kompatibel med de fleste weblesere hvis det ikke er merket av for dette alternativet.

Lukk alle koder Legger til lukkekoder for alle HTML-elementene i filen for XHTML-kompatibilitet.

Inkluder nullmargen på brødtekstkode Fjerner standard indremargen i et webleservindu. Legger til kodene marginwidth, marginheight, leftmargin og topmargin med nullverdier i body-koden.

[Til toppen av siden](#)

Utdataalternativer for stykke

Du kan angi følgende alternativer i Stykker-settet:

Generer tabell Justerer stykker ved hjelp av en HTML-tabell i stedet for et stilark.

Tomme celler Angir hvordan tomme stykker konverteres til tabellceller. Velg GIF, IMG W&H hvis du vil bruke en 1-bildepunkts GIF-fil med bredde- og høydeverdi angitt i IMG-koden. Velg GIF, TD W&H hvis du vil bruke en 1-bildepunkts GIF-fil med bredde- og høydeverdi angitt i TD-koden. Velg NoWrap, TD W&H hvis du vil plassere et ikke-standard NoWrap-attributt på tabelldataene, og også plassere bredde- og høydeverdier som er angitt i TD-kodene.

TD W&H Angir når det skal inkluderes bredde- og høydeattributter for tabelldata: Alltid, Aldri eller Automatisk (anbefalt innstilling).

Mellomromceller Angir når det skal legges til en rad og en kolonne med tomme mellomromsceller rundt den genererte tabellen: Automatisk (anbefalt innstilling), Automatisk (nederst), Alltid, Alltid (nederst) eller Aldri. For tabellutforminger der slike stykkerammer ikke er riktig justert, kan mellomromsceller hindre at tabellen brytes opp i enkelte weblesere.

Generer CSS Genererer et overlappende stilark i stedet for en HTML-tabell.

Referert til Angir hvordan stykkeplasseringer refereres til i HTML-filen når CSS brukes:

Etter ID Plasserer hvert stykke ved hjelp av stiler som refereres av en unik ID.

Linjebundet Inkluderer stilelementer i deklarasjonen av blokkelementets <DIV>-kode.

Etter klasse Plasserer hvert stykke ved hjelp av klasser som refereres av en unik ID.

Standardnavn på stykker Velg elementer på hurtigmenyene eller skriv inn tekst i feltene for å opprette standardnavn for stykker. Elementer omfatter dokumentnavn, ordet stykke, tall eller bokstaver som angir stykker eller overrullingstilstander, opprettingsdato for stykke, tegnsetting eller ingenting av dette.

Utdatainnstillinger for bakgrunn

[Til toppen av siden](#)

Du kan angi følgende alternativer for bakgrunn i dialogboksen Utdatainnstillinger (Output Settings):

Vis dokument som Velg Bilde hvis du vil at websiden skal vise et bilde eller en heldekkende farge som bakgrunn bak gjeldende bilde. Velg Bakgrunn hvis du vil at websiden skal vise det optimaliserte bildet som en flislagt bakgrunn.

Bakgrunnsbilde Skriv inn plasseringen til en bildefil, eller klikk Velg og velg et bilde. Filen du angir, vil vises flislagt bak det optimaliserte bildet på websiden.

Farge Klikk i Farge-boksen, og velg en bakgrunnsfarge ved hjelp av fargevelgeren, eller velg et alternativ på hurtigmenyen.

Utdatainnstillinger for lagring av filer

[Til toppen av siden](#)

Du kan angi følgende alternativer under Lagrer filer (Saving Files) i dialogboksen Utdatainnstillinger (Output Settings):

Filnavngivning Velg elementer på hurtigmenyene, eller bruk boksene til å skrive inn tekst som skal settes sammen til standardnavn for alle filer. Elementer omfatter dokumentnavn, stykkenavn, overrullingstilstand, utløserstykke, filopprettelsesdato, stykkenummer, tegnsetting og filtype. Noen alternativer er bare relevante hvis filen inneholder stykker eller overgangstilstander.

Tekstboksene lar deg endre rekkefølgen eller formateringen for filnavndelene (du kan for eksempel angi en overrullingstilstand med en forkortelse i stedet for hele ordet).

Filnavnkompatibilitet Velg ett eller flere alternativer for å gjøre filnavnet kompatibelt med Windows- (tillater lengre filnavn), Mac OS- og UNIX-operativsystemer.

Plasser bilder i mappen Angir et mappenavn der optimaliserte bilder skal lagres (bare tilgjengelig for dokumenter som inneholder flere stykker).

Kopier bakgrunnsbilde ved lagring Tar vare på et bakgrunnsbilde som er angitt i bakgrunnsinnstillingene.

Inkludere informasjon om tittel og opphavsrett med et bilde

[Til toppen av siden](#)

Du kan legge til informasjon om tittel og opphavsrett på en webside ved å skrive inn informasjonen i dialogboksen Filinformasjon (File Info). Tittelinformasjon vises på tittelinnen i webleseren når bildet eksporteres sammen med en HTML-fil. Informasjon om opphavsrett vises ikke i webleseren. Den legges imidlertid til som en kommentar i HTML-filen og som metadata i bildefilen.

1. Velg fil > Filinformasjon.
2. Hvis du vil skrive inn et tittel som skal vises på tittelinnen i webleseren, skriver du inn teksten i Dokumenttittel-boksen (Document Title) under Beskrivelse (Description) i dialogboksen Filinformasjon.
3. Hvis du vil skrive inn informasjon om opphavsrett, skriver du inn teksten i tekstboksen Merknad om opphavsrett (Copyright Notice) under Beskrivelse i dialogboksen Filinformasjon.
4. Klikk OK.



Alternativer for optimalisering av webgrafikk

Webgrafikkformater

Optimaliseringsalternativer for JPEG

Optimaliseringsalternativer for GIF og PNG-8

Optimalisere gjennomsiktighet i GIF- og PNG-bilder

Vise fargetabellen for et optimalisert stykke

Tilpasse fargetabellen for GIF- og PNG8-bilder

Optimaliseringsalternativer for PNG-24

Optimaliseringsalternativer for WBMP

Optimaliseringsalternativer for SWF (Illustrator)

Optimaliseringsalternativer for SVG (Illustrator)

Webgrafikkformater

[Til toppen av siden](#)

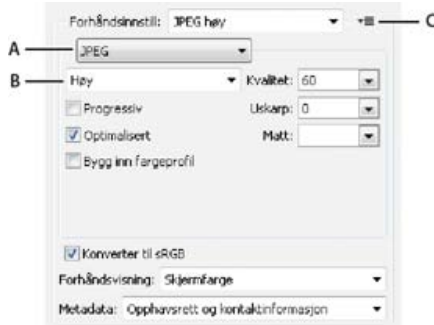
Webgrafikkformater kan være punktgrafikk (raster) eller vektor. Punktgrafikkformatene – GIF, JPEG, PNG og WBMP – er oppløsningsavhengige, det vil si at dimensjonene, og kanskje også bildekvaliteten, for et punktgrafikkbilde endres ved ulike skjermoppløsninger. Vektorformatene – SVG og SWF – er oppløsningsuavhengige og kan skaleres opp eller ned uten at noe av bildekvaliteten går tapt. Vektorformatene kan også inneholde rasterdata. Du kan eksportere fra Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices) til SVG og SWF bare i Adobe Illustrator.

Optimaliseringsalternativer for JPEG

[Til toppen av siden](#)

JPEG er standardformatet for komprimering av halvtonebilder, for eksempel fotografier. Ved optimalisering av et bilde i JPEG-format brukes komprimering med tap, som forkaster data selektivt.

Merk: Ettersom bilde data går tapt når en fil lagres i JPEG-format, bør du lagre kildefilen i det opprinnelige formatet (for eksempel Photoshop .PSD) hvis du skal redigere filen ytterligere eller opprette flere JPEG-versjoner.



Optimaliseringsinnstillinger for JPEG (Photoshop-versjon)

A. Filformatmeny B. Komprimeringskvalitet-meny C. Optimaliser-meny

Kvalitet Bestemmer komprimeringsnivået. Jo høyere kvalitetsinnstilling du velger, jo flere detaljer beholdes av komprimeringsalgoritmen. En høy kvalitetsinnstilling resulterer imidlertid i større filstørrelse enn en lav kvalitetsinnstilling. Vis det optimaliserte bildet ved flere kvalitetsinnstillinger for å finne den beste balansen mellom kvalitet og filstørrelse.

Optimalisert Oppretter en forbedret JPEG-fil med litt mindre filstørrelse. Det optimaliserte JPEG-formatet anbefales for maksimal filkomprimering. Denne funksjonen støttes imidlertid ikke av enkelte eldre weblesere.

Progressiv Viser bildet progressivt i en webleser. Bildet vises som en rekke overlappinger, slik at de besøkende kan se bildet i lav oppløsning før det lastes ned helt. Alternativet Progressiv (Progressive) krever at du bruker det optimaliserte JPEG-formatet.

Merk: Progressive JPEG-filer krever mer RAM for å vises og støttes ikke av alle nettlesere.

Uskarphet Angir mengden uskarphet som skal brukes på bildet. Dette alternativet bruker en effekt som er identisk med filteret Variabelt uskarpt (Gaussian Blur), og gjør det mulig å komprimere filen mer slik at den blir mindre. En innstilling mellom 0,1 og 0,5 anbefales.

Bygg inn fargeprofil (Photoshop) eller ICC Profile (Illustrator) Beholder fargeprofiler i den optimaliserte filen. Noen weblesere bruker fargeprofiler til fargekorrigering.

Maske Angir en fyllfarge for bildepunkter som var gjennomsiktige i originalbildet. Klikk maskefargekartet for å velge en farge i fargevelgeren, eller velg et alternativ på maskemenyen: Pipette-farge (Eyedropper Color) (for å bruke fargen i eksempelboksen), Forgrunnsfarge, Bakgrunnsfarge, Hvit (White), Svart (Black) eller Annen (Other) (for å bruke fargevelgeren).

Merk: Alternativene Forgrunnsfarge og Bakgrunnsfarge er bare tilgjengelige i Photoshop.

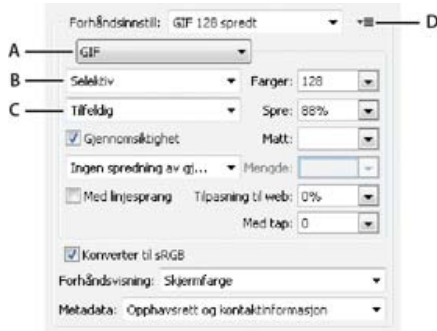
Bildepunkter som var helt gjennomsiktige i det opprinnelige bildet, fylles med den valgte fargen. Bildepunkter som var delvis gjennomsiktige i det

Optimaliseringsalternativer for GIF og PNG-8

GIF er standardformatet for komprimering av bilder med flat farge og skarpe detaljer, for eksempel strektegninger, logoer eller illustrasjoner med tekst. I likhet med GIF-formatet komprimerer PNG-8-formatet områder med heldekkende farger effektivt og tar vare på de skarpe detaljene.

PNG-8- og GIF-filer støtter 8-biters farge, slik at de kan vise opptil 256 farger. Prosessen for å bestemme hvilke farger som skal brukes, kalles begrensning, slik at bilder i GIF- og PNG-8-formater noen ganger kalles bilder med begrensede farger. Ved konvertering av et bilde til begrensede farger bygges det en fargeoppslagstabell som lagrer og begrenser fargene i bildet. Hvis en farge i et opprinnelig bilde ikke vises i fargeoppslagstabellen, velger programmet den nærmeste fargen i tabellen eller simulerer fargen ved hjelp av en kombinasjon av tilgjengelige farger.

I tillegg til alternativene nedenfor kan du også justere antallet farger i fargetabellen for bildet. Se Tilpasse fargetabellen for GIF- og PNG8-bilder.



Optimaliseringsinnstillinger for GIF (Photoshop-versjon)

A. Filformatmeny B. Fargereduksjonsalgoritme-meny C. Spredningsalgoritme-meny D. Optimaliser-meny

Med tap (bare GIF) Reduserer filstørrelsen ved å forkaste data selektivt. En høyere Med tap-verdi fører til at flere data forkastes. Ofte kan du bruke en Med tap-verdi på 5–10, og noen ganger opptil 50, uten at bildekvaliteten blir dårligere. Alternativet Med tap kan redusere filstørrelsen med 5 til 40 %.

Merk: Du kan ikke bruke alternativet Med tap med alternativet Med linjesprang eller med algoritmene Støy eller Mønsterspredning.

Fargereduksjonsmetode og farger Angir en metode for å generere fargeoppslagstabellen og antall farger du vil ha i fargeoppslagstabellen. Du kan velge en av fargereduksjonsmetodene nedenfor:

Perseptuell Oppretter en egendefinert fargetabell ved å prioritere farger som øynene er mest følsomme overfor.

Selektiv Oppretter en fargetabell som ligner den perseptuelle fargetabellen, men som favoriserer store områder med farge og tar vare på webfarger. Denne fargetabellen produserer som regel bilder med høyest fargeintegritet. Standardalternativet er Selektiv.

Adaptiv Oppretter en egendefinert fargetabell ved å velge ut farger fra det dominerende spekteret i bildet. Et bilde med bare fargene grønt og blått gir for eksempel en fargetabell med hovedsakelig grønn- og blåfarger. De fleste bilder konsentrerer farger i bestemte områder av spekteret.

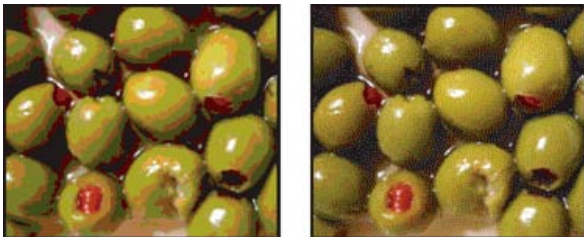
Restriktiv (web) Bruker standardtabellen med 216 farger som brukes i 8-biterspalettene (256 farger) i Windows og Mac OS. Dette alternativet sikrer at det ikke brukes spredning for webleser på farger når bildet vises med 8-biters farge. (Denne paletten kalles også den websikre paletten.) Bruk av webpaletten kan gi større filer, og den anbefales bare når det er viktig å unngå spredning for webleser.

Egendefinert Bruker en fargepalett som er opprettet eller endret av brukeren. Hvis du åpner en eksisterende GIF- eller PNG-8-fil, vil den ha en egendefinert fargepalett.

 Bruk fargetabellpaletten i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices) hvis du vil tilpasse fargeoppslagstabellen.

Svart & hvitt, Gråtone, Mac OS, Windows Bruk en fast fargepalett.

Spredningsmetode og spredning Bestemmer metoden for og omfanget av programspredning. Spredning refererer til en metode for å simulere farger som ikke er tilgjengelige i datamaskinens fargevisningssystem. En høyere spredningsprosent gir bildet flere farger og større detaljrikdom, men kan også øke filstørrelsen. Bruk den laveste spredningsprosenten som gir fargedetaljene du krever, for å oppnå optimal komprimering. Bilder med primært heldekkende farger kan fungere godt uten spredning. Bilder med halvtonefarger (spesielt fargegraderinger) kan kreve spredning for å hindre båndddannelser.



GIF-bilde med 0 % spredning (venstre) og 100 % spredning (høyre)

Du kan velge en av spredningsmetodene nedenfor:

Tilfeldig Bruker et tilfeldig mønster som vanligvis er mindre merkbart enn mønsterspreading. Spredningseffektene spres over tilstøtende

bildepunkter.

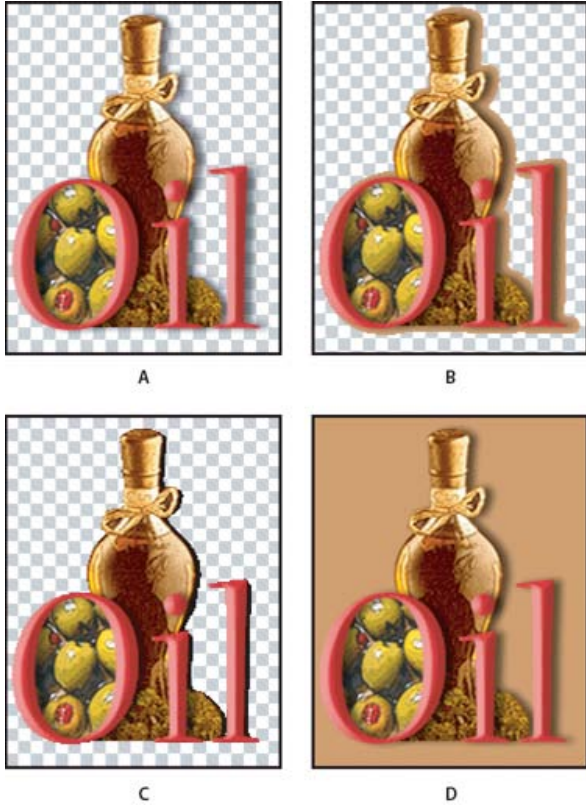
Mønster Bruker rasterlignende firkantmønstre for å simulere farger som ikke finnes i fargetabellen.

Støy Bruker et tilfeldig mønster som ligner på den tilfeldige spredningsmetoden, men uten at mønsteret spres over tilstøtende bildepunkter. Ingen sømmer vises ved bruk av støyspredningsmetoden.

Gjennomsiktighet og maske Bestemmer hvordan gjennomsiktige bildepunkter i bildet skal optimaliseres.

- Hvis du vil gjøre helt gjennomsiktige bildepunkter gjennomsiktige og blande delvis gjennomsiktige bildepunkter med en farge, merker du av for Gjennomsiktighet og velger en maskefarge.
- Hvis du vil fylle helt gjennomsiktige bildepunkter med en farge og blande delvis gjennomsiktige bildepunkter med den samme fargen, velger du en maskefarge og fjerner merket for Gjennomsiktighet.
- Hvis du vil velge en maskefarge, klikker du maskefargekartet og velger en farge i fargevelgeren. Du kan også velge et alternativ på maskemenyen: Pipette-farge (Eyedropper Color) (for å bruke fargen i eksempelboksen), Forgrunnsfarge, Bakgrunnsfarge, Hvit (White), Svart (Black) eller Annen (Other) (for å bruke fargevelgeren).

Merk: Alternativene Forgrunnsfarge og Bakgrunnsfarge er bare tilgjengelige i Photoshop.

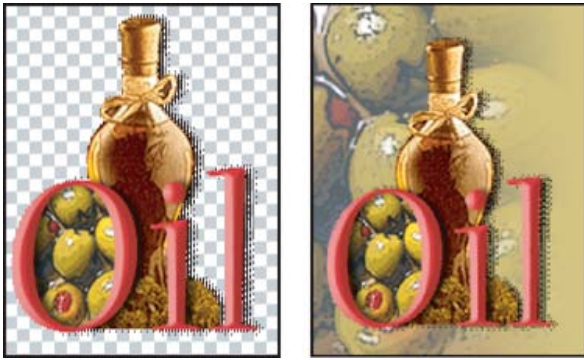


Eksempler på gjennomsiktighet og maskering

A. Originalbilde **B.** Gjennomsiktighet aktivert maskefarge **C.** Gjennomsiktighet aktivert uten maskering **D.** Gjennomsiktighet opphevet med en maskefarge

Tilfeldig spredning for gjennomsiktighet Når alternativet Gjennomsiktighet er valgt, kan du velge en metode for å spre delvis gjennomsiktige bildepunkter:

- Ingen spredning av gjennomsiktighet bruker ingen spredning på delvis gjennomsiktige bildepunkter i bildet.
- TilfeldigTilfeldig gjennomsiktighetsspredning (Transparency Dither) bruker et tilfeldig mønster som vanligvis er mindre merkbart enn mønsterspredning. Spredningseffektene spres over tilstøtende bildepunkter. Hvis du velger denne algoritmen, må du angi en spredningsprosent for å kontrollere mengden spredning som brukes på bildet.
- Spredning av gjennomsiktig mønster bruker et halvtone-lignende firkantmønster på delvis gjennomsiktige bildepunkter.
- Spredning av gjennomsiktig støy (No Transparency Dither) bruker et tilfeldig mønster som ligner på spredningsalgoritmen, men uten at mønsteret spres over tilstøtende bildepunkter. Ingen sømmer vises ved bruk av algoritmen Støy (Noise).



Eksempel på spredning av gjennomsliktig mønster (venstre) og brukt på en webside (høyre)

Linjesprang Viser en versjon av bildet med lav oppløsning i en webleser under nedlastingen av den fullstendige bildefilen. Linjesprang kan gjøre at nedlastingstiden virker kortere, og gir brukerne en forsikring om at nedlasting pågår. Linjesprang øker imidlertid også filstørrelsen.

Web-tilpasning Angir et toleransenivå for forskyvning av farger til nærmeste ekvivalenter på webpaletten (og forhindre spredning av farger i en webleser). Med høyere verdi forskyves flere farger.

Optimalisere gjennomsliktighet i GIF- og PNG-bilder

[Til toppen av siden](#)

Gjennomsliktighet gjør det mulig å opprette ikke-rektangulære bilder for weben. Bakgrunns gjennomsliktighet tar vare på gjennomsliktige bildepunkter i bildet. Dette gjør at bakgrunnen på websiden vises gjennom de gjennomsliktige områdene i bildet. Bakgrunnsmaskering simulerer gjennomsliktighet ved å fylle eller blande gjennomsliktige bildepunkter med en maskefarge som er lik bakgrunnen på websiden. Bakgrunnsmaskering fungerer best når bakgrunnen på websiden har en heldekkende farge og du vet hvilken farge dette er.

Bruk alternativene Gjennomsliktighet (Transparency) og Maske (Matte) i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices) til å angi hvordan gjennomsliktige bildepunkter i GIF- og PNG-bilder skal optimaliseres.

- (GIF og PNG-8) Hvis du vil gjøre helt gjennomsliktige bildepunkter gjennomsliktige og blande delvis gjennomsliktige bildepunkter med en farge, merker du av for Gjennomsliktighet og velger en maskefarge.
- Hvis du vil fylle gjennomsliktige bildepunkter helt med en farge og blande delvis gjennomsliktige bildepunkter med den samme fargen, velger du en maskefarge og fjerner merket for Gjennomsliktighet.
- (GIF og PNG-8) Hvis du vil gjøre alle bildepunkter med en større gjennomsliktighet enn 50 % helt gjennomsliktige, og alle bildepunkter med en gjennomsliktighet på 50 % eller mindre helt ugjennomsliktige, merker du av for Gjennomsliktighet og velger Ingen på maskemenyen.
- (PNG-24) Hvis du vil lagre et bilde med flere nivåer av gjennomsliktighet (opptil 256 nivåer), merker du av for Gjennomsliktighet. Alternativet Maske deaktiveres fordi gjennomsliktighet med flere nivåer gjør at et bilde kan blandes med en hvilken som helst bakgrunnsfarge.

Merk: I weblesere som ikke støtter PNG-24-gjennomsliktighet, kan gjennomsliktige bildepunkter vises mot en standard bakgrunnsfarge, for eksempel grå.

Hvis du vil velge en maskefarge, klikker du maskefargekartet og velger en farge i fargevelgeren. Du kan også velge et alternativ på maskemenyen: Pipette-farge (Eyedropper Color) (for å bruke fargen i eksempelboksen), Forgrunnsfarge, Bakgrunnsfarge, Hvit (White), Svart (Black) eller Annen (Other) (for å bruke fargevelgeren).

Merk: Alternativene Forgrunnsfarge og Bakgrunnsfarge er bare tilgjengelige i Photoshop.

Vise fargetabellen for et optimalisert stykke

[Til toppen av siden](#)

Fargetabellen for et stykke vises i fargetabellpanelet i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices).

❖ Velg et stykke som er optimalisert i GIF- eller PNG-8-format. Fargetabellen for det valgte stykket vises i fargetabellen i dialogboksen Lagre for Web og enheter.

Hvis et bilde har flere stykker, kan fargene i fargetabellen variere fra stykke til stykke (du kan koble sammen stykkene først hvis du vil forhindre at dette skjer). Hvis du velger flere stykker som bruker forskjellige fargetabeller, er fargetabellen tom, og meldingen Blandet (Mixed) vises på statuslinjen.

Tilpasse fargetabellen for GIF- og PNG8-bilder

[Til toppen av siden](#)

Du bruker fargetabellen i dialogboksen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices) til å tilpasse fargene i optimaliserte GIF- og PNG-8-bilder. Når du reduserer antallet farger, bevares ofte bilde kvaliteten, mens filstørrelsen for bildet reduseres.

Du kan legge til og slette farger i fargetabellen, endre valgte farger til websikre farger, og låse valgte farger for å hindre at de fjernes fra paletten.

Sortere en fargetabell

Velg en sorteringsrekkefølge på menyen på fargetabellpaletten:

- Usortert gjenoppretter den opprinnelige sorteringsrekkefølgen.

- Sorter etter kulør sorterer etter fargens plassering i standardfargehjulet (angitt som en grad mellom 0 og 360). Nøytrale farger tilordnes kuløren 0 og plasseres sammen med de røde fargene.
- Sorter etter lysstyrke sorterer etter hvor lys en farge er.
- Sorter etter popularitet sorterer etter hvor mye fargen er brukt i bildet.

Legge til en ny farge i fargetabellen

Du kan legge til farger som ble utelatt da du definerte fargetabellen. Når du legger til en farge i en dynamisk tabell, endres palett-fargen som er nærmest den nye fargen. Når du legger til en farge i en fast eller egendefinert tabell, legges den nye fargen til på paletten.

1. Hvis noen av fargene i fargetabellen er valgt, velger du Opphev alle fargevalg (Deselect All Colors) på menyen på fargetabellpaletten for å fjerne merkingen av dem.
2. Gjør ett av følgende for å velge en farge:
 - Klikk pipettefargeboksen i dialogboksen Lagre for Web og enheter, og velg en farge i fargevelgeren.
 - Velg pipetteverktøyet i dialogboksen Lagre for Web og enheter, og klikk i bildet.
3. Gjør ett av følgende:
 - Klikk Ny farge-ikonet  i fargetabellen.
 - Velg Ny farge (New Color) på menyen på fargetabellpaletten.
 -  Hvis du bytte ut fargetabellen med en egendefinert palett, holder du nede Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) når du legger til den nye fargen.

Den nye fargen vises i fargetabellen med en liten hvit firkant i nedre høyre hjørne, noe som angir at fargen er låst. Hvis fargetabellen er dynamisk, vises den opprinnelige fargen øverst til venstre og den nye fargen nederst til høyre.

Velge farger i fargetabellen

En hvit ramme vises rundt valgte farger i Color Table.

- Hvis du vil velge en farge, klikker du fargen i fargetabellen.
- Hvis du vil velge flere farger i fargetabellen, trykker du Skift og klikker en annen farge. Alle farger i radene mellom den første og andre valgte fargen velges. Hvis du vil velge en ikke-tilstøtende gruppe med farger, trykker du Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) og klikker hver farge du vil velge. Menyene på fargetabellpaletten har også kommandoer for å velge farger.
- Hvis du vil velge en farge i forhåndsvisningsbildet, klikker du i forhåndsvisningen med pipetteverktøyet i dialogboksen Lagre for Web og enheter. Skift+klikk for å velge flere farger.
- Hvis du vil oppheve merking av alle farger, velger du Opphev alle fargevalg (Deselect All Colors) på menyen på fargetabellpaletten.

Forskyve en farge

Du kan endre en merket farge i fargetabellen til en hvilken som helst annen RGB-fargeverdi. Når du gjenoppretter det optimaliserte bildet, endres den merkede fargen til den nye fargen overalt der den finnes i bildet.

1. Dobbeltklikk fargen i fargetabellen for å vise standardfargevelgeren.
2. Velg en farge.

Den opprinnelige fargen vises øverst til venstre i fargekartet, og den nye fargen vises nederst til høyre. Den lille firkanten nederst til høyre i fargekartet angir at fargen er låst. Hvis du forskyver til en websikker farge, vises en liten hvit rombe midt i fargekartet.
3. Hvis du vil tilbakestille en forskyvnet farge til den opprinnelige fargen, gjør du ett av følgende:
 - Dobbeltklikk fargekartet for den forskyvede fargen. Den opprinnelige fargen velges i fargevelgeren. Klikk OK for å gjenopprette fargen.
 - Hvis du vil tilbakestille alle forskyvede farger i en fargetabell (inkludert webfarskyvede farger), velger du Opphev all fargeforskyvning (Unshift All Colors) på menyen på fargetabellpaletten.

Forskyve farger til nærmeste ekvivalent på webpaletten

Hvis du vil beskytte farger mot spredning i en webleser, kan du forskyve fargene til de nærmeste ekvivalentene på webpaletten. Dette sikrer at fargene ikke spres når de vises i weblesere på Windows- eller Mac-operativsystemer som bare kan vise 256 farger.

1. Velg én eller flere farger i det optimaliserte bildet eller fargetabellen.
2. Gjør ett av følgende:
 - Klikk Web-forskyv-ikonet  på fargetabellpaletten.
 - Velg Web-forskyv/opphev forskyvning av valgte farger til/fra webpalett (Shift/Unshift Selected Colors To/From Web Palette) på menyen på fargetabellpaletten. Den opprinnelige fargen vises øverst til venstre i fargekartet, og den nye fargen vises nederst til høyre. Den lille hvite romben  midt i fargekartet angir at fargen er websikker. Den lille firkanten nederst til høyre i fargekartet angir at fargen er låst.
3. Hvis du vil angi en toleranse for forskyvning, angir du en verdi for Web-tilpasning (Web Snap). Med høyere verdi forskyves flere farger.

4. Hvis du vil tilbakestille webforskjøvede farger, gjør du ett av følgende:

- Velg en webforskjøvet farge i fargetabellen, og klikk Web-forskyv-ikonet  på fargetabellpaletten.
- Hvis du vil tilbakestille alle webforskjøvede farger i fargetabellen, velger du Opphev all fargeforskyvning (Unshift All Colors) på menyen på fargetabellpaletten.

Tilordne farger til gjennomsiktighet

Du kan legge til gjennomsiktighet i et optimalisert bilde ved å tilordne eksisterende farger til gjennomsiktighet.

1. Velg én eller flere farger i det optimaliserte bildet eller fargetabellen.
2. Gjør ett av følgende:

- Klikk tilordning av farger til gjennomsiktighet  på fargetabellpaletten.
- Velg Tilordne/fraordne valgte farger til/fra transparent (Map/Unmap Selected Colors To/From Transparent) på menyen på fargetabellpaletten.

Gjennomsiktighetsrutenettet  vises i halvparten av hver tilordnet farge. Den lille firkanten nederst til høyre i fargekartet angir at fargen er låst.

3. Hvis du vil tilbakestille gjennomsiktighet til opprinnelig farge, gjør du ett av følgende:

- Velg fargene du vil tilbakestille, og klikk ikonet for tilordning av farger til gjennomsiktighet  eller velg Tilordne/fraordne valgte farger til/fra transparent (Map/Unmap Selected Colors To/From Transparent) på menyen på fargetabellpaletten.
- Hvis du vil tilbakestille alle farger som er tilordnet gjennomsiktighet, velger du Fraordne alle gjennomsiktige farger (Unmap All Transparent Colors).

Låse eller låse opp en farge

Du kan låse valgte farger i fargetabellen for å hindre at de fjernes når antallet farger reduseres, og for å hindre at de spres i programmet.

Merk: Låsing av farger hindrer ikke at de spres i en webleser.

1. Merk én eller flere farger i fargetabellen.
2. Lås fargen ved å gjøre ett av følgende:

- Klikk låseikonet .
- Velg Lås/lås opp valgte farger (Lock/Unlock Selected Colors) på menyen på fargetabellpaletten.

En hvit firkant  vises i nedre høyre hjørne av hver låste farge.

3. Lås opp fargen ved å gjøre ett av følgende:

- Klikk låseikonet .
- Velg Lås (opp) valgte farger på menyen i fargetabellpaletten.

Den hvite firkanten forsvinner fra fargekartet.

Slette valgte farger

Du kan slette valgte farger fra fargetabellen for å redusere filstørrelsen for bildet. Når du sletter en farge, blir de områdene i det optimaliserte bildet som brukte fargen, gjengitt på nytt ved hjelp av den nærmeste fargen på paletten.

Når du sletter en farge, endres fargetabellen automatisk til en egendefinert palett. Det kommer av at den adaptive, perseptuelle og selektive paletten automatisk legger den slettede fargen tilbake i paletten når du optimaliserer bildet på nytt – den egendefinerte paletten endres ikke når du optimaliserer bildet på nytt.

1. Velg én eller flere farger i fargetabellen.
2. Slett fargen ved å gjøre ett av følgende:

- Klikk sletteikonet .
- Velg Slett farge (Delete Color) på menyen på fargetabellpaletten.

Lagre en fargetabell

Du kan lagre fargetabeller fra optimaliserte bilder for å bruke tabellene sammen med andre bilder, og for å laste inn fargetabeller som er opprettet i andre programmer. Når du har lastet inn en ny fargetabell i et bilde, endres fargene i det optimaliserte bildet slik at de gjenspeiler fargene i den nye fargetabellen.

1. Velg Lagre fargetabell (Save Color Table) på menyen på fargetabellpaletten.
2. Gi fargetabellen et navn, og angi hvor den skal lagres. Som standard får fargetabellen filtypen .act (for Adobe Color Table).

Hvis du vil ha tilgang til fargetabellen mens du angir optimaliseringsalternativer for et GIF- eller PNG-bilde, lagrer du fargetabellen i mappen

Optimaliserte farger i programappen for Adobe Photoshop.

3. Klikk Lagre (Windows) eller Arkiver (Mac OS).

Viktig: Når du laster inn tabellen på nytt, vises alle forskjøvede farger som fullstendige fargekart, og fargene er ulåst.

Laste inn en fargetabell

1. Velg Last inn fargetabell (Load Color Table) på menyen på fargetabellpaletten.
2. Gå til en fil som inneholder fargetabellen du vil laste inn, enten en Adobe Color Table-fil (ACT), en Adobe Color Swatch-fil (ACO) eller en GIF-fil (for å laste inn filens innebygde fargetabell).
3. Klikk Åpne.

Optimaliseringsalternativer for PNG-24

[Til toppen av siden](#)

PNG-24 passer for komprimering av halvtonebilder. Formatet gir imidlertid mye større filer enn JPEG-formatet. Fordelen ved å bruke PNG-24 er at det kan beholde inntil 256 nivåer med gjennomsiktighet i et bilde.

Gjennomsiktighet og maske Angir hvordan gjennomsiktige bildepunkter i bildet skal optimaliseres. Se Optimalisere gjennomsiktighet i GIF- og PNG-bilder.

Linjesprang Viser en versjon av bildet med lav oppløsning i en webleser under nedlastingen av den fullstendige bildefilen. Linjesprang kan gjøre at nedlastingstiden virker kortere, og gir brukerne en forsikring om at nedlasting pågår. Linjesprang øker imidlertid også filstørrelsen.

Optimaliseringsalternativer for WBMP

[Til toppen av siden](#)

WBMP-formatet er standardformatet for å optimalisere bilder for mobile enheter, for eksempel mobiltelefoner. WBMP støtter 1-biters farge, noe som betyr at WBMP-bilder bare inneholder svarte og hvite bildepunkter.

Spredningsalgoritmen og spredningsprosenten bestemmer metoden for og omfanget av programspredning. Bruk den laveste spredningsprosenten som gir detaljene du krever, for å oppnå optimalt utseende.

Du kan velge en av spredningsmetodene nedenfor:

Ingen spredning Bruker ingen spredning, slik at bildet gjengis i rene svarte og rene hvite bildepunkter.

Tilfeldig Bruker et tilfeldig mønster som vanligvis er mindre merkbart enn mønsterspreading. Spredningseffektene spres over tilstøtende bildepunkter. Hvis du velger denne algoritmen, må du angi en spredningsprosent for å kontrollere mengden spredning som brukes på bildet.

Merk: Tilfeldig spredning kan forårsake synlige sømmer mellom stykkerammer. Hvis stykkene kobles, spres spredningsmønsteret over alle de koblede stykkene slik at sømmene fjernes.

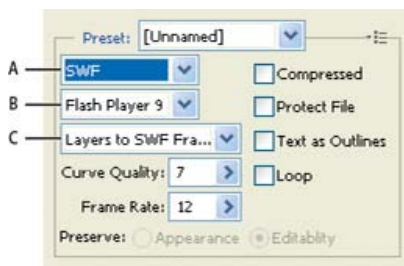
Mønster Bruker et halvtone-lignende firkantmønster til å bestemme verdien for bildepunktene.

Støy Bruker et tilfeldig mønster som ligner på tilfeldig spredning, men uten at mønsteret spres over tilstøtende bildepunkter. Ingen sømmer vises ved bruk av algoritmen Støy.

Optimaliseringsalternativer for SWF (Illustrator)

[Til toppen av siden](#)

Adobe Flash-filformatet (SWF) er et vektorbasert grafikkfilformat for å lage skalerbar, kompakt grafikk for weben. Ettersom filformatet er vektorbasert, beholder grafikken bildekvaliteten ved ulike oppløsninger. SWF-formatet er ideelt for å lage animasjonsbilder, men du kan også lagre rasterbilder i SWF-format eller kombinere raster- og vektorgrafikk.



Optimaliseringsinnstillinger for SWF

A. Filformatmeny B. Flash Player-meny C. Eksportmeny

Forhåndsinnstilling Angir det forhåndsconfigurerte alternativsettet du vil bruke til eksport. Du kan lage nye forhåndsinnstillinger ved å angi alternativer etter ønske og deretter velge Save Settings på panelmenyen. (Du åpner en panelmeny ved å klikke trekanten til høyre for forhåndsinnstillingsmenyen.)

Flash Player Version Angir den eldste versjonen av Flash Player som vil støtte den eksporterte filen.

Type Of Export Angir hvordan lag eksporteres. Velg AI-fil til SWF-fil for å eksportere grafikken til en enkeltramme. Velg Lag til SWF-bilder for å eksportere grafikken på hvert lag til et eget SWF-bilde for å opprette en animert SWF.

Merk: Velg AI File To SWF File for å beholde masker for lag.

Curve Quality Angir nøyaktigheten til Bezier-kurver. Med en lav verdi reduseres størrelsen for den eksporterte filen, og kurvekvaliteten reduseres

litt. Med et høyt tall reproduseres Bezier-kurven mer nøyaktig, men filstørrelsen blir større.

Frame Rate Angir hastigheten for avspilling av animasjonen i et Flash-visningsprogram. Dette alternativet er bare tilgjengelig for Layers To SWF Frames.

Loop Gjør at animasjonen kjører i en kontinuerlig løkke i stedet for å spilles av én gang og deretter stoppe, når den spilles av i et Flash-visningsprogram. Dette alternativet er bare tilgjengelig for Layers To SWF Frames.

Preserve Appearance Utvider strøk til strøkformet fyll og slår sammen overgangsmodi og gjennomsiktighet som ikke støttes av SWF.

Preserve Editability Konverterer strøk til SWF-strøk og beregner omtrentlig eller ignorerer gjennomsiktighet som ikke støttes av SWF.

Merk: SWF støtter bare tetthet på objektnivå.

💡 Bruk kommandoen Eksporter (Export) i stedet for kommandoen Lagre for Web og enheter (Save For Web & Devices) for å beholde grafikkens stablingsrekkefølge ved å eksportere hvert lag til en separat SWF-fil. Deretter kan du importere de eksporterte SWF-filene samtidig til Adobe Flash.

Compressed Komprimerer den eksporterte filen.

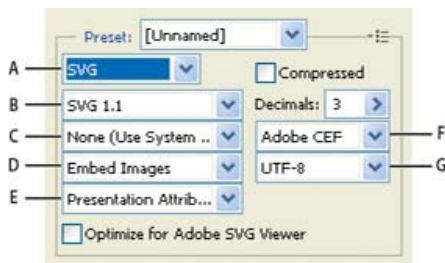
Protect File Beskytter filen, slik at den ikke kan importeres av andre programmer enn Flash.

Text As Outlines Konverterer all tekst til omriss for å beholde utseendet. Hvis du skal redigere teksten i Flash, må du ikke velge dette alternativet.

Optimaliseringsalternativer for SVG (Illustrator)

[Til toppen av siden](#)

SVG er et vektorformat som beskriver bilder som former, baner, tekst og filtereffekter. Resultatfilene er kompakte og gir grafikk av høy kvalitet for web, utskrift og til og med ressursbegrensede, håndholdte enheter.



Optimaliseringsinnstillinger for SVG

A. Filformatmeny B. Meny for SVG-profiler (SVG Profiles) C. Meny for skriftdelsett D. Bildeplasseringsmeny E. Meny for CSS-egenskaper F. Skrifttypemeny G. Kodingsmeny

Compressed Oppretter en komprimert SVG-fil (SVGZ).

SVG Profiles Angir dokumenttypedefinisjonen SVG XML for den eksporterte filen.

SVG 1.0 og SVG 1.1 Egnet for SVG-filer som skal vises på en stasjonær datamaskin. SVG 1.1 er den fullstendige versjonen av SVG-spesifikasjonene, der SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 og SVG Basic 1.1 er delsett.

SVG Basic 1.1 Egnet for SVG-filer som skal vises på middels kraftige enheter, for eksempel håndholdte enheter. Husk at ikke alle håndholdte enheter støtter SVG Basic-profilen. Når du velger dette alternativet, er det ikke sikkert at SVG-filen vil kunne vises på alle håndholdte enheter. SVG Basic støtter ikke ikke-rektangulær utklipping og enkelte SVG-filtereffekter.

SVG Tiny 1.1 og SVG Tiny 1.1+ Egnet for SVG-filer som skal vises på små enheter, for eksempel mobiltelefoner. Husk at ikke alle mobiltelefoner støtter profilene SVG Tiny og SVG Tiny Plus. Når du velger et av disse alternativene, er det ikke sikkert at SVG-filen vil kunne vises på alle små enheter.

SVG Tiny 1.2 Egnet for SVG-filer som skal vises på mange ulike enheter fra PDA-er og mobiltelefoner til bærbare og stasjonære datamaskiner.

SVG Tiny støtter ikke graderinger, gjennomsiktighet, utklipping, masker, symboler og SVG-filtereffekter. SVG Tiny Plus kan vise graderinger og gjennomsiktighet, men støtter ikke utklipp, masker, symboler og SVG-filtereffekter.

💡 Du finner mer informasjon om SVG-profiler i SVG-spesifikasjonene på webområdet til World Wide Web Consortium (W3C) (www.w3.org).

Decimals Angir presisjonen til vektordata i SVG-filen. Du kan angi fra 1 til 7 desimalplasser. En høy verdi resulterer i større filer og bedre bildekvalitet.

Font Subsetting Angir hvilke symboler som bygges inn fra SVG-filen. Velg Ingen på delsettmenyen hvis du er sikker på at de nødvendige skriftene er installert på sluttbrukersystemene. Velg Only Glyphs Used hvis du bare vil inkludere symboler for tekst som finnes i gjeldende grafikk. De andre verdiene (Common English, Common English + Glyphs Used, Common Roman, Common Roman + Glyphs Used, All Glyphs) er nyttige når tekstinholdet i SVG-filen er dynamisk (for eksempel servergenerert tekst eller brukerinteraktiv tekst).

Font Type Angir hvilke skifter som eksporteres.

Adobe CEF Bruker skrifthinting for å få bedre gjengivelse av små skifter. Denne skrifttypen støttes av Adobe SVG Viewer, men kanskje ikke av andre SVG-visningsprogrammer.

SVG Bruker ikke skrifthinting. Denne skrifttypen støttes av alle SVG-visningsprogrammer.

Convert To Outlines Konverterer skrift til vektorbaner. Bruk dette alternativet for å beholde det visuelle tekstutseendet i alle SVG-visningsprogrammer.

Image Location Angir om bilder skal bygges inn eller kobles til. Innebygging av bilder øker filstørrelsen, men sikrer at rastrede bilder alltid er tilgjengelige.

CSS Properties Angir hvordan CSS-stilattributter lagres i SVG-koden. Standardmetoden, Presentation Attributes bruker egenskaper på det høyeste punktet i hierarkiet. Dette gir størst fleksibilitet for spesifikke redigeringer og transformasjoner. Metoden Style Attributes gir de mest lesbare filene, men kan øke filstørrelsen. Velg denne metoden hvis SVG-koden skal brukes i transformasjoner, for eksempel transformasjoner som bruker XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoden Entity References gir raskere gjengivelse og mindre SVG-filstørrelse. Metoden Style Element brukes ved deling av filer med HTML-dokumenter. Hvis du velger Style Element, kan du endre SVG-filen slik at et stilelement flyttes til en ekstern stilarkfil som det også henvises til i HTML-filen. Alternativet Style Element fører imidlertid også til redusert gjengivelseshastighet.

Encoding Angir hvordan tegn kodes i SVG-filen. UTF-koding (Unicode Transformation Format) støttes av alle XML-prosessorer. (UTF-8 er et 8-biters format. UTF-16 er et 16-biters format.) ISO 8859-1- og UTF-16-koding tar ikke vare på filmetadata.

Optimaliser for Adobes SVG-visningsprogram Optimaliserer bilder for Adobe SVG-visningsprogrammet.

Flere hjelpeemner



|

3D og teknisk bildebehandling

[Nye 3D-refleksjoner og skygger som kan dras](#)

Lynda.com (7. mai 2012)

video-opplæring

Gi et realistisk utseende på en enkel måte.

[Effektive 3D-kontroller](#)

Lynda.com (7. mai 2012)

video-opplæring

Gi de kreative mulighetene en ekstra dimensjon.

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

3D-maling | CC, CS6

[Video | 3D-maling – Neste nivå](#)

[Tilgjengelige metoder for 3D-maling](#)

[Noen tips om maling av 3D-modeller](#)

[Male et objekt i modusen Aktiv 3D-maling | Photoshop CC](#)

[Bytte til modusen Prosjeksjonsmaling | Photoshop CC](#)

[Male en 3D-modelltekstur | CS6](#)

[Bruke en målteksturtype for maling | Photoshop CC](#)

[Male i modusen Ubelyst | Photoshop CC](#)

[Vise overflater som skal males](#)

[Angi fallvinkelen for maling](#)

[Identifisere områder som kan males](#)

Du kan bruke malingsverktøyene i Photoshop til å male direkte på en 3D-modell på samme måte som på et 2D-lag. Bruk markeringsverktøyene til å angi spesifikke målområder i modellen, eller la Photoshop identifisere og merke områder som kan males. Bruk 3D-menykommandoene til å rydde unna områder av en modell for å få tilgang til de innvendige eller skjulte delene for å male der.

Når du maler direkte på modellen, kan du velge hvilket underliggende teksturkart malingen skal brukes på. Maling brukes vanligvis på diffusteksturkartet for å definere fargeegenskaper for et modellmateriale. Du kan også male på andre teksturkart, for eksempel et dybdeteksturkart eller tetthetskart. Hvis du maler på et modellområde som ikke har den typen teksturkart du maler på, opprettes det automatisk et teksturkart.

Tilgjengelige metoder for 3D-maling

[Til toppen](#)

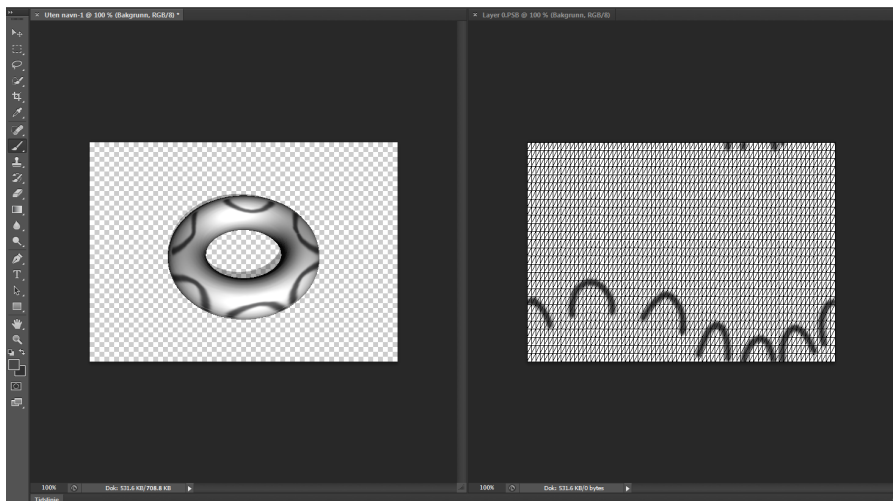
Forskjellige metoder for maling, passer for ulike bruksmåter. Photoshop inneholder følgende metoder for 3D-maling:

Aktiv 3D-maling: (Standard i Photoshop CC) Penselstrøk utført i visningen 3D-modell eller tekstur, gjenspeiles i sanntid i den andre visningen. Denne metoden for 3D-maling gir høy ytelse og minimal forvrengning.

Lagprosjeksjonsmaling: Gradering-verktøyet og filtre bruker denne malingsmetoden. Metoden Lagprosjeksjonsmaling involverer sammenslåing av et malt lag med et underliggende 3D-lag. I løpet av sammenslåingen vil Photoshop automatisk projisere malingen på de riktige målteksturene.

Prosjeksjonsmaling: (Standard i Photoshop Extended CS6) Prosjeksjonsmaling er passende for maling av flere teksturer samtidig eller for å male sømmen mellom to teksturer. Generelt er det imidlertid en malingsmetode med lavere ytelse og kan resultere i sprekker når du maler avanserte 3D-objekter.

Teksturmalning: Du kan åpne 2D-teksturen og male den direkte.



Aktiv 3D-maling

Noen tips om maling av 3D-modeller

[Til toppen](#)

- Hvis modellen er skjult, kan du midlertidig klippe bort overflateområder som er i veien. Se [Vise overflater som skal males](#).
- Hvis du skal male på buede eller uregelmessig formede overflater, kan du få visuelle tilbakemeldinger om hvilke områder som er best egnet for maling, før du starter malingen. Se [Identifisere områder som kan males](#). Du kan også velge fallvinkel for malingen for å angi hvor mye maling som skal brukes på vinklede overflater. Se [Angi fallvinkelen for maling](#).
- Når du maler tekstursømmer påføres et enkelt penselstempel kun på den ene siden av sømmen. Flytt midten av penselen over sømmen for å male på den andre siden.
- Hvis du prøver å male på en type teksturkart som ikke finnes i materialet, blir du spurt om du vil opprette et kart. Hvis du vil ha informasjon om karttyper, kan du se Innstillinger for 3D-materialer (Photoshop Extended).

Male et objekt i modusen Aktiv 3D-maling | Photoshop CC

[Til toppen](#)

1. Åpne 3D-modellen i visningen 3D-modell.
2. Åpne teksturdokumentet som du vil male. Dobbeltklikk navnet til teksturen i Lag-panelet.
3. Velg Vindu > Ordne > Side ved side for å vise 3D-modellvisningen og teksturdokumentet side ved side.
4. Bruk Pensel-verktøyet for å male 3D-modellen eller teksturdokumentet. Penselstrøkene gjenspeiles automatisk i den andre visningen.

Bytte til modusen Prosjeksjonsmaling | Photoshop CC

[Til toppen](#)

1. Opprett eller åpne en 3D-modell.
2. Velg 3D > Bruk projeksjonsmaling.
3. Mal 3D-modellen.

Merk: Photoshop bruker metoden Prosjeksjonsmaling som standard for maleoperasjoner i hoved-3D-dokumentet.

Male en 3D-modelltekstur | CS6

[Til toppen](#)

1. Bruk 3D-posisjonsverktøyene til å dreie modellen slik at området du vil male på, vender fremover.
2. Gjør ett av følgende for å angi teksturkartet du vil male på:
 - Velg 3D > 3D-malemodus, og velg deretter en karttype.
 - Velg kategorien Scene i 3D-panelet. Velg en karttype på Mal på-menyen.
3. (Valgfritt) Bruk et av markeringsverktøyene til å lage en markering på 3D-modellen for å begrense området du vil male på.
4. Påfør maling med Malerpensel-verktøyet. Du kan også bruke et av de andre verktøyene i den andre delen av verktøypanelet, for eksempel Malingsspann, Finger, Lysne, Mørkne eller Gjør uskarpt.

Mens du maler (eller når du er ferdig med et strøk), kan du vise effekten av malingen på selve teksturkartet. Gjør ett av følgende:

- Dobbeltklikk teksturkartet i Lag-panelet for å åpne det.
- Under Materialer-delen  i 3D-panelet velger du materialet for området du maler. I den nederste delen av panelet klikker du menyikonet  for teksturkartet du maler på, og deretter velger du Åpne tekstur.

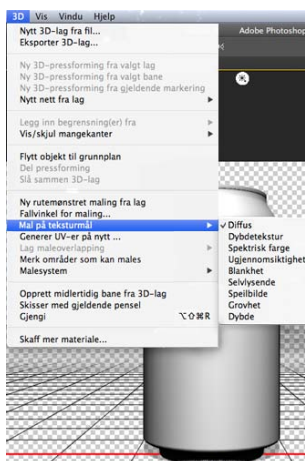
Bruke en målteksturtype for maling | Photoshop CC

[Til toppen](#)

Du kan bruke åtte forskjellige målteksturtyper for maling:

1. Velg 3D > Male på måltekstur når 3D-modellen er åpen.
2. Velg teksturtypen som du vil male.

Merk: Hvis du har flere teksturer i 3D-modellen, vil kun teksturen som du åpner og maler på, bli malt.



Male en målteksturtype

Male i modusen Ubelyst | Photoshop CC

[Til toppen](#)

Du kan velge å male 3D-objektene i modusen Ubelyst. Denne modusen ignorerer all lyssetting i scenen, og legger rå teksturdata av riktig type rundt 3D-objektene. I ubelyst-modus kan du male uten skyggelegging og med større fargenøyaktighet.

Følg disse trinnene:

1. Velg Scene i 3D-panelet.
2. Velg Overflate i Egenskaper-panelet.
3. Velg Ubelyst tekstur på hurtigmenyen Stil.

Vise overflater som skal males

[Til toppen](#)

For mer komplekse modeller med innvendige eller skjulte områder kan du skjule deler av modellen for lettere å få tilgang til områdene du vil male. Hvis du for eksempel vil bruke maling på dashboardet i en bilmodell, kan du klippe bort taket eller frontruten midlertidig og deretter zoome inn i bilen for å få en uhindret visning.

1. Velg modellområdet du vil klippe bort. Bruk for eksempel Lasso- eller Markering-verktøyet.
2. Bruk en av følgende 3D-menykommandoer til å vise eller skjule områder av modellen:

Skjul nærmeste overflate Skjuler bare det første laget med modellmangekanter i 2D-markeringen. Hvis du raskt vil rydde unna overflater i modellen, kan du bruke denne kommandoen flere ganger mens det merkede området er aktivt.

 Når du skjuler overflater, kan du om nødvendig rotere modellen for å plassere overflatene slik at de er vinkelrette i forhold til gjeldende visning.

Skjul bare omsluttete polygoner Når denne kommandoen er valgt, påvirker Skjul nærmeste overflate bare mangekanter som er helt innenfor markeringen. Når kommandoen ikke er valgt, skjules mangekanter som er i berøring med markeringen.

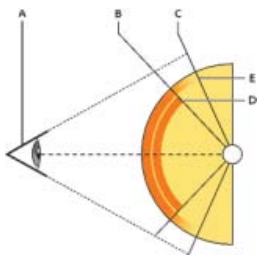
Inverter synlige overflater Gjør synlige områder usynlige og usynlige overflater synlige.

Vis alle overflater Gjør alle skjulte overflater synlige igjen.

Angi fallvinkelen for maling

[Til toppen](#)

Når du maler på en modell, styrer fallvinkelen for maling hvor mye maling som påføres en overflate etter hvert som vinkelen bøyes unna fra den forovervendte visningen. Fallvinkelen beregnes basert på en "normal", eller rett linjeprojisering ut fra den delen av modelloverflaten som er vendt mot deg. I en sfærisk modell, for eksempel en fotball, er fallvinkelen i forhold til det eksakte midtpunktet i ballen når den er vendt mot deg, 0 grader. Etter hvert som balloverflaten bøyes unna, reduseres fallvinkelen med opptil 90 grader ved ballkantene.



A. Øye-/kameravinkel **B.** Minimumsvinkel **C.** Maksimumsvinkel **D.** Start på uttonet maling **E.** Slutt på uttonet maling

1. Velg 3D > Fallvinkel for 3D-maling

2. Angi innstillinger for den minste og største vinkelen.

- Den største fallvinkelen for maling går fra 0 til 90 grader. Ved 0 grader brukes malingen på overflaten bare hvis denne vender direkte fremover, uten fallvinkel. Velg 90 grader kan malingen følge en buet overflate, for eksempel en sfære, til de synlige kantene. Ved 45 grader begrenses det malte området til de områdene av sfæren som ikke bøyes unna med mer enn 45 grader.
- Den minste fallvinkelen angir et område der malingen gradvis tones ut jo nærmere den største fallvinkelen den kommer. Hvis for eksempel den største fallvinkelen er 45 og den minste fallvinkelen er 30, reduseres malingstettheten fra 100 til 0 prosent mellom 30- og 45-graders fall.

Identifisere områder som kan males

[Til toppen](#)

Det er ikke alltid like lett å fastslå om enkelte områder av en 3D-modell kan males, bare ved å se på modellen. Ettersom modellvisningen ikke har et 1:1-forhold med selve 2D-teksturen, er det ikke det samme å male direkte på modellen som å male direkte på et 2D-teksturkart. En pensel som ser tilsynelatende liten ut på modellen, kan faktisk være mye større i forhold til teksturen, avhengig av teksturopløsningen eller hvor tett du er modellen når du maler.

Områder som er godt egnet for maling, er områder der du kan male på eller justere modelloverflaten med en konsekvent og forutsigbar effekt. I andre områder kan malingen under- eller oversamples på grunn av vinkelen eller avstanden fra modelloverflaten.

- Gjør ett av følgende:
 - Velg 3D > Merk områder som kan males. En markeringsramme merker de områdene i modellen som er best egnet for maling.
 - Velg Malemaske på  Forhåndsinnstilling-menyen under Scene-delen i 3D-panelet.

I Malemaske-modus angir hvitt hvilke områder som er egnet for maling, blått angir områder der malingen vil undersamples, og rødt angir områder der malingen vil oversamples. (Hvis du vil male på modellen, må du bytte fra gjengivelsesmodusen Malemaske til en gjengivelsesmodus som støtter maling, for eksempel Heldekkende.)

 *Hvilke områder som merkes av Merk områder som kan males, og hvilke malingsegnede områder som vises i Malemaske-modus, avhenger delvis av hvilken innstilling du har valgt for Fallvinkel for maling. En høy fallvinkel øker området som kan males, og en lav innstilling reduserer området som kan males. Se [Angi fallvinkelen for maling](#).*

Se også

- [Daniel Presedos YouTube-kanal](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

3D-panel – forbedringer | Photoshop CC

Photoshop 3D-panelet i Photoshop CC gjør det lettere for deg å arbeide med 3D-objekter. 3D-panelet har blitt utformet etter Lag-panelet, og er strukturert som en scenegraf / et tre, med rotobjekter og underordnede objekter.

Du kan arbeide med 3D-objekter i scenegrafen på flere måter:

- Slette objekter
- Endre rekkefølgen på objekter
- Snu rekkefølgen på objekter
- Sette inn objekter
- Duplisere objekter
- Lage forekomster av objekter
- Gruppere objekter

Du kan bruke disse samhandlingene fra hurtigmenyen assosiert med et 3D-objekt. Høyreklikk et objekt for å åpne hurtigmenyen i Windows. I Mac OS åpner du hurtigmenyen ved å klikke objektet mens du holder inne Ctrl-knappen.

Enkelte samhandlinger er ikke tilgjengelig for visse typer 3D-objekter.

Vise 3D-panelet

[Til toppen](#)

- Velg Vindu > 3D.

Grunnleggende samhandlinger

[Til toppen](#)

Samhandling	Beskrivelse	Slik gjør du følgende ...	Ikke tilgjengelig for ...
Slette et objekt	Sletter valgte objekter fra scenegrafen	• Dra objektet til papirkurven eller • Bruk kommandoen Slett objekt fra hurtigmenyen	Objekter under Scene, Miljø og Visning
Legge til et objekt	Legger til et nett eller et forhåndsinnstilt 3D-objekt	1. Høyreklikk 3D-objektet. 2. Velg et passende alternativ for å legge til et objekt fra hurtigmenyen. Velg f.eks. Legg til pyramide.	Objekter under Miljø og Gjeldende visning
Endre rekkefølgen på et objekt	Endrer plasseringen til det valgte objektet innenfor scenegrafen	Dra objektet til den nye plasseringen.	Objekter under Scene, Miljø og Gjeldende visning
Bruk omvendt rekkefølge på objekter	Snur rekkefølgen på de valgte objektene innenfor scenegrafen	1. Marker objektene. 2. Velg Endre rekkefølge på objekter på hurtigmenyen.	Objekter under Scene, Miljø og Gjeldende visning
Duplisere et objekt	Dupliserer valgt objekt	1. Marker et objekt. 2. Velg Dupliser objekter på hurtigmenyen.	Objekter under Scene, Miljø og Gjeldende visning
Gruppere objekter	Grupperer valgte objekter	1. Marker objektene. 2. Velg Grupper elementer på hurtigmenyen.	Materialer, begrensninger og objekter under Scene og Miljø
	Deler opp en gruppe av	1. Velg gruppen.	Materialer, begrensninger og

Dele opp grupper	objekter	2. Velg Del opp objekter på hurtigmenyen.	objekter under Scene og Miljø

Opprette en forekomst av et 3D-objekt

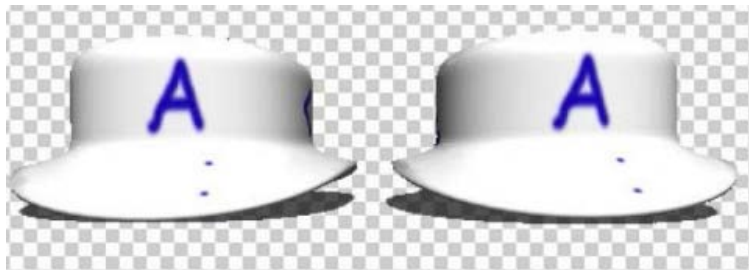
[Til toppen](#)

En forekomst av et 3D-objekt er en koblet kopi som gjenspeiler endringer utført på det opprinnelige objektet. Hvis du vil endre objektet og forekomsten uavhengig av hverandre, kan du fjerne koblingen.

Følg disse trinnene for å opprette en forekomst av et 3D-objekt:

1. Høyreklikk nettobjektet i 3D-panelet. Høyreklikk f.eks. *Hatt*.
2. Velg Forekomst av objekter på hurtigmenyen for objektet. Dette oppretter en ny forekomst av objektet, f.eks. *Hatt1*.

Forekomsten vil som standard være koblet til det opprinnelige objektet.

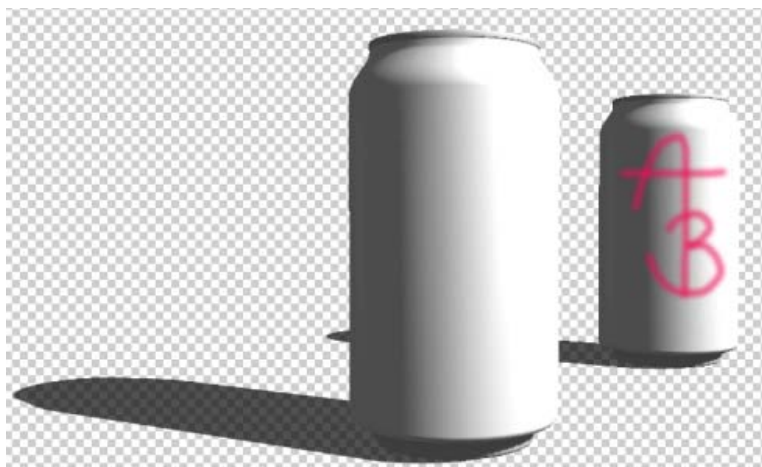


Koblet forekomst: Endringer foretatt på objektet gjenspeiles i forekomsten

Koble en forekomst fra det opprinnelige objektet

Når du frakobler en forekomst fra det opprinnelige objektet, vil endringer som er gjort på det opprinnelige objektet, ikke lenger gjenspeiles på forekomsten.

1. Høyreklikk forekomsten i 3D-panelet (f.eks. *Hatt1*).
2. Velg Gjør forekomst uavhengig på hurtigmenyen.



Forekomst koblet fra det opprinnelige objektet

Se også

- [Daniel Presedos YouTube-kanal](#)
- Innstillinger for 3D-scene
- Innstillinger for 3D-nett
- Innstillinger for 3D-materialer
- Innstillinger for 3D-lys
- "3D og teknisk bildebehandling" i Hjelp for Photoshop

Viktige 3D-konsepter og -verktøy

Forstå og vise 3D-filer

Verktøy for 3D-objekter og -kamera

3D-akse

Merk: I Photoshop CS5 og CS6 var 3D-funksjonalitet en del av Photoshop Extended. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud.

Forstå og vise 3D-filer

[Til toppen](#)

Med Photoshop kan du plassere og animere 3D-modeller, redigere teksturer og lyssetting samt velge blant flere gjengivelsesmodi.

Grunnleggende informasjon om 3D

3D-filer består av følgende komponenter:

Nett Inneholder den underliggende strukturen til en 3D-modell. Et nett fremstilles ofte som en trådramme, en skjelettstruktur bygd fra tusenvis av enkeltstående mangekanter. En 3D-modell har alltid minst ett nett og kan også ha en kombinasjon av flere nett. I Photoshop kan du vise nett i flere forskjellige gjengivelsesmodi og behandle nett uavhengig av hverandre. Du kan ikke endre de faktiske mangekantene i et nett, men du kan endre nettets retning og transformere det ved å skalere langs forskjellige akser. Du kan også opprette dine egne 3D-nett ved å bruke de medfølgende formene eller konvertere eksisterende 2D-lag. Se Innstillinger for 3D-nett.

Merk: Hvis du vil redigere mangekantnettet i selve 3D-modellen, må du bruke et 3D-redigeringsprogram.

Materialer Et nett kan ha ett eller flere tilknyttede materialer som styrer utseendet på hele eller en del av nettet. Et materiale bruker i sin tur delkomponenter, såkalte teksturkart, og det er den samlede effekten av disse som skaper materialets utseende. Selve teksturkartet er en 2D-bildefil som angir ulike egenskaper, som farge, mønster, blankhet eller dybdeforskjeller. Et Photoshop-materiale kan bruke opptil ni forskjellige typer teksturkart som definerer det overordnede utseendet. Se Innstillinger for 3D-materialer.

Lys De forskjellige typene inkluderer Uendelig, Spot og Punktlis samt bildebaserte lys som omgir en scene. Du kan flytte og justere fargen og intensiteten for eksisterende lys og legge til nye lys i en 3D-scene. Se Innstillinger for 3D-lys.

Åpne en 3D-fil

Photoshop kan åpne følgende 3D-formater: DAE (Collada), OBJ, 3DS, U3D og KMZ (Google Earth).

- Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil åpne en 3D-fil, går du til Fil > Åpne og velger filen du vil åpne.
 - Hvis du vil legge til en 3D-fil som et lag i en åpen fil, går du til 3D > Nytt lag fra 3D-fil og velger 3D-filen du vil bruke. Det nye laget har samme dimensjoner som den åpne filen, og viser 3D-modellen på en gjennomsiktig bakgrunn.

3D-innstillinger for ytelse og visning

1. Velg Rediger > Innstillinger > 3D (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > 3D (Mac OS).
2. Du får mer informasjon om et alternativ ved å holde musepekeren over det. Se beskrivelsesområdet nederst i dialogboksen.

Verktøy for 3D-objekter og 3D-kamera

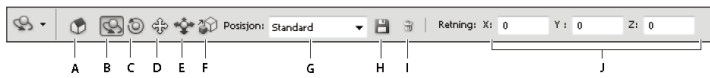
[Til toppen](#)

Verktøyene for 3D-objekter og 3D-kamera er aktive når et 3D-lag er valgt. Bruk 3D-objektverktøyene til å endre plasseringen eller skaleringen til en 3D-modell. Bruk 3D-kameraverktøyene til å endre scenevisningen. Hvis systemet støtter OpenGL, kan du også bruke 3D-aksen til å behandle 3D-modeller og 3D-kameraer. Se [Bruke 3D-aksen](#).

Flytte, rotere eller skalere en modell med 3D-objektverktøy

Du kan bruke 3D-objektverktøyene til å rotere, flytte eller skalere en modell. Kameravisningen beholdes mens du behandler 3D-modellen.

 Hvis du vil ha tips om hvert av 3D-verktøyene, velger du Panelvalg fra infopanelmenyen, og velger så Vis verktøytips. Klikk et verktøy, og flytt deretter markøren inn i bildevinduet for å vise verktøydetaljer i infopanelet.



Verktøy og alternativer for 3D-objekter

A. Gå til standard objektposisjon **B.** Roter **C.** Rull **D.** Panorér **E.** Skyv **F.** Skala **G.** Posisjonsmeny **H.** Lagre nåværende posisjon **I.** Slett nåværende posisjon **J.** Posisjonskoordinater

- Klikk et 3D-objektverktøy i verktøypanelet, og hold nede museknappen for å velge en av følgende typer:

Hold nede *Skift* mens du drar, for å begrense roterings-, panorerings-, skyve- eller skaleringsverktøyet til én enkelt bevegelsesretning.

Roter Dra opp eller ned for å rotere modellen rundt x-aksen, eller fra side til side for å rotere den rundt y-aksen. Hold nede *Alt* (Windows) eller *Tilvalg* (Mac OS) mens du drar for å rulle modellen.

Rull Dra fra side til side for å rotere modellen rundt z-aksen.

Panorér Dra fra side til side for å flytte modellen vannrett, eller opp og ned for å flytte den loddrett. Hold nede *Alt* (Windows) eller *Tilvalg* (Mac OS) mens du drar for å flytte i x/z-retningen.

Skyv Dra fra side til side for å flytte modellen vannrett, eller opp og ned for å flytte den nærmere eller lenger bort. Hold nede *Alt* (Windows) eller *Tilvalg* (Mac OS) mens du drar for å flytte i x/y-retningen.

Skala Dra opp eller ned for å skalere modellen større eller mindre. Hold nede *Alt* (Windows) eller *Tilvalg* (Mac OS) mens du drar for å skalere i z-retningen.

Klikk ikonet Gå tilbake til standardposisjon på alternativlinjen for å bytte tilbake til den opprinnelige modellvisningen.

Hvis du vil justere posisjonen, rotasjonen eller skaleringen numerisk, skriver du inn verdier på høyre side av alternativlinjen.

Flytte 3D-kameraet

Bruk 3D-kameraverktøyene til å flytte kameravisningen uten å endre plasseringen av 3D-objektet.

Hvis du vil ha tips om hvert av 3D-verktøyene, velger du *Panelvalg* fra infopanelmenyen, og velger så *Vis verktøytips*. Klikk et verktøy, og flytt deretter markøren inn i bildevinduet for å vise verktøydetaljer i infopanelet.



Verktøy og alternativer for 3D-kamera

A. Gå til standard kameraposisjon **B.** Roter **C.** Rull **D.** Panorér **E.** Gå **F.** Zoom **G.** Vis meny **H.** Lagre gjeldende kameravisning **I.** Slett gjeldende kameravisning **J.** Posisjonskoordinater for kamera

- Klikk et 3D-kameraverktøy i verktøypanelet, og hold nede museknappen for å velge en av følgende typer:

Hold nede *Skift* mens du drar for å begrense verktøyet *Roter*, *Panorér* eller *Gå* til én enkelt bevegelsesretning.

Roter Dra for å sende kameraet i bane i x- eller y-retningen. Hold nede *Alt* (Windows) eller *Tilvalg* (Mac OS) mens du drar for å rulle kameraet.

Rull Dra for å rulle kameraet.

Panorér Dra for å panorere kameraet i x- eller y-retningen. Hold nede *Alt* (Windows) eller *Tilvalg* (Mac OS) mens du drar for å panorere i x- eller z-retningen.

Gå Dra får å gå med kameraet (z-oversetting og y-rotasjon). Hold nede *Alt* (Windows) eller *Tilvalg* (Mac OS) mens du drar for å gå i z-/x-retningen (z-oversetting og x-rotasjon).

Zoom Dra for å endre synsfeltet for 3D-kameraet. Maksimalt synsfelt er 180.

Perspektivkamera (bare zoom) Viser parallelle linjer som løper sammen i forsvinningspunkter.

Ortografisk kamera (bare zoom) Beholder parallelle linjer uten at disse løper sammen. Viser modellen i nøyaktig skalavisning uten perspektivforvrengning.

Dybdeskarpheit (kun zoom) Angir dybdeskarpheit. Avstand avgjør hvor langt unna kameraet fokuset skal ligge. Gjør uskarpt gjør resten av

bildet utydelig.

💡 Du kan animere dybdeskarpheten for å simulere fokuseringseffekten fra kameraet.

På alternativlinjen angir numeriske verdier x-, y- og z-posisjonen til 3D-kameraet. Du kan også redigere disse verdiene manuelt for å justere kameravisningen.

Endre eller opprette visninger for 3D-kamera

- Gjør ett av følgende:
 - Velg en forhåndsinnstilt kameravisning av modellen på Vis-menyen.

Merk: Alle forhåndsinnstilte kameravisninger bruker ortografisk projeksjon.

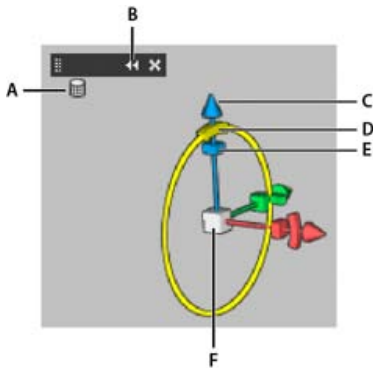
- Hvis du vil legge til en egendefinert visning, plasserer du 3D-kameraet i ønsket posisjon ved hjelp av 3D-kameraverktøyene, og deretter klikker du Lagre på alternativlinjen.

💡 Du går tilbake til standard kameravisning ved å velge et 3D-kameraverktøy og klikke ikonet Gå til standard kameraposisjon på alternativlinjen.

3D-akse

[Til toppen](#)

3D-aksen viser gjeldende x-, y- og z-akseretning for 3D-modeller, kameraer, lys og nett i 3D-rom. Den vises når du velger et 3D-verktøy, og du får dermed en alternativ måte å endre det valgte elementet på.



3D-akse med verktøyet for nettrotering valgt

A. Valgt verktøy B. Minimer eller maksimer 3D-aksen C. Flytt element langs aksen D. Roter element E. Komprimer eller forleng element F. Endre størrelse på element

Merk: OpenGL må være aktivert for at 3D-aksen skal kunne vises. Se [Om GPU og OpenGL](#).

Vise eller skjule 3D-aksen

- Velg Vis > Vis > 3D-akse.

Minimere, gjenopprette, flytte eller endre størrelse på 3D-aksen

1. Flytt pekeren over 3D-aksen for å vise kontrollinjen.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil flytte 3D-aksen, drar du kontrollinjen.
 - Hvis du vil minimere, klikker du minimeringsikonet.
 - Hvis du vil gjenopprette til normal størrelse, klikker du den minimerte 3D-aksen.
 - Hvis du vil endre størrelse, drar du zoomikonet.

Flytte, rotere eller skalere valgte elementer med 3D-aksen

Du bruker 3D-aksen ved å flytte musepekeren over en aksekontroll for å merke den, og deretter drar du slik:

Merk: *Tilgjengelige aksekontroller varierer avhengig av hvilken redigeringsmodus som er aktiv (objekt, kamera, nett eller lys).*

- Hvis du vil flytte det valgte elementet langs x-, y- eller z-aksen, merker du den koniske spissen på en av aksene. Dra i ønsket retning langs aksen.
- Hvis du vil rotere elementet, klikker du det buede rotasjonssegmentet rett innenfor en aksespiss. En gul sirkel angir rotasjonsplanet. Dra i en sirkel med eller mot klokken rundt 3D-aksesenteret. Hvis du vil rotere mer gradvis, flytter du musen lenger unna midten av 3D-aksen.
- Hvis du vil endre størrelsen på elementet, drar du senterkuben i 3D-aksen opp eller ned.
- Hvis du vil presse sammen eller strekke ut elementet langs en akse, drar du en av de fargede transformeringskubene mot eller bort fra senterkuben.
- Hvis du vil begrense bevegelsen til et objektplan, flytter du musepekeren inn i området der to akser krysser hverandre, i nærheten av senterkuben. Et gult planikon vises mellom to akser. Dra i ønsket retning. Du kan også flytte pekeren over den nederste delen av senterkuben for å aktivere planikonet.
- [3D-teksturedigering](#)



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

3D-arbeidsflyt | CC, CS6

3D-funksjoner | Creative Cloud-only

Video | 3D i CS6

3D-panelet fokuserer på scene-elementer

Egenskapspanelet inneholder kontekstuelle innstillinger

Flytteverktøyet konsoliderer objekt- og kamerajusteringer

Kontroller på bildet redigerer elementer direkte

Opprette og justere 3D-former

Definere grunnplan for importerte objekter

Opprett baner fra 3D-lag

Slå sammen flere 3D-lag

Merk: I Photoshop CS6 var 3D-funksjonalitet en del av Photoshop Extended. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud.

Fra og med Photoshop CS6 har Photoshop en mer intuitiv 3D-arbeidsflyt, med konsoliderte verktøy og kontekstuelle kontroller på bildet. Hvis du vil ha en rask beskrivelse av disse nye funksjonene, kan du se Dette er nytt i Photoshop CC | 3D-bilder og Dette er nytt i CS6.

3D-funksjoner | Creative Cloud-only

[Til toppen](#)

Creative Cloud-only-utgivelsen av Photoshop CS6 inkluderte ytterligere 3D-funksjoner. Disse funksjonene er også tilgjengelig i Photoshop CC:

- 32-biters fargevelgere kan nå brukes når du angir farger for materialer, linjer, overflater eller lys i egenskapspanelet.
- Normale kart kan genereres fra diffuskart. Velg 3D-objektet du vil endre fra 3D-panelet, og klikk deretter Filtre etter materialer-ikonet øverst i panelet. I egenskapspanelet klikker du mappeikonet ved siden av Normal, og velger Generer normale fra diffuse i menyen.
- Hvis du stanser en gjengivelse midlertidig, og lager én eller flere markeringer, vil markeringene brukes når gjengivelsen gjenopptas. Det å gjenoppta en gjengivelse fungerer også etter at du har lagret dokumentet som PSD.
- Tverrsnitt fungerer nå med reflekterende overflater og andre overflatestiler, slik som konstant, tegneserie og skisse.
- Et bildebasert lys (IBL) legges til 3D-miljøet som standard. Adobe tilbyr nedlasting av andre IBL-er fra Adobe® Photoshop® Extended 3D Content.
- Du kan endre flisstørrelsen for strålesporet gjengivelse fra standardverdien, som er angitt basert på hvor mange kjerner datamaskinen har. Velg Rediger > Innstillinger > 3D (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > 3D (Mac OS). Velg en størrelse fra Gjengi flisstørrelse-menyen i delen for Strålekontur i dialogboksen Innstillinger.
- Ved gjengivelse vises både gjenstående tid og prosent gjengitt i statuslinjen nederst i dokumentvinduet.
- Photoshop tilbyr nå bedre OpenGL-skygger. Du kan angi skygge kvaliteten som fungerer best med datamaskinen din, ved å velge Rediger > Innstillinger > 3D (Windows) eller Photoshop > Innstillinger > 3D (Mac OS). Velg et alternativ fra menyen Skygge kvalitet i delen for Interaktiv gjengivelse i dialogboksen Innstillinger.

Klikk koblingen for å se en video hvor ledende produktsjef for Photoshop, Zorana Gee, presenterer [de nye 3D-funksjonene i Creative Cloud-versjonen av Photoshop](#).

Video | 3D i CS6

[Til toppen](#)

Utforsk alle de nye 3D-funksjonene med disse korte videoene ... [Les mer](#)

<http://www.youtube.com/user/dramenon/videos>



av Daniel Presedo

Adobes egen Photoshop 3D-ekspert

[Bidra med din ekspertise for Adobe Community Help](#)

Merk: Creative Cloud-versjonen av Photoshop krever minimum 512 MB VRAM for 3D-funksjonalitet.

3D-panelet fokuserer på scene-elementer

[Til toppen](#)

I det hendige 3D-panelet kan du velge hvilke elementer du vil redigere:

1. Øverst i 3D-panelet velger du enten Scene , Nett , Materialer  eller Lys .
2. Velg ett element (f.eks. Gjeldende visning i Scene-utvalget). Alternativt kan du velge flere elementer for å ta i bruk de samme egenskapene på dem alle.
3. Juster innstillingene i Egenskaper-panelet, eller dra i dokumentvinduet. (Hvis du drar et bestemt objekt eller lys, velger 3D-panelet det aktuelle elementet.)

Merk: Hvis du vil legge til nye lys, klikker du dokumentikonet  nederst i delene Scene og Lys. Alternativt kan du klikke panelmenyen  for å lagre og laste grupper med lys som forhåndsinnstillinger.

Egenskapspanelet inneholder kontekstuelle innstillinger

[Til toppen](#)

Etter at du har valgt enkeltelementer i 3D-panelet eller dokumentvinduet, viser Egenskaper-panelet relaterte innstillinger. Når du er ferdig å justere, klikker du gjengivelsesikonet  nederst i panelet.

Merk: Klikk koordinatikonet  øverst i panelet for å oppgi de nøyaktige plasseringene av objekter, kameraer og lys. Du blar raskt gjennom egenskaper og koordinater ved hjelp av V-tasten.

Omgivelsesinnstillingene inkluderer globale lys basert på omgivelser og bildet, og grunnplanskygger og refleksjoner.

Sceneinnstillingene inkluderer forhåndsinnstilte gjengivelsesinnstillinger som Markeringsramme og Tråddramme samt egendefinerte gjengivelsesalternativer for tverrsnitt, overflater og punkter.

Kamerainnstillingene inkluderer synsfelt, dybdeskarpheit og stereoalternativer for anaglyfisk visning, lentikulær visning og side-om-side-visning.

Nettinnstillingene kan du bruke til å fange opp og kaste skygger, justere 3D-pressforminger og redigere kildetekst og baner.

Merk: Hvis du vil skjule et objekt, men beholde skyggen til det for å slå det sammen med 2D-bilder, velger du Usynlig.

Materialinnstillingene inkluderer tekstur- og teksturbaneinnstillinger, f.eks. det nye alternativet Grovhet.

Lysinnstillingene gir deg valget mellom uendelig lys, spotlys og punktlys, og du kan også justere farge, intensitet og skygger.

Flytteverktøyet konsoliderer objekt- og kamerajusteringer

[Til toppen](#)

Med flytteverktøyet  kan du endre plasseringen av objekter og kamera:

- På alternativlinjen har du valget mellom modusene Roter , Rull , Dra , Gli  og Skaler .
- Du går raskt gjennom alle modusene ved å trykke på Skift+V.
- Du bytter raskt mellom kamera- og omgivelseskontrollene ved å klikke bort fra 3D-objektene.

Merk: En gullfarget dokumentkant i dokumentvinduet indikerer kamerakontroll, mens en blå dokumentkant indikerer omgivelseskontroll, en grønn kant scenekontroll og ingen kant indikerer nettkontroll.

Kontroller på bildet redigerer elementer direkte

[Til toppen](#)

Med kontrollene på bildet kan du ofte redigere hele 3D-scener uten å bruke noen av panelene i arbeidsområdet. Du maksimerer visningen ved å trykke på F-tasten for å bytte mellom fullskjerm og standardskjerm.

I dokumentvinduet kan du bruke følgende elementer direkte:

Innstillingene for scene, nett og lys Du får kjapp tilgang til scene-egenskapene i dokumentvinduet ved å høyreklikke lerretet på et område uten 3D-objekter. Eller høyreklikk nett og lys for å se egenskapene deres.

Skygger Hold nede Skift mens du klikker dem, og dra for å endre posisjonen til det aktuelle lyset.

Kontroller for objektmarkeringsramme Klikk objekt én gang for å aktivere, og plasser deretter musen over forskjellige plan. Når et plan får en gul skygge, kan du dra for å justere objektet langs den aktuelle aksen. Alternativt kan du dra hjørnene for å rotere langs X- eller Y-aksen.

Opprette og justere 3D-pressforminger

[Til toppen](#)

Med 3D-pressforming kan du utvide skrift, utvalg, lukkede baner, former og bildelag til tre dimensjoner.

1. Velg en bane, et formlag, et typelag, et bildelag eller bestemte bildepunktområder.
2. Velg 3D > Ny 3D-pressforming fra valgt bane, lag eller gjeldende markering.

Merk: Du ekstruderer skrift kjapt mens du bruker typeverktøyet ved å klikke 3D-knappen  på alternativlinjen.

3. Etter at du har valgt nettet i 3D-panelet, velger du ikonet Deformer  eller Endepunkt  øverst i Egenskaper-panelet.
4. Juster tallinnstillingene i Egenskaper-panelet, eller dra de interaktive pressformingskontrollene i dokumentvinduet.

Du redigerer den opprinnelige banen, type- eller bildelaget ved å velge det relaterte nettet i 3D-panelet og deretter klikke Rediger kilde i Egenskaper-panelet.

Definere grunnplan for importerte objekter

[Til toppen](#)

Du kan kjapt opprette perspektivplan med filteret Forsvinningspunkt, og så feste et importert objekt på dem.

1. Velg et bildelag, og velg Filter > Forsvinningspunkt.
2. Bruk verktøyene Opprett plan og Rediger plan til å opprette et nett som definerer et grunnplan. Deretter klikker du OK.
3. Velg 3D > Nytt 3D-lag fra fil.

Det importerte objektet plasseres på det definerte grunnplanet.

Opprette baner fra 3D-lag

[Til toppen](#)

Velg 3D > Lag midlertidig bane fra 3D-lag for å konvertere den gjeldende gjengivelsen til en midlertidig bane. Denne kommandoen strekker en bane over alfakanalen til laget.

Hvis du gjengir i tråddrammemodus og justerer foldeterskelverdien for å eliminere visse unødvendige linjer, kan du opprette en gjengivelse som ser håndtegnet ut når du bruker en Photoshop-pensel på den.

Slå sammen flere 3D-lag

[Til toppen](#)

Du kan slå sammen så mange 3D-lag som du trenger, for å forbedre ytelsen og legge til skygger og refleksjoner for flere objekter. (I eldre Photoshop-versjoner måtte du slå sammen to 3D-lag om gangen.)

Før du slår sammen 3D-lag, bør du bruke den ortografiske kameravisningen til å plassere nett så presist som mulig:

1. Klikk Scene-ikonet  øverst i 3D-panelet, og velg Gjeldende visning.
2. Velg Ortografisk i Egenskaper-panelet.

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Justere HDR-eksponering og toner

Merk: I Photoshop CS5 og Photoshop CS6, var 3D-funksjonalitet en del av Photoshop Extended. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud.

Justeringene av eksponering og HDR-toner er primært laget for 32-biters HDR-bilder, men du kan bruke dem på bilder med 16 og 8 biter også, for å skape HDR-liknende effekter.

💡 Hvis du vil se en video om hvordan du bruker HDR-effekter på 16- og 8-biters bilder, kan du gå til www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_no.

Justere HDR-eksponering

Eksponering utfører beregninger i et lineært fargeområde (gamma 1.0) i stedet for gjeldende fargeområde.

1. Gjør ett av følgende:

- Klikk Eksponering-ikonet  eller en forhåndsinnstilt eksponering i justeringspanelet.
- Velg Lag > Nytt justeringslag > Eksponering.

Merk: Du kan også velge Bilde > Justeringer > Eksponering. Husk imidlertid at denne metoden foretar direkte justeringer i bildelaget og forkaster bildeinformasjon.

2. Velg blant følgende alternativer i justeringspanelet:

Eksponering Justerer høylysenden av toneskalaen med minimal virkning i ekstreme skygger.

💡 Med 32-biters bilder kan du også bruke glidebryteren Eksponering nederst i bildevinudet.

Forskyvning Gjør skyggene og mellomtonene mørkere, med minimal innvirkning på høylys.

Gamma Justerer bildets gamma med en enkel styrkefunksjon. Negative verdier gjenspeiles rundt null (det vil si at de forblir negative, men justeres likevel som om de var positive).

Pipettene justerer lysstyrkeverdiene i bilder (i motsetning til pipettene for Nivåer, som påvirker alle fargekanalene).

- Pipetten Angi svart punkt angir forskyvningen og flytter bildepunktet du klikker, til null.
- Pipetten Angi hvitt punkt angir eksponeringen og forskyver punktet du klikker, til hvitt (1.0 for HDR-bilder).
- Pipetten Mellomtone angir eksponeringen og gjør verdien du klikker, mellomgrå.

Justere HDR-toner

Med kommandoen HDR-toner kan du ta i bruk hele registeret med HDR-kontrast og eksponeringsinnstillinger på enkeltbilder.

Merk: Lagene må være slått sammen for at du skal kunne bruk HDR-toner.

1. Åpne et bilde med 32, 16 eller 8 biter i RGB- eller Gråtone-modus.
2. Gå til Bilde > Justeringer > HDR-toner.

Hvis du vil ha detaljert informasjon om hver innstilling, se [Alternativer for 16- eller 8-bitersbilder](#). (I dialogboksen HDR-toner gjelder disse alternativene for alle bilder uavhengig av bitdybde.)

Hvis du vil vite mer om HDR

- [HDR-bilder](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

3D-panelinnstillinger

[Oversikt over 3D-panelet](#)

[Innstillinger for 3D-scene](#)

[Innstillinger for 3D-nett](#)

[Innstillinger for 3D-materialer](#)

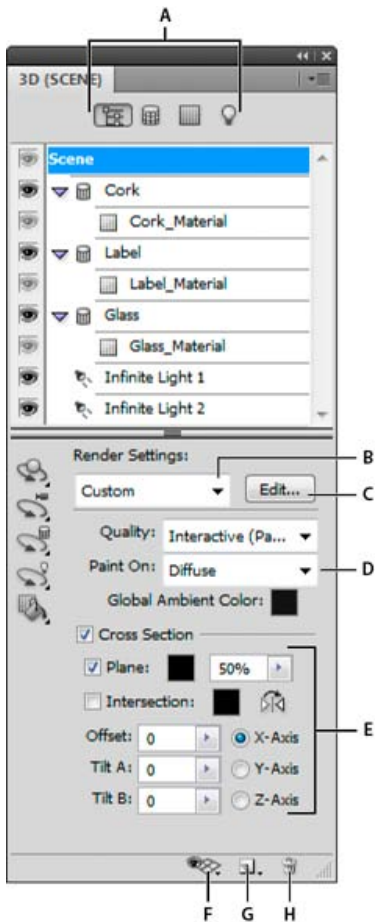
[Innstillinger for 3D-lys](#)

Merk: I Photoshop CS5 og Photoshop CS6, var 3D-funksjonalitet en del av Photoshop Extended. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud.

[Til toppen](#)

Oversikt over 3D-panelet

Når du velger et 3D-lag, viser 3D-panelet komponentene i den tilknyttede 3D-filen. Den øverste delen av panelet viser nett, materialer og lys i filen. Den nederste delen av panelet viser innstillinger og alternativer for 3D-komponenten som er valgt i den øverste delen.



3D-panel som viser scenealternativene

A. Vis alternativer for scene, nett, materialer eller lys **B.** Meny med forhåndsinnstilte gjengivelser **C.** Tilpass gjengivelsesinnstillinger **D.** Velg en tekstur å male på **E.** Innstillinger for tverrsnitt **F.** Slå overlappinger av og på **G.** Legg til nytt lys **H.** Slett lys

Du kan bruke knappene øverst i 3D-panelet til å filtrere komponentene som vises i den øverste delen. Klikk Scene-knappen for å vise alle komponentene, klikk Materialer for bare å se materialene osv.

Vise 3D-panelet

- Gjør ett av følgende:
 - Velg Vindu > 3D.

- Dobbeltklikk 3D-lagikonet  i lagpanelet.
- Velg Vindu > Arbeidsområde > Avansert 3D.

Filtrere 3D-alternativene som vises

- Klikk knappen Scene, Nett, Materialer eller Lys øverst i 3D-panelet.

Vise eller skjule et 3D-nett eller lys

- Klikk øyeikonet ved siden av nett- eller lysoppføringen i den øverste delen av 3D-panelet.

Merk: Materialvisningen kan ikke slå av eller på i 3D-panelet. Hvis du vil vise eller skjule materialer, må du endre synlighetsinnstillingene for de tilknyttede teksturene i lagpanelet. Se [Innstillinger for 3D-materialer](#).

Få tilgang til innstillinger for 3D-scenen

1. Klikk Scene-knappen.
2. Hvis den ikke allerede er valgt, klikker du Scene-oppføringen øverst i komponentlisten.

Få tilgang til innstillinger for et nett, materiale eller lys

- Gjør ett av følgende:
 - Klikk Scene-knappen for å vise alle scenekomponentene. Velg deretter et nett, materiale eller lys i den øverste delen.
 - Klikk knappen Nett, Materialer eller Lys for å vise bare disse komponentene midlertidig. Velg deretter ett enkelt nett, materiale eller lys.

Vise eller skjule materialer for et nett

1. Klikk Scene-knappen.
2. Klikk trekanten til venstre for et nettikon.

Vise grunnplanet

Grunnplanet i et rutenett gjenspeiler grunnens posisjon i forhold til 3D-modellen.

- Hvis du vil vise grunnplanet, klikker du bryterikonet  nederst i 3D-panelet, og velger deretter 3D-grunnplan.

Merk: Bryterikonet er kun aktivt når OpenGL er tilgjengelig på systemet. Se [Om OpenGL](#).

Vise eller skjule hjelpelinjer for lys

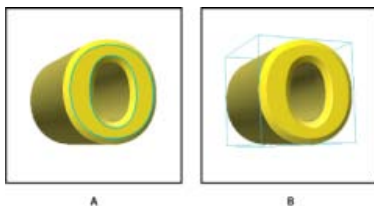
- Nederst i 3D-panelet klikker du bryterikonet  og velger 3D-lys

Skissere det valgte materialet eller nettet i dokumentvinduet

- Nederst i 3D-panelet klikker du bryterikonet  og velger 3D-markering.

Når du velger materialer eller nett i panelet, vises en farget ramme i dokumentvinduet, slik at du kan identifisere det gjeldende elementet.

 Hvis du vil endre fargen på 3D-overlapper som material- eller nettrammer, endrer du alternativene i 3D-delen av dialogboksen Innstillinger.



Lag omriss rundt markerte elementer i dokumentvinduet

A. Et materiale er omgitt av en farget strek **B.** Nett av en markeringsramme

Bruk innstillingene for 3D-scene til å endre gjengivelsesmodi, velge en tekstur du vil male på, eller opprette tverrsnitt. Du får tilgang til sceneinnstillingene ved å klikke Scene-knappen  i 3D-panelet og deretter velge Scene-oppføringen i den øverste delen av panelet.

Innstillinger for gjengivelse Angir den forhåndsinnstilte gjengivelsen for modellen. Klikk Rediger hvis du vil tilpasse alternativene. Hvis du vil vite mer, kan du se Endre gjengivelsesinnstillinger for 3D-modeller.

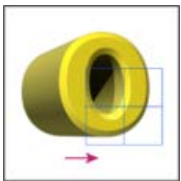
Kvalitet Velg en innstilling som gir best mulig balanse mellom visningskvalitet og ytelse:

Interaktiv (maling) Gjengir med OpenGL ved hjelp av gpu-en på skjermkortet. Resultatet blir av høy kvalitet, men mangler detaljert refleksjon og skygger. Dette alternativet passer best til redigering på de fleste systemer.

Strålesporet kladd Gjengir ved hjelp av cpu-en på hovedkortet til datamaskinen. Refleksjon og skygger blir av kladdekkvalitet. Hvis systemet har et kraftig skjermkort, kan alternativet Interaktiv gi raskere resultater.

Strålesporet endelig Dette alternativet passer best til det endelige produktet, og gjengir refleksjon og skygger fullt ut. Hvis du vil vite mer, kan du se Gjengi en 3D-fil for endelig utdata.

Merk: Det tegnes midlertidige fliser på bildet når du bruker strålesporet gjengivelse. Du avbryter gjengivelsesprosessen ved å klikke med musen eller trykke på mellomromstasten. Hvis du vil endre antall overganger mellom fliser, og dermed senke hastigheten, men øke kvaliteten, kan du endre innstillingen Grenseverdi for høy kvalitet i 3D-innstillingene.



Det tegnes midlertidige fliser på bildet når du bruker strålesporet gjengivelse.

Mal på Når du skal male direkte på 3D-modellen, bruker du denne menyen til å velge teksturkartet du vil male på. Se 3D-maling.

 Du kan også velge måltektsturen fra menyen 3D > 3D-malemodus.

Farge på globalt omgivelseslys Angir fargen på det globale omgivelseslyset som vises på reflekterende overflater. Denne fargen fungerer i samspill med omgivelseslyset for bestemte materialer. Se [Innstillinger for 3D-materialer](#).

Tverrsnitt Velg dette alternativet for å opprette et plant tverrsnitt som kan krysse modellen ved en vinkel du angir. Du kan skjære gjennom en modell for å se innsiden av modellen. Se [Vise tverrsnitt](#).

Vise tverrsnitt

Du kan vise et tverrsnitt av en 3D-modell ved å snitte den med et usynlig plan som skjærer gjennom modellen i en hvilken som helst vinkel og bare viser innhold på én side av planet.

1. Velg Tverrsnitt i den nederste delen av kategorien Scene.
2. Velg alternativer for justering, posisjon og retning:

Plan Velg dette alternativet for å vise snittplanet som danner tverrsnittet. Du kan velge planfarge og -tetthet.

Skjæringspunkt Velg dette alternativet for å merke de modellområdene som krysses av tverrsnittsplanet. Klikk i fargekartet for å velge markeringsfarge.

Vend tverrsnitt Endrer modellområdet som vises, til den motsatte siden av snittplanet.

Forskyvning og Vinkel Bruk forskyvning til å flytte planet langs sin egen akse uten å endre vinkelen. Med en standardforskyvning på 0 snitter planet 3D-modellen ved midtpunktet. Med maksimal positiv eller negativ forskyvning, flyttes planet ut over et snitt med modellen. Bruk vinkelinnstillinger til å rotere planet med opptil 360° i én av dets mulige vinkelretninger. For en bestemt akse roterer vinkelinnstillingene planet langs de to andre aksene. Et plan som er justert etter y-aksen, kan for eksempel roteres rundt x-aksen (Vinkel 1) eller z-aksen (Vinkel 2).

Justering Velg en akse (x, y eller z) for snittplanet. Dette planet står vinkelrett på den valgte aksen.

Bruke forskjellig gjengivelsesmodus på hvert tverrsnitt

Du kan variere gjengivelsesinnstillingene for hver side av et tverrsnitt for å sette sammen forskjellige visninger av samme 3D-modell, for eksempel Tråddramme og Heldekkende.

1. Velg Tverrsnitt, og velg deretter alternativer i den nederste delen av kategorien Scene. Gjeldende gjengivelsesinnstillinger brukes på det synlige tverrsnittet.
2. Klikk Innstillinger for gjengivelse, eller velg 3D > Innstillinger for gjengivelse.
3. Klikk den ikke-valgte Tverrsnitt-knappen  øverst i dialogboksen.
Som standard er alle gjengivelsesinnstillinger deaktivert for det alternative tverrsnittet, og tverrsnittet vises derfor ikke.
4. Velg gjengivelsesalternativer for det alternative tverrsnittet, og klikk deretter OK.

Innstillinger for 3D-nett

[Til toppen](#)

Hvert nett i 3D-modellen vises på en egen linje i den øverste delen av 3D-panelet. Velg et nett for å få tilgang til nettinnsstillinger og informasjon i den nederste delen av 3D-panelet.

Informasjon omfatter antall materialer og teksturer som er brukt i nettet, i tillegg til antallet toppunkter og flater i nettet. Du kan også angi følgende visningsalternativer for nettet:

Merk: Hvis du vil se skygger, må du angi lyssetting og velge Strålekontur som gjengivelseskvalitet. Se [Innstillinger for 3D-scene](#).

Fang skygger Styrer om det valgte nettet skal vise skygger fra andre nett på overflaten.

Merk: Hvis du vil fange opp skygger fra grunnplanet på nett, går du til 3D > Skyggefanger for grunnplan. Hvis du vil at skyggene skal stilles i forhold til objekter, går du til 3D > Fest objekt til grunnplan

Kast skygger Styrer om det valgte nettet kaster skygger på andre netts overflater.

Usynlig Skjuler nettet, men viser eventuelle skygger på nettoverflaten.

Skyggetetthet Angir mykheten til skyggen som kastes av det valgte nettet. Denne innstillingen er nyttig når du skal skape en overgang mellom 3D-objekter og lagene nedenfor.

Vise eller skjule et nett

- Klikk øyeikonet ved siden av et nettnavn i den øverste delen av 3D-panelet.

Behandle individuelle nett

Bruk nettposisjonsverktøyene til å flytte, rotere eller skalere et valgt nett uten å flytte hele modellen. Posisjonsverktøyene fungerer på samme måte som de vanlige 3D-verktøyene for posisjonering i verktøypanelet. Hvis du vil ha mer informasjon om hvert av verktøyene, kan du se Flytte, rotere eller skalere en 3D-modell.

1. Velg et nett i den øverste delen av 3D-panelet. Det valgte nettet merkes med en rød boks i den nederste delen av panelet.
2. Velg og bruk et nettposisjoneringsverktøy i den nederste delen av panelet for å flytte nettet.

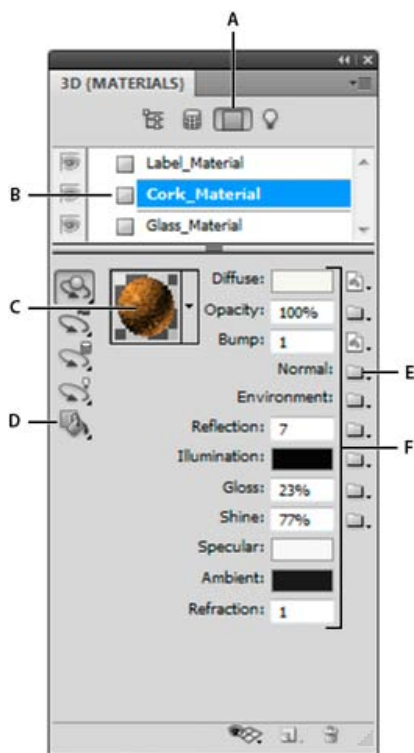


Hvis du vil behandle hele modellen mens et enkeltnett er valgt, bruker du 3D-verktøyene i verktøypanelet.

Innstillinger for 3D-materialer

[Til toppen](#)

Den øverste delen av 3D-panelet viser en liste over materialene som brukes i 3D-filen. Ett eller flere materialer kan brukes til å skape det overordnede utseendet til modellen. Hvis en modell inneholder flere nett, kan hvert av nettene være tilordnet et bestemt materiale. Alternativt kan en modell bestå av ett nett, men benytte ulike materialer på ulike steder.



Et valgt materiale og tilknyttede teksturkart.

A. Viser materialalternativer **B.** Valgt materiale **C.** Materialvelger **D.** Verktøy for å slippe og velge materialer **E.** Ikon for teksturkartmeny **F.** Typer teksturkart

For et valgt materiale i den øverste delen av 3D-panelet viser den nederste delen de spesifikke teksturkartene som brukes av det materialet. Enkelte teksturtyper, for eksempel Diffus og Dybdetekstur, bruker ofte farger eller mønstre fra 2D-filer til å skape teksturen. Det er ikke sikkert du trenger en separat 2D-fil for andre teksturtyper. Du kan f.eks. justere glans, gjenskin, tetthet og speilbilde direkte ved å angi verdier.

Teksturkartene som brukes av et materiale, vises som teksturer i lagpanelet, gruppert etter teksturkartkategori.

Du kan se en miniatyr av et teksturkartbilde ved å holde markøren over teksturnavnet (f.eks. Speilbilde eller Opplysning).

Diffus Fargen på materialet. Diffuskartet kan være en heldekkende farge eller et 2D-innhold. Diffus-fargeverdien angir den diffuse fargen hvis du velger å fjerne diffusteksturkartet. Du kan også opprette et diffuskart ved å male direkte på modellen. Se 3D-maling.

Tetthet Øker eller reduserer materialtettheten (0 til 100 %). Du kan styre tettheten ved hjelp av et teksturkart eller skurehåndkontrollen. Gråtoneverdiene i teksturkartet styrer materialtettheten. Hvite verdier gir full ugjennomsiktighet, og svarte verdier gir full gjennomsiktighet.

Dybdetekstur Oppretter dybdeteksturer på materialoverflaten uten å endre det underliggende nettet. Et dybdeteksturkart er et gråtonebilde der lysere verdier danner hevede overflateområder og mørkere verdier flate overflateområder. Du kan opprette eller laste inn en fil med et dybdeteksturkart eller begynne å male på modellen for å opprette en slik kartfil automatisk. Se 3D-maling.

Dybdeteksturen økes eller reduseres ved hjelp av dybdeteksturfeltet. Feltet er bare aktivt hvis det finnes et dybdeteksturkart. Skriv inn et tall i feltet, eller bruk skurehåndkontrollen til å øke eller redusere teksturdybden.

Dybdeforskjellene kommer tydeligst frem når en overflate vises rett forfra, ikke i en vinkel.

Normal I likhet med et dybdeteksturkart øker et normalkart overflatedetaljene. Men i motsetning til et dybdeteksturkart, som er basert på et gråtonebilde med én kanal, er et normalkart basert på et bilde (RGB) med flere kanaler. Verdiene for hver fargekanal representerer x-, y- og z-komponenten i en normal på modelloverflaten. Et normalkart kan brukes til å jevne ut overflatene i lave mangekantnett.

Merk: Photoshop benytter kart etter World-space-normalen, som gir raskest behandling.

Miljø Lagrer bildet av miljøet rundt 3D-modellen. Miljøkart brukes som sfæriske panoramaer. Innholdet i miljøkartet kan ses i de reflekterende områdene av modellen.

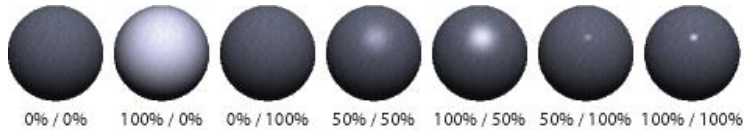
For å hindre at et miljøkart reflekteres på et gitt materiale, kan du endre Reflektivitet til 0 %, legge til et reflektivitetskart som maskerer materialområdet, eller fjerne miljøkartet for materialet.

Speilbilde Øker refleksjonen fra andre objekter i 3D-scenen, og miljøkartet, på materialoverflaten.

Opplysning Definerer en farge som ikke trenger lys for å vises. Skaper en effekt som ser ut som om 3D-objektet lyses opp innenfra.

Glans Angir hvor mye lys fra en kilde som skal reflekteres fra overflaten. Du kan justere glansen ved å skrive inn en verdi i feltet eller bruke skurehåndkontrollen. Hvis du oppretter et separat glanskart, avhenger glansen i materialet av intensiteten til fargene i kartet. Svarte områder gir full glans, hvite områder fjerner all glans, og mellomverdier reduserer størrelsen på høylyset.

Gjenskinn Angir spredningen av det reflekterte lyset som genereres av Glans-innstillingen. Lav blankhet (høy spredning) gir mer fremtredende lys, med mindre fokus. Høy blankhet (lav spredning) gir mindre fremtredende lys og klarere og skarpere høylys.



Justering av glans (venstre tall) og gjenskinn (høyre tall)

Merk: Hvis et 3D-objekt har mer enn de ni teksturtypene som støttes i Photoshop, vises ekstrateksturene i lagpanelet og 3D-malemoduslisten. (Du viser sistnevnte ved å velge 3D > 3D-malemodus eller bruke Mal på-menyen under Scene i 3D-panelet.)

Spektrisk Fargen som vises for spektriske egenskaper (for eksempel glans eller blankhet for høylys).

Omgivelseslys Angir fargen på omgivelseslyset som vises på reflekterende overflater. Denne fargen fungerer i samspill med det globale omgivelseslyset for hele scenen. Se [Innstillinger for 3D-scene](#).

Refraksjon Angir brytningsindeksen når scenekvaliteten er satt til Strålesporet og Refraksjoner er valgt i 3D > dialogboksen Innstillinger for gjengivelse. Refraksjon er endringen i lysretningen i skjæringspunktet mellom to medier (for eksempel luft og vann) med forskjellige brytningsindekser. Standardverdien for nye materialer er 1,0 (den omtrentlige verdien for luft).

Prøve og bruke materialer direkte på objekter

Verktøyet Slipp materiale i 3D fungerer i grove trekk på samme måte som det tradisjonelle malingsspannet. Du kan teste og bruke materialer direkte på 3D-objekter.

1. Velg Slipp materiale i 3D i 3D-panelet .
2. Beveg markøren over 3D-objektet i dokumentvinduet. Når materialet du ønsker å teste, får et omriss, holder du nede Alt-tasten og klikker (Windows) eller Tilvalg-tasten og klikker (Mac).
3. Flytt markøren for å gi et omriss til materialet du vil endre, og klikk deretter med musen.

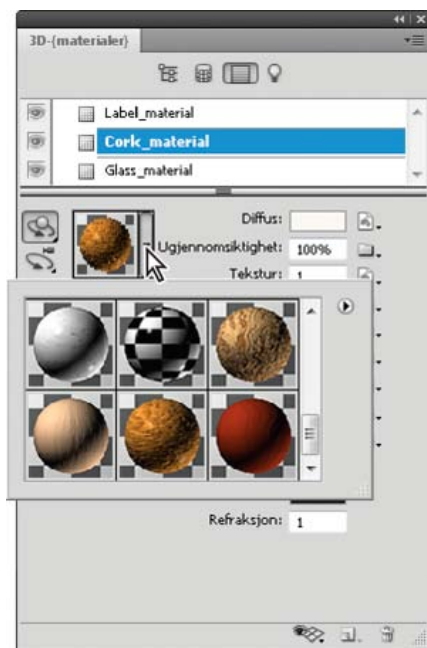
 Se [Skissere det valgte materialet eller nettet i dokumentvinduet](#) hvis du vil se et visuelt eksempel på et materiale med omriss.

Velge materialer direkte på objekter

1. Hold nede Slipp materiale i 3D i 3D-panelet , og velg deretter Marker materiale i 3D .
2. Beveg markøren over 3D-objektet i dokumentvinduet. Klikk når du får se et omriss rundt det materialet du vil bruke.

Bruke, lagre eller laste inn forhåndsinnstillinger for materialer

Med forhåndsinnstillinger for materialer kan du raskt bruke sett med teksturinnstillinger. Standard forhåndsinnstillinger inneholder et bredt utvalg av materialer, som stål, tekstil og treverk.



Klikk forhåndsvisningen av materialet for å vise popup-panelet for forhåndsinnstillinger.

1. I 3D-panelet klikker du forhåndsvisningen av materialet.
2. I popup-panelet for forhåndsinnstillinger har du følgende valgmuligheter:
 - Dobbeltklikk en miniatyrforhåndsvisning for å bruke en forhåndsinnstilling.
 - Hvis du vil opprette en forhåndsinnstilling fra de gjeldende teksturinnstillingene, klikker du popup-menyikonet  og velger Nytt material.
 - Hvis du vil endre navn på en valgt forhåndsinnstilling, eller hvis du vil slette den, klikker du popup-menyikonet og velger Gi material et nytt navn eller Slett material.
 - Du lagrer den gjeldende gruppen med forhåndsinnstillinger ved å klikke popup-menyikonet og velge Lagre materialer.
 - Klikk popup-menyikonet dersom du vil endre den viste gruppen. Deretter velger du enten Tilbakestill materialer for å gjenopprette en lagret gruppe, Last inn materialer for å legge til en lagret gruppe, eller Erstatt materialer.

Opprette et teksturkart

1. Klikk mappeikonet  ved siden av teksturkarttypen.
2. Velg Ny tekstur.
3. Skriv inn navnet, dimensjonene, oppløsningen og fargemodusen for det nye kartet, og klikk deretter OK.

 Hvis du vil tilpasse proporsjonene for et eksisterende teksturkart, kan du vise kartdimensjonene ved å holde musepekeren over kartnavnet i lagpanelet.

Navnet på det nye teksturkartet vises ved siden av teksturkarttypen i materialpanelet. Det blir også lagt til i teksturlisten under 3D-laget i lagpanelet. Standardnavnet er materialnavnet etterfulgt av teksturkarttypen.

Laste inn et teksturkart

Du kan laste inn en eksisterende 2D-teksturfil for alle de ni typene teksturkart som er tilgjengelige.

1. Klikk mappeikonet  ved siden av teksturtypen.
2. Velg Last inn tekstur, og velg og åpne deretter 2D-teksturfilen.

Opprette et dybdeteksturkart

Et dybdeteksturkart som er fylt med en nøytral gråtoneverdi, gir større bredde ved maling på kartet.

1. Klikk Angi bakgrunnsfarge-ruten i verktøypanelet.
2. I fargevelgeren setter du lysstyrken til 50 % og R-, G- og B-verdien til identiske verdier. Klikk OK.

3. I 3D-panelet klikker du mappeikonet  ved siden av Dybdetekstur.

4. Velg Ny tekstur.

5. Velg følgende innstillinger i dialogboksen Ny:

- Velg Gråtone under Fargemodus
- Velg Bakgrunnsfarge under Bakgrunnsinnhold.
- (Valgfritt) Sett Bredde og Høyde til de samme verdiene som dimensjonene i diffusteksturkartet for materialet.

6. Klikk OK.

Dybdeteksturkartet opprettes og blir lagt til i teksturkartfilene i materialpanelet. Det vises også som en tekstur i lagpanelet.

Åpne et teksturkart for redigering

- Klikk bildeikonet , og velg Åpne tekstur.

Teksturkartet åpnes som et smart objekt i et eget dokumentvindu. Når du er ferdig med å redigere teksturen, gjør du 3D-modellvinduet til det aktive vinduet for å se oppdateringene i modellen. Se [3D-teksturredigering](#).

Slette et teksturkart

1. Klikk bildeikonet  ved siden av teksturtypen.

2. Velg Fjern tekstur.

 Hvis den slettede teksturen er en ekstern fil, kan du laste den inn igjen med kommandoen Last inn tekstur på teksturkartmenyen. For teksturer som det refereres til internt av 3D-filen, velger du Angre eller Gå tilbake for å gjenopprette en slettet tekstur.

Redigere tekstoregenskaper

Et teksturkart brukes på et bestemt overflateområde i modellen, avhengig av kartets parametere for UV-tilordning. Du kan om nødvendig justere UV-skalaen og -forskyvningen for å få bedre tilordning mellom teksturen og modellen.

1. Klikk bildeikonet  ved siden av teksturtypen.

2. Velg Rediger egenskaper.

3. Velg et mållag, og angi verdier for UV-skalerting og -forskyvning. Du kan angi verdier direkte eller bruke skurehåndkontrollene.

Mål Angir om innstillinger brukes på et bestemt lag eller på det sammensatte bildet.

U- og V-skala Endrer størrelsen på tilordnede teksturer. Reduser verdien hvis du vil opprette et gjentakende mønster.

U- og V-forskyvning Flytter tilordnede teksturer.

Innstillinger for 3D-lys

[Til toppen](#)

3D-lys lyser opp modeller fra forskjellige vinkler og tilfører realistisk dybde og skyggelegging.

Legge til eller slette individuelle lys

- Gjør ett av følgende i 3D-panelet:

- Hvis du vil legge til et lys, klikker du knappen Opprett et nytt lys , og velger lystype:
 - Punktlis skinner i alle retninger, lik lyspærer.
 - Spotlys skinner i et konusformet mønster som du kan justere.
 - Uendelige lys skinner fra ett retningsplan, lik sollys.
 - Bildebaserte lys arrangerer et opplyst bilde rundt 3D-scenen.
- Hvis du vil slette et lys, velger du lyset fra listen øverst under Lys . Deretter klikker du Slett-knappen  nederst i panelet.

Justere lysegenskaper

1. Velg et lys fra listen under Lys  i 3D-panelet.
2. Angi følgende alternativer i nedre del av panelet:

Forhåndsinnstilling tar i bruk et lagret sett med lys og innstillinger. (Se [Lagre](#), [erstatte eller legge til grupper med lys](#).)

Lystype Du kan velge blant alternativene som er beskrevet under [Legge til eller slette individuelle lys](#).

Intensitet Justerer lysstyrken.

Farge Angir fargen på lyset. Klikk i boksen for å åpne fargevelgeren.

Bilde Du må angi et punktgrafikkbilde eller en 3D-fil for å kunne bruke bildebaserte lys. (Ønsker du en dramatisk effekt, bør du prøve 32-biters HDR-bilder.)

Opprett skygger Kaster skygger fra forgrunnsflater til bakgrunnsflater, fra et enkeltnett til seg selv, eller fra ett nett til et annet. Ytelsen kan være litt bedre når dette alternativet ikke er aktivert.

Mykhet Gjør kanten på skyggene uskarpe, noe som skaper en gradvis skygge.

3. Angi følgende alternativer for punkt- eller spotlys:

Aktiveringspunkt (Bare spotlys) Angir bredden på det klare midtlyset.

Fallvinkel (Bare spotlys) Angir den ytre bredden på lyset.

Bruk lysdemping Alternativene Indre og Ytre angir konusen for lysdempingen og hvor raskt lysintensiteten skal falle etter hvert som avstanden fra objektene øker. Når et objekt er nærmere enn Indre-grensen, har lyset full styrke. Når et objekt er lenger unna enn Ytre-grensen, har lyset null styrke. Ved middels avstander dempes lyset lineært fra full styrke til null.

 Hold pekeren over Aktiveringspunkt, Fallvinkel og lysdempingsalternativene Indre og Ytre. Røde omriss rundt ikonet til høyre angir hvilket lyselement som berøres.

Posisjoneringslys

- Velg blant følgende under Lys  i 3D-panelet:

Roteringsverktøyet

(Spotlys, uendelig lys og bildebasert lys) Roterer lyset og beholder lysposisjonen i 3D-rom.

 Hvis du vil rette et lys mot et bestemt område raskt, kan du bruke kommandoene Alt+klikk (Windows) eller Tilvalg+klikk (Mac OS) i dokumentvinduet.

Panorerer

(Bare spot- og punktlys) Flytter lyset til en annen posisjon på samme 3D-plan.

Skyveverktøyet

(Bare spot- og punktlys) Flytter lyset til et annet 3D-plan.

Punktlys ved utgangspunkt

(Bare spotlys) Retter lyset mot midten av modellen.

Flytt til gjeldende visning

Plasserer lyset i samme posisjon som kameraet.

 Du benytter 3D-aksen dersom du vil plassere bildebaserte lys nøyaktig. Denne funksjonen omgir en sfære med lys. (Se 3D-akse.)

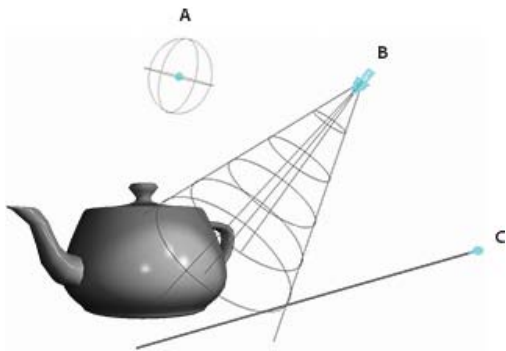
Legge til hjelpelinjer for lys

Hjelpelinjer for lys gir romlige referansepunkter for justeringer. Hjelpelinjene reflekterer type, vinkel og demping for hvert lys. Punktlys ser ut som en ball, spotlys som en konus, og uendelige lys som en linje.

- Nederst i 3D-panelet klikker du bryterikonet  og velger 3D-lys.



💡 Du kan endre fargen på hjelpelinjene i 3D-delen i dialogboksen Innstillinger.



Hjelpelinjer for lys:

A. Punktllys B. Spotlys C. Uendelig lys

Lagre, erstatte eller legge til grupper med lys

Du kan lagre grupper med lys for senere bruk ved å lagre dem som en forhåndsinnstilling. Når du vil bruke lysene i andre prosjekter, legger du dem til gjeldende lys, eller erstatter disse.

- Velg blant følgende på 3D-panelmenyen ☰:

Lagre forhåndsinnstilling for lys Lagrer gjeldende gruppe med lys som en forhåndsinnstilling du kan laste inn igjen ved hjelp av følgende kommandoer.

Legg til lys Legger et valgt forhåndsinnstilt lys til eksisterende lys.

Erstatt lys Erstatter eksisterende lys med en valgt forhåndsinnstilling.

Flere hjelpeemner

- [Opprette UV-overlegg](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Skrive ut 3D-objekter | Photoshop CC

[Forberede utskrift av 3D-objekter](#)

[Forhåndsvisning og utskrift av 3D-objekt](#)

[3D-utskriftsverktøy](#)

[Vanlige spørsmål](#)

[Se også](#)

Med Photoshop kan du skrive ut alle compatible 3D-modeller uten å bekymre deg om begrensninger i 3D-skriveren. Ved klargjøring for utskrift gjør Photoshop 3D-modellene vanntette.

Forberede utskrift av 3D-objekter

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Vindu > Arbeidsområde > 3D for å bytte til 3D-arbeidsområdet.
2. Åpne 3D-modellen i Photoshop. Hvis nødvendig må du tilpasse størrelsen på 3D-modellen mens du åpner den.
3. Velg 3D > 3D-utskriftsinnstillinger.



3D-utskriftsinnstillinger

4. I 3D-utskriftsinnstillingspanelet velger du om du ønsker å skrive ut til en skriver som er tilkoblet datamaskinen gjennom en USB-port (lokal skriver), eller bruke en tilkoblet 3D-utskriftstjeneste, som Shapeways.com.

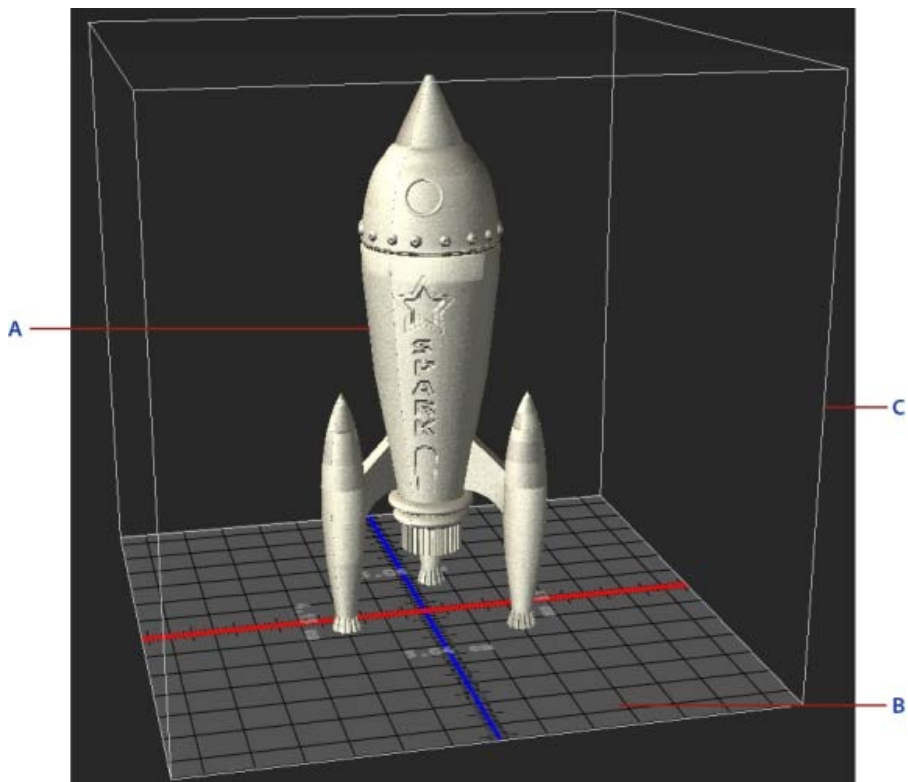
Merk: Shapeways.com er en ledende 3D-utskriftsmarkedsplass og -fellesskap. Shapeways.com gir deg forskjellige skriverprofiler som du kan bruke mens du skriver ut 3D-modellene dine. Se [vanlige spørsmål](#) for mer informasjon.

💡 Hvis du vil oppdatere listen over støttede skrivere eller Shapeways.com-profiler, velger du Hent de siste skrIVERne fra Skriv ut-hurtigmenyen.

5. Velg en lokal skriver eller en Shapeways.com-skriverprofil.

💡 Hvis du vil se estimerte priser for utskrift av 3D-modellen ved bruk av tilgjengelige Shapeways.com-profiler, velger du SkrIVER > Estimert pris.

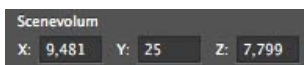
6. Velg en enhet for skrivervolum: Tomme, centimeter, millimeter eller bildepunkt. Enheten reflekteres i Skrivervolum-dimensjonene og skriverplatens størrelse.



A. 3D-modell B. Utskriftsplate C. Skrivervolumoverlapping

7. Velg et Detaljnivå for 3D-utskriften: Lavt, middels eller høyt. Tiden det tar å skrive ut 3D-objekter, avhenger av detaljnivået du velger.
8. Hvis du ikke vil se 3D-skrivervolumet overlappet på 3D-modellen, fjerner du markeringen for Vis skrivervolumoverlapping.
9. Juster Scenevolum-dimensjonene for å angi ønsket størrelse på det utskrevne 3D-objektet. Når du endrer en verdi (X, Y eller Z), skaleres de to andre verdiene proporsjonelt. Når du tilpasser Scenevolum-dimensjonene, kan du se at utskriftsplatene under 3D-modell skalerer i proporsjon.

 Du kan skrubbe verdien for en Scenevolum-dimensjon ved å klikke på dimensjonsetiketten (X, Y eller Z) og deretter dra musen til høyre eller venstre. Hold nede Skift-tasten for å skrubbe verdien raskere.



10. Velg Skaler til utskriftsvolum hvis du ønsker at Photoshop skal skalere 3D-modellen automatisk, slik at den fyller opp det tilgjengelige utskriftsvolumet til den valgte skriveren.
11. Hvis 3D-modellen har normale kart, teksturkanaler eller tetthetskart, kan du velge å ignorere en eller flere typer av disse kartene mens du skriver ut modellen. Du vil legge merke til at 3D-modellen oppdateres i sanntid når du endrer disse Overflatedetalj-innstillingene.
12. Du kan velge å ikke skrive ut støttestrukturene (stillas eller flåter) som er nødvendige for 3D-objektet. Bruk dette alternativet med forsiktighet, fordi utskriften av 3D-modellen kan mislykkes hvis du ikke skriver ut en nødvendig støttestruktur.
13. Hvis skriveren støtter flere materialer, velger du materialet som du ønsker å bruke for utskrift av 3D-objektet.

Forhåndsvisning og utskrift av 3D-objekt

[Til toppen av siden](#)

Når du er ferdig med å spesifisere 3D-utskriftsinnstillingene, følger du disse trinnene:

1. Klikk på Start utskrift-ikonet () eller velg 3D > 3D-utskrift. Photoshop samler 3D-scenen og klargjør den for utskriftsprosessen.
2. Hvis du velger å skrive ut med en Shapeways.com-profil, vil Photoshop varsle deg om at den faktiske utskriftskostnaden kan variere fra de viste estimatene. Klikk på OK.
3. I forhåndsvisningsvinduet som vises, bruker du 3D-kameraverktøyene for å rotere, zoome eller flytte 3D-objektene.

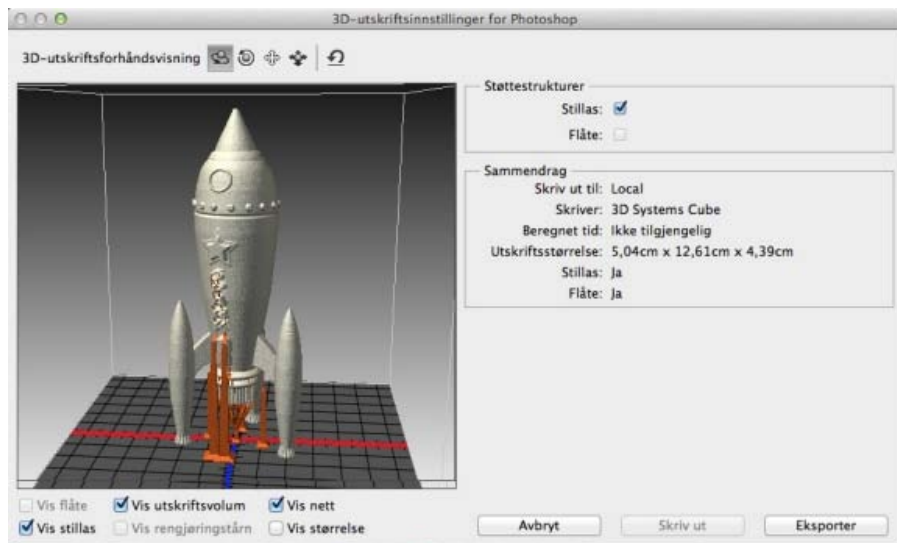
 Roter 3D-kameraet

 Rull 3D-kameraet

 Panorér 3D-kameraet

🔧 Skyv 3D-kameraet

↺ Tilbakestill 3D-kameraet til opprinnelig plassering



Forhåndsvisning av 3D-utskrift

4. Hvis du ønsker å eksportere 3D-utskriftsinnstillingene til en STL-fil, klikker du Eksporter og lagrer filen på et hensiktsmessig sted på datamaskinen din. Du kan laste opp STL-filen til en webtjeneste, f.eks. Shapeways.com, eller legge den på et SD-kort for lokal utskrift.
5. Gå gjennom 3D-utskriftsoppsummeringen og klikk Skriv ut.

💡 Du kan avbryte en pågående 3D-utskrift ved å velge 3D > Avbryt 3D-utskrift.

3D-utskriftsverktøy

[Til toppen av siden](#)

Photoshop har interaktive veiledningsbaserte verktøy som du kan bruke for å konfigurere, kalibrere og vedlikeholde 3D-skriveren din. Du kan kun bruke disse verktøyene når 3D-skriveren er slått på og tilkoblet datamaskinen din.

1. Velg 3D > 3D-skriververktøy.
2. Velg verktøyet du ønsker å starte.

Kalibrer utskriftsplate Hjelper deg å nivellere utskriftsplaten. Dette verktøyet utfører følgende brede trinn:

- Ber deg om å fjerne alt overflødig utskriftsmateriale fra 3D-skriveren
- Starter skriverhodet
- Lar deg justere/finnjustere åpningen mellom utskriftsplaten og skriverhodet med ni dyseposisjoner

Du kan bruke dette verktøyet i veiledningsmodus eller i manuell modus.

Last filament Hjelper med å laste et filament inn i en FDM-3D-skriver (fused deposition modeling)

Fjern filament Hjelper med å fjerne et filament fra en FDM-3D-skriver

Endre filament Hjelper med å skifte ut filamentet til en FDM-3D-skriver med et nytt filament

3. Følg instruksjonene på skjermen.

Vanlige spørsmål

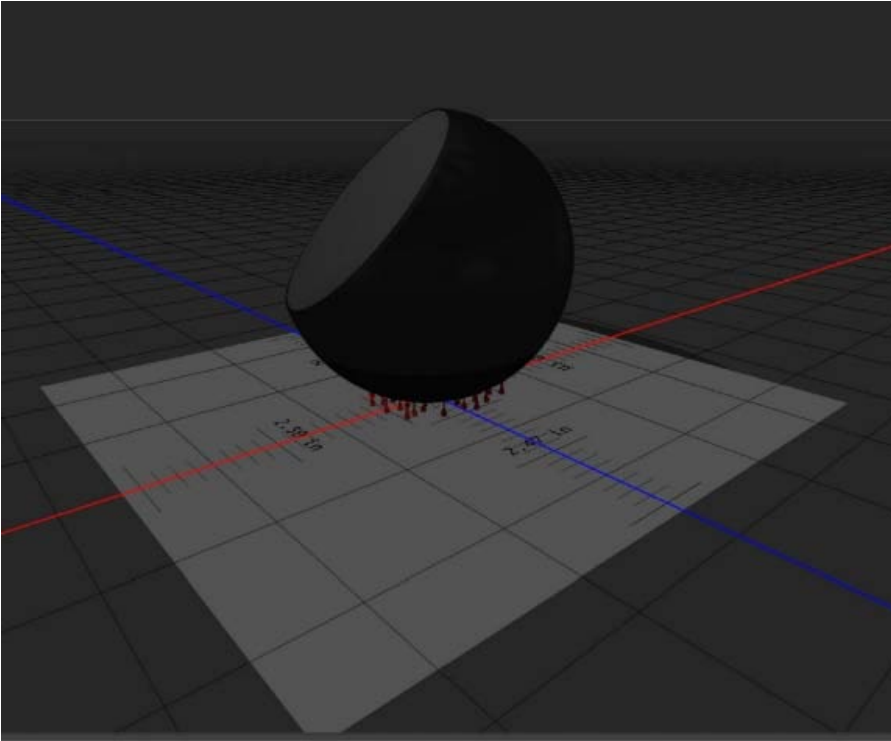
[Til toppen av siden](#)

Kan jeg bruke et tverrsnitt på en 3D-modell før jeg skriver den ut?

Ja. Du kan definere tverrsnitt for å skjære vekk deler av en 3D-modell før utskrift. Følg disse brede trinnene:

1. Velg Vindu > Arbeidsområde > 3D for å bytte til 3D-arbeidsområdet.
2. Åpne 3D-objektet du vil skrive ut.
3. Velg Scene i 3D-panelet.
4. I Egenskaper-panelet velger du Tverrsnitt.
5. Angi innstillingene for tverrsnitt i Egenskaper-panelet.

6. Velg 3D > Bruk tverrsnitt på scene.
7. Skriv ut 3D-scenen.

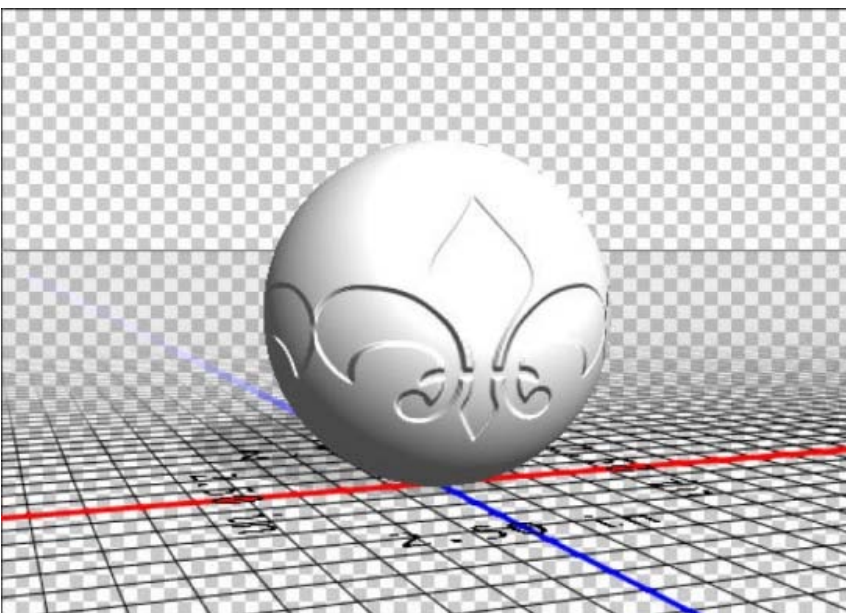


Skjære vekk et tverrsnitt på en sfære før utskrift

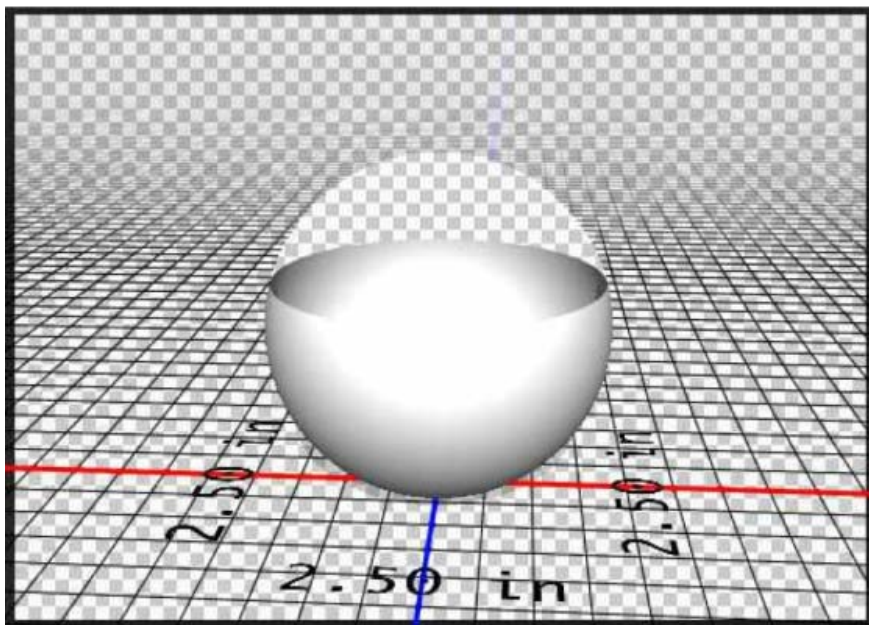
Kan jeg bruke teksturkanaler/tetthetskart på en 3D-modell før utskrift?

Ja. Følg disse brede trinnene:

1. Velg et materiale i Scene-panelet.
2. I Egenskaper-panelet klikker du på mappeikonet (🗄️) ved siden av Teksturkanaler/tetthetskart og laster en tekstur. Du kan også definere en ny tekstur som du ønsker å bruke på 3D-modellen.
3. Hvis du definerer en ny tekstur, lagrer du teksten. Teksturen brukes på 3D-modellen som teksturkanaler/tetthetskart.
4. Skriv ut 3D-modellen.



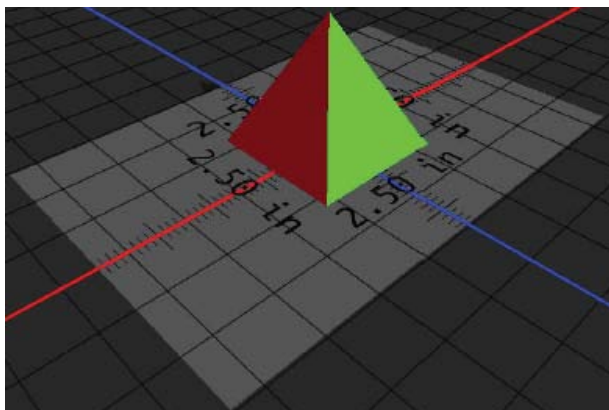
Bruke teksturkanaler på en 3D-modell før utskrift



Bruke et tetthetskart på en 3D-modell før utskrift

Kan jeg skrive ut 3D-modellene i to farger?

Hvis 3D-skriveren din er utstyrt med to hoder, kan du skrive ut 3D-modellen din i to farger. 3D-arbeidsområdet og forhåndsvisningen av 3D-utskriften viser modellen i to farger.



Skrive ut en 3D-modell i to farger

Hvordan skrives 3D-modeller med flere lag ut?

Fra et utskriftsstandpunkt behandles hvert lag i 3D-modellen som et 3D-objekt. Hvis nødvendig kan du slå sammen to eller flere lag (3D > Slå sammen 3D-lag).

Se også

[Til toppen av siden](#)

- [3D-maling | CC, CS6](#)
- [3D-panel – forbedringer | Photoshop CC](#)
- [3D-dokumentasjon for Photoshop](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkår.

[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Photoshop og MATLAB (Photoshop Extended)

[Photoshop og MATLAB](#)
[Konfigurere MATLAB og Photoshop](#)
[Koble Photoshop til/fra MATLAB](#)
[Bruke MATLAB-hjelpen](#)
[MATLAB-kommandoer](#)
[Opprette et dokument i MATLAB](#)

Photoshop og MATLAB

[Til toppen av siden](#)

MATLAB er et teknisk dataspråk på høyt nivå og et interaktivt miljø for utvikling av algoritmer, visualisering og analyse av data og numerisk beregning. Med Photoshop Extended kan du vise MATLAB-bildebehandlingsresultater i Photoshop og kombinere MATLAB-kommandoer med bilderedigeringsfunksjoner i Photoshop.

Når du kobler til Photoshop fra MATLAB, kan du skrive inn kommandoer ved MATLAB-kommandotedeksten for å utføre operasjoner i Photoshop. Du kan kjøre MATLAB-algoritmer og vise resultatene i bildet i Photoshop.

Merk: Kommunikasjon mellom Photoshop og MATLAB bruker Photoshops JavaScript-grensesnitt og MATLABs bibliotekgrensesnitt.

Konfigurere MATLAB og Photoshop

[Til toppen av siden](#)

Installer Photoshop og MATLAB på datamaskinen. Når du har installert Photoshop Extended og MATLAB, bør du kontrollere MATLAB-integreringen.

Installer relevant kompilator dersom du har et 64-biterssystem

Hvis du vil bruke Photoshop-grensesnittet på et 64-biterssystem, må du installere en C-kompilator:

- I Windows installerer du Microsoft Developer Studio.
- I Mac OS installerer du XCode.

Hvis du vil vite mer, kan du se Viktig-filen for MATLAB Photoshop. Denne filen finner du i Photoshop-programmappen.

Merk: I Windows bør du bruke 64-biters Photoshop med 64-biters MATLAB, og 32-biters Photoshop med 32-biters MATLAB.

Kontrollere MATLAB-integrering

1. Start Photoshop Extended og deretter MATLAB.
2. I MATLAB legger du til banen Photoshop/MATLAB, inkludert undermapper.
3. Ved MATLAB-ledeteksten åpner du MATLAB-mappen, finner og åpner Tests-mappen, og deretter skriver du inn testall.
4. Photoshop og MATLAB kjører en rekke tester for å sikre integrering mellom de to programmene, og viser en sammendragsrapport.

(Valgfritt) Konfigurere tilgang til Photoshop fra MATLAB

Du kan angi en bane til Photoshop Extended for å gi direkte tilgang til Photoshop-kommandoer fra MATLAB.

1. Velg File > Set Path i MATLAB.
2. Klikk Add Folder og velg MATLAB-mappen der Photoshop Extended er installert.
3. Klikk Save og deretter Close.
4. Velg File > Preferences på MATLAB-menyen.
5. I dialogboksen Innstillinger klikker du Generelt-treet (øverst til venstre).
6. Klikk knappen Update Toolbox Path Cache.
7. Klikk Apply og deretter OK.

Koble Photoshop til/fra MATLAB

[Til toppen av siden](#)

❖ Gjør ett av følgende i MATLAB:

- Hvis du vil starte eller koble til Photoshop, skriver du inn pslaunch og trykker Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
- Hvis du vil koble fra Photoshop og avslutte, skriver du inn psquit og trykker Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Bruke MATLAB-hjelpen

Hjelpesystemet i MATLAB inneholder eksempler på en arbeidsflyt i MATLAB/Photoshop.

1. Velg Help > Full Product Family Help.

Du ser en Photoshop-verktøykasse med undermenyelementer, inkludert eksempler for å komme i gang. Hvis du ikke ser Photoshop-verktøykassen, prøver du trinnene nedenfor.

2. Klikk Start-knappen.
3. Velg Desktop Tools > View Source Files.
4. Klikk Refresh Start-knappen og deretter Close, og prøv Help-menyen på nytt.

MATLAB-kommandoer

Du skriver inn kommandoer på MATLAB-kommandolinjen for å koble til eller fra Photoshop og generere bildepunkter som kan vises i et Photoshop-dokument.

Hvis du vil se en liste over alle Photoshop-kommandoer for MATLAB, blar du til filen psfunctions.cat.html, som finnes i MATLAB-mappen i katalogen der du installerte Photoshop. Skriv inn help (kommandonavn) ved MATLAB-kommandoleteksten hvis du vil se en mer utfyllende beskrivelse av hver kommando, inkludert syntaks, argumenter og eksempler.

Merk: Alle MATLAB-kommandoer støttes for japanske tegn. MATLAB for Windows støtter et japansk brukergrensesnitt på japanske Windows XP-systemer. MATLAB for Mac OS støtter bare amerikansk på japanske Mac OS-systemer. Kontakt The MathWorks, Inc. hvis du vil ha mer informasjon.

Opprette et dokument i MATLAB

1. Skriv inn psnewdoc i MATLAB.
2. Hvis du vil angi attributtene for det nye dokumentet, skriver du inn ett av følgende:
 - Hvis du vil opprette et dokument ved hjelp av standardverdiene, skriver du inn psnewdoc(). Se nedenfor hvis du vil ha informasjon om standardverdier.
 - Hvis du vil opprette et dokument med en bestemt bredde og høyde, skriver du inn psnewdoc(W,H). Verdiene W og H bruker enhetene som er angitt under alternativet for målenheter og linjaler i dialogboksen Innstillinger i Photoshop. Andre dokumentattributter er satt til standardverdier.

Merk: Skriv inn "undefined" som en streng for å hoppe over inndataargumenter. Standardstørrelsen for et nytt dokument er 504 x 360 bildepunkter.
 - Hvis du vil opprette et dokument og angi attributter, skriver du inn psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P). Se nedenfor hvis du vil ha informasjon om attributter for nye dokumenter.

Her er eksempelkode for å opprette et dokument og angi alle attributtene i MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Attributter og standardverdier for nye dokumenter

Skriv inn psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P) for å opprette et dokument med verdier for følgende attributter:

W Angir dokumentbredden i enhetene som er valgt under alternativet for målenheter og linjaler i dialogboksen Innstillinger i Photoshop. Standardbredden er 504 bildepunkter.

H Angir dokumenthøyden i enhetene som er valgt i panelet for målenheter og linjaler i dialogboksen Innstillinger i Photoshop. Standardhøyden er 360.

R Angir oppløsningen. Standardoppløsningen er 72 ppi.

N Angir dokumentnavnet. Standardverdien er Untitled-X, der X er indeksen for nye dokumenter.

M Angir fargemodusen: RGB, CMYK, Lab, Punktgrafikk eller Gråtone. Standardverdien er RGB.

F Angir bakgrunnsinnholdet for det nye dokumentet: Hvit, Bakgrunnsfarge eller Gjennomsiktig. Standardfargen er hvit.

A Angir bildepunktproporsjonene. Standardverdien er 1,0 (firkantet).

B Angir bitdybden: 1, 8, 16 eller 32. Standardverdien er 8.

P Angir fargeprofilen. Standardprofilen er arbeidsfargeområdet for den angitte fargemodusen. Arbeidsområdene angis i dialogboksen Fargeinnstillinger i Photoshop.

Måling (Photoshop Extended)

[Måling \(Photoshop Extended\)](#)

[Angi målskalaen \(Photoshop Extended\)](#)

[Bruke skalamarkører \(Photoshop Extended\)](#)

[Foreta en måling \(Photoshop Extended\)](#)

[Bruke måleloggen \(Photoshop Extended\)](#)

Måling (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Med funksjonen Måling i Photoshop Extended kan du måle et hvilket som helst område som er definert med linjalverktøyet eller med et markeringsverktøy, inkludert ujevne områder som er markert med lasso-, hurtigvalg- eller tryllestavverktøyet. Du kan også beregne høyden, bredden, arealet og omkretsen eller spore mål for ett bilde eller flere bilder. Måledata registreres i måleloggpanelet. Du kan tilpasse måleloggkolonnene, sortere kolonnedata og eksportere data fra loggen til en tabulatordelt Unicode-tekstfil.

Hvis du vil se en video om målefunksjoner, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0029_no.

Målskala

Når du angir en målskala, angir du at et bestemt antall bildepunkter i bildet tilsvarer et antall enheter i målskalaen, for eksempel tommer, millimeter eller mikroner. Når du har opprettet en skala, kan du måle områder og få beregninger og loggresultater i den valgte skalaenheten. Du kan opprette flere forhåndsinnstillinger for målskala, men du kan bare bruke én skala om gangen i et dokument.

Skalamarkører

Du kan plassere skalamarkører på et bilde for å vise målskalaen. Skalamarkører kan vises med eller uten en tekst som viser målskalaenheter.

Angi målskalaen (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Bruk linjalverktøyet til å angi målskalaen for et dokument. Du kan opprette forhåndsinnstillinger for målskalaer du bruker ofte. Forhåndsinnstillingene legges til på undermenyen Angi målskala under Analyse. Gjeldende målskala for et dokument er avmerket på undermenyen og vises i infopanelet.

Merk: Målskala angis automatisk for DICOM-filer. Se DICOM-filer (Photoshop Extended).

Velg Analyse > Angi målskala > Standard for å gå tilbake til standard målskala, 1 bildepunkt = 1 bildepunkt.

Angi målskala

1. Åpne et dokument.
2. Velg Analyse > Angi målskala > Egendefinert. Linjalverktøyet velges automatisk. Dra verktøyet for å måle en bildepunktavstand i bildet, eller angi en verdi i tekstboksen Bildepunkt lengde. Gjeldende verktøyinnstilling gjenopprettes når du lukker dialogboksen Målskala.
3. Angi den logiske lengden og de logiske enhetene du vil skal være lik bildepunkt lengden.

Hvis for eksempel bildepunkt lengden er 50 og du vil angi en skala på 50 bildepunkter per mikron, skriver du inn 1 for logisk lengde og mikroner for logiske enheter.

4. Klikk OK i dialogboksen Målskala for å bruke målskalaen på dokumentet.
5. Velg Fil > Lagre for å lagre gjeldende målskalainnstilling sammen med dokumentet.

Hvis du vil vise skalaen i infopanelet, velger du Panelvalg på panelmenyen , og deretter velger du Målskala under Statusinformasjon.

 Hvis du vil vise målskalaen nederst i dokumentvinduet, velger du Vis > Målskala på menyen i dokumentvinduet.

Opprette en forhåndsinnstilling for målskala

1. Åpne et dokument.
2. Velg Analyse > Angi målskala > Egendefinert.
3. Opprett en målskala.
4. Klikk Lagre forhåndsinnstilling, og gi navn til forhåndsinnstillingen.
5. Klikk OK. Forhåndsinnstillingen du opprettet, legges til på undermenyen Angi målskala under Analyse.

Slette en forhåndsinnstilling for målskala

1. Velg Analyse > Angi målskala > Egendefinert.

2. Velg forhåndsinnstillingen du vil slette.
3. Klikk Slett forhåndsinnstilling, og klikk OK.

[Til toppen av siden](#)

Bruke skalamarkører (Photoshop Extended)

Målskalamarkører viser målskalaen som er i bruk i dokumentet. Angi målskalaen for et dokument før du oppretter en skalamarkør. Du kan angi markørlengden i logiske enheter, inkludere en tekst som angir lengden, og angi fargen svart eller hvit for markøren og teksten.

Hvis du vil se en video om målefunksjoner, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0029_no.

Opprette en skalamarkør

1. Velg Analyse > Plasser skalamarkør.
2. Angi følgende alternativer i dialogboksen Målskalamarkør:
 - Lengde** Angi en verdi for lengden på skalamarkøren. Lengden på markøren i bildepunkter avhenger av målskalaen som er valgt for dokumentet.
 - Skrift** Velg skrifttype for skjermt teksten.
 - Skriftstørrelse** Velg skriftstørrelse for skjermt teksten.
 - Vis tekst** Velg dette alternativet for å vise logisk lengde og logiske enheter for skalamarkøren.
 - Tekstplassering** Viser tekst over eller under skalamarkøren.
 - Farge** Angir fargen svart eller hvit for skalamarkøren og teksten.

3. Klikk OK.

Skalamarkøren plasseres i nedre venstre hjørne av bildet. Markøren legger til en laggruppe i dokumentet, som inneholder et tekstlag (hvis alternativet Vis tekst er valgt) og et grafikklag. Du kan bruke flytteverktøyet til å flytte skalamarkøren, eller tekstverktøyet til å redigere teksten eller endre størrelse, skrift eller farge for teksten.

Legge til eller erstatte skalamarkører

Du kan plassere flere skalamarkører i et dokument, eller erstatte eksisterende markører.

Merk: Flere skalamarkører plasseres på samme sted i bildet, og de kan skjule hverandre, avhengig av hvor lange de er. Hvis du vil vise en underliggende markør, slår du av lagsettet for skalamarkøren.

1. Velg Analyse > Plasser skalamarkør.
2. Klikk Fjern eller Behold.
3. Angi innstillinger for den nye markøren, og klikk OK.

Slette en skalamarkør

1. I lagpanelet velger du laggruppen Målskalamarkør for skalamarkøren du vil slette.
2. Høyreklikk laggruppen, og velg Slett gruppe på hurtigmenyen, eller klikk Slett lag.
3. Klikk Gruppe og innhold.

[Til toppen av siden](#)

Foreta en måling (Photoshop Extended)

Du kan måle ved hjelp av Photoshops markeringsverktøy, linjalverktøy eller telleverktøy. Velg et måleverktøy som samsvarer med typen data du vil registrere i måleloggen.

- Opprett et merket område for å måle verdier som høyde, bredde, omkrets, område og gråverdier for piksler. Du kan måle én markering eller flere markeringer på én gavn.
- Tegn en linje med linjalverktøyet for å måle lineær avstand og vinkel.
- Bruk telleverktøyet til å telle elementer på bildet, og registrer deretter antall elementer. Se Telle objekter i et bilde (Photoshop Extended).

Hver måling måler ett eller flere *datapunkter*. Datapunktene du velger avgjør hvilken informasjon som registreres i måleloggen. Datapunktene samsvarer med typen verktøy du bruker til målingen. Område, omkrets, høyde og bredde er tilgjengelige datapunkter for måling av merkede områder. Lengde og vinkel er tilgjengelige datapunkter for måling med linjalverktøyet. Du kan opprette og lagre sett med datapunkter for bestemte typer målinger for å gjøre arbeidsflyten raskere.

1. Åpne et eksisterende dokument.
2. Velg Analyse > Angi målskala, og velg en forhåndsinnstilling for målskala for dokumentet (se Angi målskalaen (Photoshop Extended)), eller velg Egendefinert og angi en egendefinert målskala.

Målinger beregnes og registreres i måleloggen med skalaenhetene som gjelder når målingen registreres. Hvis det ikke finnes noen målskala, er standardskalaen 1 bildepunkt = 1 bildepunkt.

3. (Valgfritt) Velg Analyse > Angi datapunkter, og gjør ett av følgende:

- Velg Egendefinert for å velge datapunkter som skal måles.
- Velg en eksisterende forhåndsinnstilling for datapunkter på undermenyen.

I dialogboksen Angi datapunkter er datapunkter gruppert ut fra måleverktøyet som kan brukes til å måle dem. De vanlige datapunktene er tilgjengelige for alle verktøy. De legger til nyttig informasjon i måleloggen, for eksempel navnet på filen som måles, målskalaen og dato/klokkeslett for målingen.

Alle datapunkter velges som standard. Du kan velge et delsett med datapunkter for en bestemt type måling og deretter lagre kombinasjonen som en forhåndsinnstilling for datapunkt.

Merk: Når du måler med et bestemt verktøy, viser loggen bare de datapunktene som er knyttet til verktøyet, selv om andre datapunkter er valgt. Hvis du for eksempel foretar en måling med linjalverktøyet, vises bare datapunktene for linjalverktøyet i måleloggen, sammen med eventuelle vanlige datapunkter som er valgt.

4. Velg en bildefunksjon og et måleverktøy som samsvarer med de valgte datapunktene. Gjør ett av følgende:

- Opprett ett eller flere merkede områder på bildet.
- Velg Analyse > Linjalverktøy, eller klikk linjalverktøyet i verktøykassen, og bruk deretter verktøyet til å måle lengden på et bildeområde.
- Velg Analyse > Telleverktøy, eller klikk telleverktøyet i verktøykassen, og tell deretter elementer i bildet.

5. Velg Vindu > Målelogg for å åpne måleloggpanelet.

6. Velg Analyse > Registrer mål, eller klikk Registrer mål i måleloggpanelet.

Merk: Hvis de valgte datapunktene ikke samsvarer med gjeldende måleverktøy, blir du bedt om å velge datapunkter for verktøyet.

Måleloggen har kolonner for hvert datapunkt du valgte i dialogboksen Måledatapunkter. For hver måling du foretar, legges en ny rad med data til i måleloggen.

Hvis du måler flere merkede områder på bildet, opprettes det en datarad i loggen som inneholder et sammendrag for alle merkede områder, etterfulgt av en datarad for hvert av de merkede områdene. Hvert av de merkede områdene føres opp som en egen funksjon i Etikett-kolonnen i loggen, og blir tilordnet et unikt nummer.

Du kan gjenta trinnene fra 2 til 6 for flere merkede områder i samme dokument eller i flere dokumenter. Dokument-kolonnen i måleloggen viser kilden for måledataene.

Måledatapunkter

Vinkel Retningsvinkelen (± 0 -180) til linjalverktøyet.

Område Det merkede området angitt i kvadratiske bildepunkter eller i kalibrerte enheter ut fra gjeldende målskala (for eksempel kvadratmillimeter).

Rundhet $4\pi(\text{område}/\text{omriss}^2)$. En verdi på 1,0 angir en perfekt sirkel. Når verdien nærmer seg 0,0, angir den en stadig mer avlang mangekant. Det kan hende at verdiene ikke er gyldige for veldig små merkede områder.

Antall Varierer ut fra hvilket måleverktøy som brukes. Markeringsverktøy: antallet usammenhengende merkede områder på bildet. Telleverktøy: antallet telte elementer på bildet. Linjalverktøy: antallet synlige linjallinjer (1 eller 2).

Dato og klokkeslett Påfører et dato-/tidsstempel for når målingen fant sted.

Dokument Identifiserer dokumentet (filen) som ble målt.

Gråverdi Dette er et mål på lysstyrke, enten fra 0 til 255 (for 8-biters bilder), fra 0 til 32 768 (for 16-biters bilder) eller 0,0 til 10 (for 32-biters bilder). For alle målinger knyttet til gråverdier blir bildet konvertert internt til gråtoner (tilsvarer valg av Bilde > Modus > Gråtone) ved hjelp av standard gråtoneprofil. De forespurte beregningene (snitt, middelvei, minimum, maksimum) beregnes deretter for hver funksjon og for sammendraget.

Høyde Høyden til det merkede området (maks. x - min. x), i enheter som samsvarer med gjeldende målskala.

Histogram Genererer histogramdata for hver kanal i bildet (tre for RGB-bilder, fire for CMYK-bilder osv.). Registrerer antall piksler med for hver verdi fra 0 til 255 (16-biters eller 32-biters verdier konverteres til 8 biter). Når du eksporterer data fra måleloggen, eksporteres de numeriske histogramdataene til en CSV-fil (kommadelt). Filen plasseres i en egen mappe på samme sted som den tabulatordelte tekstfilen for måleloggen eksporteres til. Histogramfiler tilordnes et unikt nummer. Nummereringen starter på 0 og fortsetter i trinn på 1. Hvis du måler flere merkede områder samtidig, genereres én histogramfil for det samlede området som er merket, samt én histogramfil for hvert av de merkede enkeltområdene.

Integret tetthet Summen av verdiene av bildepunktene i det merkede området. Dette tilsvarer produktet av området (i bildepunkter) og den gjennomsnittlige gråverdien.

Etikett Identifiserer hver måling og nummererer dem som Måling 1, Måling 2 og så videre. Hvis du måler flere merkede områder samtidig, får hvert av de merkede områdene i tillegg en funksjonsetikett og et funksjonsnummer.

Lengde Lineær avstand definert av linjalverktøyet på bildet, i enheter som samsvarer med gjeldende målskala.

Omriss Omrisset til det merkede området. Hvis du måler flere merkede områder samtidig, genereres én måling for det samlede omrisset for alle de merkede områdene, i tillegg til målinger for hvert av de merkede områdene.

Skala Målskalaen for kildedokumentet (for eksempel 100 bildepunkter = 3 kilometer).

Skalaenheter De logiske enhetene i målskalaen.

Skalafaktor Antall bildepunkter som er tilordnet skalaenheten.

Kilde Kilde for målingen: Linjalverktøy, telleverktøy eller merket område.

Bredde Bredden til det merkede området (maks. x - min. x), i enheter som samsvarer med gjeldende målskala.

Opprette en forhåndsinnstilling for datapunkt

1. Velg Analyse > Velg datapunkter > Egendefinert.
2. Velg datapunkter som skal tas med i forhåndsinnstillingen.
3. Klikk Lagre forhåndsinnstilling, og gi navn til forhåndsinnstillingen.
4. Klikk OK. Forhåndsinnstillingen lagres og er nå tilgjengelig på undermenyen Analyse > Velg datapunkter.

Redigere en forhåndsinnstilling for datapunkt

1. Velg Analyse > Velg datapunkter > Egendefinert.
2. Velg forhåndsinnstillingen du vil redigere, på menyen Forhåndsinnstilling.
3. Merk eller fjern merket for datapunkter. Navnet på forhåndsinnstillingen endres til Egendefinert.
4. Klikk Lagre forhåndsinnstilling. Skriv inn det opprinnelige forhåndsinnstillingsnavnet for å erstatte den eksisterende forhåndsinnstillingen, eller skriv inn et nytt navn for å opprette en ny forhåndsinnstilling.

Slette en forhåndsinnstilling for datapunkt

1. Velg Analyse > Velg datapunkter > Egendefinert.
2. Velg forhåndsinnstillingen du vil slette, på menyen Forhåndsinnstilling.
3. Klikk Slett forhåndsinnstilling, og klikk deretter Ja for å bekrefte slettingen.
4. Klikk OK.

Bruke måleloggen (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Når du måler et objekt, registreres måledataene i måleloggpanelet. Hver rad i loggen representerer et målesett. Kolonner representerer datapunktene i et målesett.

Når du måler et objekt, vises en ny rad i måleloggen. Du kan endre rekkefølgen på kolonner i loggen, sortere data i kolonner, slette rader eller kolonner eller eksportere data fra loggen til en kommadelt tekstfil.

Hvis du vil se en video om målefunksjoner, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0029_no.

Vise måleloggen

❖ Gjør ett av følgende:

- Velg Analyse > Registrer målinger.
- Velg Vindu > Målelogg.

Velge rader i loggen

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk en rad i loggen for å velge den.
- Hvis du vil velge flere sammenhengende rader, klikker du den første raden og drar gjennom de andre radene. Du kan også klikke den første raden og deretter Skift-klikke den siste raden.
- Hvis du vil velge rader som ikke er sammenhengende, klikker du den første raden, og deretter Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac) du flere rader.
- Klikk Marker alle for å merke alle radene.
- Klikk Fjern merking for å fjerne merkingen for alle radene.

Velge kolonner i loggen

❖ Gjør ett av følgende:

- Klikk en kolonneoverskrift.
- Hvis du vil velge sammenhengende kolonner, klikker du en kolonneoverskrift og drar gjennom flere rader. Du kan også klikke den første kolonneoverskriften og deretter Skift-klikke den siste kolonneoverskriften.
- Hvis du vil velge kolonner som ikke er sammenhengende, klikker du den første kolonneoverskriften, og deretter Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac) du flere kolonneoverskrifter.

Endre rekkefølge for, endre størrelse på eller sortere kolonner i loggen

✦ Gjør ett av følgende:

- Dra merkede kolonner for å endre rekkefølgen for dem i loggen. Kolonneplasseringen er angitt med en dobbel svart linje.
- Hvis du vil endre størrelse på en kolonne, klikker du kolonneoverskriften, og deretter drar du separatoren.
- Hvis du vil sortere data i en kolonne, klikker du kolonneoverskriften for å endre sorteringsrekkefølgen. Du kan også høyreklikke overskriften og velge Sorter stigende eller Sorter synkende. (Rekkefølgen på rader kan ikke endres manuelt.)

Slette rader eller kolonner fra loggen

1. Velg én eller flere rader eller kolonner i loggen.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Slett på alternativmenyen for måleloggen.
 - Klikk sletteikonet øverst i panelet.
 - Høyreklikk i en rad eller kolonneoverskrift, og velg deretter Slett på hurtigmenyen.

Eksportere måleloggddata

Du kan eksportere data fra måleloggen til en kommadelt tekstfil. Du kan åpne tekstfilen i et regnearkprogram og foreta statistiske eller analytiske beregninger med måledataene.

1. Velg én eller flere datarader i loggen.
2. Gjør ett av følgende:
 - Velg Eksporter på alternativmenyen for måleloggen.
 - Klikk eksportikonet øverst i panelet.
 - Høyreklikk i en rad, og velg deretter Eksporter på hurtigmenyen.

3. Skriv inn et filnavn og en plassering, og klikk Lagre.

Målene eksporteres til en kommadelt UTF-8-tekstfil.



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Bildestakker (Photoshop Extended)

Bildestakker

Opprette en bildestakk

Bruke et skript til å opprette en bildestakk

Bildestakker

[Til toppen av siden](#)

En bildestakk kombinerer en gruppe bilder med beslektet referanseramme, men med innbyrdes forskjeller i kvalitet eller innhold i settet. Når de er satt sammen i en stakk, kan du behandle bildene slik at de produserer en sammensatt visning som fjerner uønsket innhold eller støy.

Du kan bruke bildestakker til å forsterke bilder på flere måter:

- Redusere bildestøy og forvrengning i rettsmedisinske, medisinske eller astrofotografiske bilder.
- Redusere uønskede eller tilfeldige objekter fra en serie med stasjonære bilder eller en serie med videodelbilder. Du kan for eksempel fjerne en figur som går gjennom et bilde, eller fjerne en bil som passerer foran hovedobjektet.

Bildestakker lagres som smarte objekter. Behandlingsalternativene du kan bruke på stakken, kalles stakkmodi. Bruk av en stakkmodus på en bildestakk utgjør en ikke-ødeleggende redigering. Du kan endre stakkmodi for å oppnå ulike effekter. Den opprinnelige bildeinformasjonen i stakken forblir uendret. Hvis du vil bevare endringer etter at du bruker stakkmodusen, lagrer du resultatet som et nytt bilde eller gjør det smarte objektet om til punktgrafikk. Du kan opprette en bildestakk manuelt eller ved hjelp av et skript.

Opprette en bildestakk

[Til toppen av siden](#)

Du oppnår best resultater når bilder i en bildestakk har samme dimensjoner og mer eller mindre likt innhold, for eksempel et sett med stillbilder som er tatt fra et stasjonært utsynspunkt, eller en serie delbilder fra et stasjonært videokamera. Innholdet i bildene bør være så likt at du kan registrere eller justere dem i forhold til andre bilder i settet.

1. Kombiner enkeltbildene til et bilde med flere lag. Se Duplisere lag.

Merk: En bildestakk må inneholde minst to lag.

Du kan også kombinere bilder ved hjelp av et skript (Fil > Skript > Last inn filer i stakk).

2. Velg Marker > Alle lag.

Merk: Hvis du vil gjøre det mulig å velge bakgrunnslaget med kommandoen Alle lag, må du først konvertere det til et vanlig lag.

3. Velg Rediger > Juster lag automatisk, og velg Automatisk som justeringsalternativ. Hvis Automatisk ikke fører til en god registrering av lagene, kan du prøve alternativet Bare omplasser.
4. Velg Lag > Smarte objekter > Konverter til smart objekt.
5. Velg Lag > Smarte objekter > Stakkmodus, og velg en stakkmodus på undermenyen.

- Bruk plugin-modulen Snitt eller Middelverdi for støyreduksjon.
- Bruk plugin-modulen Middelverdi til å fjerne objekter fra bildet.

Resultatet er et sammensatt bilde med samme størrelse som den opprinnelige bildestakken. Det kan hende du må eksperimentere med ulike plugin-moduler for å oppnå den beste forbedringen for et bestemt bilde.

Hvis du vil endre gjengivelseseffekten, velger du en annen stakkmodus på undermenyen. Stakkgjengivelse er ikke samlet – hver gjengivelseseffekt virker på de opprinnelige bilde-dataene i stakken, og erstatter tidligere effekter.

Stakkmodi

Stakkmodi opererer på enkeltkanaler, og bare på ikke-gjennomsiktige bildepunkter. Modusen Maksimum returnerer for eksempel maksimale verdier for rød, grønn og blå kanal for et tverrsnitt av bildepunktene og slår dem sammen til én bildepunktverdi i det gjengitte bildet.

Navn på plugin-modul for gjengivelse	Resultat	Kommentarer
Entropi	$\text{entropi} = \text{sum} ((\text{sannsynlighet for verdi}) * \log_2 (\text{sannsynlighet for verdi}))$ Sannsynlighet for verdi (antall ganger verdien forekommer) / (totalt antall ikke-gjennomsiktige bildepunkter)	Den binære entropien (eller nullrekkefølgeentropien) definerer en nedre grense for hvor mange bits som skal til for å kode informasjonen i et sett uten tap av data.

Kurtose	$kurtose = \frac{\sum (verdi - snitt)^4}{(\text{antall ikke-gjennomsiktige bildepunkter} - 1) * (standardavvik)^4}$.	Et mål på hvor toppartet eller flat en verdi er i forhold til en normalfordeling. Kurtosen for en standard normalfordeling er 3.0. En kurtose som er høyere enn 3 angir en toppfordeling, og en kurtose som er lavere enn 3 angir en flat fordeling (sammenlignet med en normalfordeling).
Maksimum	Maksimumskanalverdien for alle ikke-gjennomsiktige bildepunkter	
Gjennomsnitt	Den gjennomsnittlige kanalverdien for alle ikke-gjennomsiktige bildepunkter	Effektiv i forbindelse med støyreduksjon
Middelverdi	Middelkanalverdien for alle ikke-gjennomsiktige bildepunkter	Effektiv i forbindelse med støyreduksjon og fjerning av uønsket innhold fra bildet
Minimum	Minimumskanalverdien for alle ikke-gjennomsiktige bildepunkter	
Område	Maksimum minus minimum av de ikke-gjennomsiktige bildepunktverdiene	
Skråstilling	$skråstilling = \frac{\sum (verdi - snitt)^3}{(\text{antall ikke-gjennomsiktige bildepunkter} - 1) * (standardavvik)^3}$	Skråstilling er et mål på symmetri eller asymmetri rundt den statistiske gjennomsnittsverdien
Standardavvik	$standardavvik = \sqrt{\text{varians}}$	
Summering	Summen av kanalverdier for alle ikke-gjennomsiktige bildepunkter	
Varians	$varians = \frac{\sum (verdi - snitt)^2}{(\text{antall ikke-gjennomsiktige bildepunkter} - 1)}$	

Fjerne stakkgjengivelse

❖ Velg Lag > Smarte objekter > Stakkmodus > Ingen for å fjerne gjengivelse fra en bildestakk og konvertere den tilbake til et vanlig smart objekt.

Redigere en bildestakk

Siden en bildestakk er et smart objekt, kan du når som helst redigere de opprinnelige bildene som utgjør stakklagene.

❖ Velg Lag > Smarte objekter > Rediger innhold, eller dobbeltklikk lagminiaturen. Når du har lagret det redigerte smarte objektet, gjengis stakken automatisk med det siste gjengivelsesalternativet som ble brukt på stakken.

Konvertere en bildestakk

Hvis du vil bevare gjengivelseeffekter på en bildestakk, konverterer du det smarte objektet til et vanlig lag. (Du bør kopiere det smarte objektet før konverteringen, i tilfelle du senere vil gjengi bildestakken på nytt.)

❖ Velg Lag > Smarte objekter > Lag punktgrafikk.

Bruke et skript til å opprette en bildestakk

[Til toppen av siden](#)

Du kan bruke Statistikk-skriptet til å automatisere oppretting og gjengivelse av en bildestakk.

1. Velg Fil > Skript > Statistikk.
2. Velg en stakkmodus på menyen Velg stakkmodus.
3. Bruk stakkmodusen på filer som er åpne, eller bla for å velge en mappe eller individuelle filer.

Filer du velger, vises i dialogboksen.

4. Hvis du vil, kan du velge Prøv å justere kildebilder automatisk (det samme som å velge Rediger > Juster lag automatisk). Deretter klikker du OK.

Photoshop kombinerer bildene til ett enkelt bilde med flere lag, konverterer lagene til et smart objekt og bruker valgt stakkmodus.

Flere hjelpeemner

DICOM-filer (Photoshop Extended)

[DICOM-filer \(Photoshop Extended\)](#)

[Åpne en DICOM-fil \(Photoshop Extended\)](#)

[Opprette et 3D-volum fra DICOM-delbilder \(Photoshop Extended\)](#)

[Eksportere DICOM-delbilder som JPEG-filer \(Photoshop Extended\)](#)

[DICOM-metadatat \(Photoshop Extended\)](#)

[Animere DICOM-filer \(Photoshop Extended\)](#)

DICOM-filer (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

 Hvis du vil se en video om DICOM-filer, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0028_no.

DICOM (et akronym for Digital Imaging and Communications in Medicine) er den mest brukte standarden for mottak av medisinske skanninger. Med Photoshop Extended kan du åpne og arbeide med DICOM-filer (.dc3, .dcm, .dic eller ingen filtype). DICOM-filer kan inneholde flere "stykker", eller delbilder, som representerer ulike lag i en skanning.

Photoshop leser alle delbildene fra en DICOM-fil og konverterer dem til Photoshop-lag. Photoshop kan også plassere alle DICOM-delbilder i et rutenett på ett lag eller åpne delbilder som et 3D-volum som du kan rotere i 3D-rom. Photoshop kan lese 8-, 10-, 12- eller 16-biters DICOM-filer. (Photoshop konverterer 10- og 12-biters filer til 16-biters filer.)

Når du har åpnet en DICOM-fil i Photoshop, kan du bruke et hvilket som helst Photoshop-verktøy til å justere, markere eller kommentere filen. Bruk for eksempel notatverktøyet til å legge til merknader i filen, bruk blyantverktøyet til å fremheve et bestemt område av skanningen, eller bruk filteret Fjern støv og riper til å fjerne støv og riper fra en skanning. Bruk linjal- eller markeringsverktøyene til å foreta målinger av bildeinnholdet.

Merk: En målskala i en DICOM-fil importeres automatisk sammen med filen. Hvis det ikke finnes noen skala, legges standardskalaen

1 bildepunkt = 1 mm til som en egendefinert målskala. Se *Angi målskalaen (Photoshop Extended)*.

Du kan lagre 8-biters DICOM-filer i alle filformater som støttes av Photoshop (16-biters filer må lagres som DICOM-, Stort dokumentformat-, Photoshop-, Photoshop PDF-, Photoshop Uspesifisert-, PNG- eller TIFF-filer).

Viktig: Når du lagrer en fil som DICOM, fjernes alle lagstiler, justeringer, overgangsmodi og masker.

Du kan også vise og redigere metadatat for DICOM-filer i Bridge eller i dialogboksen Filinformasjon i Photoshop. DICOM-filer støtter ekstern automatisering via skripting (se Skripting).

Åpne en DICOM-fil (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Før du åpner en DICOM-fil, kan du angi hvordan DICOM-delbilder skal åpnes (som lag, i et rutenett eller som et 3D-volum) og angi alternativer (i dialogboksen for DICOM-filimport) som anonymiserer pasientmetadatat og viser overlappinger. Under importen kan du også panorere, zoome og justere vindusnivå.

Dialogboksen for DICOM-filimport viser også DICOM-hodeinformasjon, det vil si tekstinformasjon om filen, for eksempel dimensjoner, dataoppløsning og om dataene er komprimert.

 Du kan importere en sekvens bestående av flere DICOM-filer med ett delbilde, til én enkelt Photoshop-fil med flere lag ved hjelp av kommandoen Nytt videolag fra fil. Se *Importere bildesekvenser*.

1. Velg Fil > Åpne, velg en DICOM-fil og klikk Åpne.
2. Velg delbildene du vil åpne. Skift-klikk hvis du vil merke sammenhengende delbilder. Hvis du vil merke frittstående delbilder, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du. Klikk på Marker alle for å merke alle delbildene.

 Hvis du vil bla raskt gjennom delbilder, bruker du rullehjulet på musen (Windows) eller klikker høyre- eller venstrepilen under det store forhåndsvisningsområdet.

3. Velg blant følgende alternativer, og klikk deretter Åpne.

Bildeimport Importer delbilder som lag setter inn DICOM-delbilder på lag. N-opp-konfigurasjon viser flere delbilder i et rutenett (skriv inn verdier i Rader- og Kolonner-boksen for å angi høyde og bredde for rutenettet). Importer som volum åpner DICOM-delbildene som et volum, der z-avstanden bestemmes av DICOM-innstillinger og data interpoleres mellom rammene. Du kan vise volumet fra en hvilken som helst vinkel og bruke en rekke forskjellige gjengivelsesmodi til å fremheve data.

DICOM-datasett Anonymiser skriver over pasientmetadatat med "anonymiser". Vis overlapping viser overlapping, for eksempel kommentarer, kurver eller tekst.

Vindusalternativer Velg Vis vindusalternativer for å justere kontrasten (Vindusbredde) og lysstyrken (Vindusnivå) for delbildet. Du kan også dra vindusnivåverktøyet opp eller ned for å justere nivået, eller til høyre eller venstre for å justere bredden. I tillegg kan du velge vanlige forhåndsinnstillinger for radiologi på menyen Forhåndsinnstilling for vindu (Standard, Lunge, Ben eller Mage). Merk av for Snu bilde for å invertere lysstyrkeverdiene for rammen.

 Hvis du vil zoome, velger du et zoomnivå på menyen Velg zoomnivå (eller klikker pluss- eller minustegnet for å zoome inn eller ut). Hvis

Opprette et 3D-volum fra DICOM-delbilder (Photoshop Extended)

1. Velg Fil > Åpne, velg en DICOM-fil og klikk Åpne.
2. Velg delbildene du vil konvertere til et 3D-volum. Skift-klikk hvis du vil merke sammenhengende delbilder. Hvis du vil merke frittstående delbilder, Ctrl-klikker (Windows) eller Kommando-klikker (Mac OS) du. Klikk på Marker alle for å merke alle delbildene.
3. Velg Importer som volum i Alternativer for bildeimport, og klikk deretter Åpne.

Photoshop oppretter et 3D-volum av DICOM-delbildene og plasserer det på et 3D-lag i lagpanelet. Du kan bruke 3D-posisjonsverktøyene i Photoshop til å vise 3D-volumet fra en hvilken som helst vinkel eller endre gjengivelsesinnstillinger for å få en bedre visualisering av dataene.

- Den opprinnelige DICOM-filen beholdes som et Diffus-teksturlag knyttet til 3D-volumlaget. Se 3D-teksturredigering (Photoshop Extended) for mer informasjon om 3D-teksturer.
- Dobbeltklikk teksturlaget for å åpne DICOM-filen som et smart objekt i et eget dokumentvindu. DICOM-delbildene vises som separate lag i lagpanelet.
- Eventuelle endringer du gjør på de enkelte lagene, brukes på 3D-volumet når du lukker og lagrer det smarte objektet.

Du kan lagre 3D-volumet ved å eksportere 3D-laget eller lagre filen i PSD-format. Se Lagre og eksportere 3D-filer (Photoshop Extended).

 Hvis du vil se en video om hvordan du oppretter et 3D-volum fra DICOM-delbilder, kan du gå til www.adobe.com/go/irvid4006_ps_no. (DICOM-delbilder tas opp etter rundt 1 minutt og 30 sekunder.)

Vise et 3D-volum fra forskjellige vinkler

1. Velg 3D-laget som inneholder DICOM-volumet, i lagpanelet.
2. Velg 3D-posisjonsverktøyet  eller et 3D-kameraverktøy  i verktøypanelet.
3. Bruk posisjons- eller kameraverktøyene på alternativlinjen til å rotere, flytte eller skalere 3D-volumet. Se Verktøy for 3D-objekter og 3D-kamera (Photoshop Extended).

 Hvis støtte for OpenGL er aktivert på systemet, kan du også bruke 3D-aksen til å rotere, flytte eller skalere 3D-volumet. Se 3D-akse (Photoshop Extended).

Vise et 3D-volum i forskjellige gjengivelsesmodi

1. Velg 3D-laget som inneholder DICOM-volumet, i lagpanelet.
2. Velg Vindu > 3D for å åpne 3D-panelet.
3. Velg en gjengivelsesmodus på Forhåndsinnstilling-menyen i den nederste delen av 3D-panelet.

Merk: Gjengivelsesmodi som bruker overføringsfunksjon, bruker en Photoshop-gradering til å gjengi verdier i volumet. Farge- og tetthetsverdiene for graderingen kombineres med gråtoneverdiene i volumet for å optimalisere eller fremheve ulike typer innhold. Gjengivelsesmodi med overføringsfunksjon er bare tilgjengelige for DICOM-bilder i gråtoner.

Utvidede rammer Reduserer tettheten i homogene områder, men beholder rammetettheten. Kan også redusere støy i volumet.

Fargeskala med alle verdier En overføringsfunksjon som bruker en Photoshop-gradering med alle farger i regnbuen.

Høyt høylys En overføringsfunksjon som bruker hvitt for hele verdiområdet, null tetthet for lave verdier og høy tetthet for høye verdier.

Lavt høylys En overføringsfunksjon som bruker hvitt for hele verdiområdet, null tetthet for høye verdier og høy tetthet for lave verdier.

Maksimal intensitetsprojeksjon Viser maksimumsverdier i volumet for å gi en rask forhåndsvisning av volumstrukturen. Gir ingen dybdehint.

Rød/blå-fargeskala En overføringsfunksjon som bruker en full rød/blå fargegradering.

Tynne isolinjer En overføringsfunksjon som bruker konstant farge, mens tetthetskomponenten er en funksjon med flere topper, til å vise isoverdier.

Røntgen Etterligner røntgenstråling gjennom et gjennomskinnelig røntgenmedium. Denne effekten er nyttig ved generering av et CT-bilde som ser ut som et røntgenbilde av samme objekt.

Svart/hvit-fargeskala En overføringsfunksjon som bruker en svart/hvit fargekomponent.

4. (Valgfritt) Hvis du vil opprette en egendefinert gjengivelsesmodus, klikker du Innstillinger for gjengivelse i 3D-panelet for å åpne dialogboksen Innstillinger for 3D-gjengivelse. Velg alternativer under Volumstil i dialogboksen. Se Tilpasse gjengivelsesinnstillinger.

Eksportere DICOM-delbilder som JPEG-filer (Photoshop Extended)

1. Åpne en DICOM-fil, og angi alternativer i dialogboksen for DICOM-filimport (se Åpne en DICOM-fil (Photoshop Extended)).
2. Velg delbilder i dialogboksen for DICOM-filimport: Skift-klikk for å merke sammenhengende delbilder, Ctrl-klikk (Windows) eller Kommando-klikk (Mac OS) for å merke ikke-sammenhengende delbilder, eller klikk Merk alt for å merke alle delbildene.

3. Angi et prefiks i Prefiks-boksen i området for eksportalternativer.
4. Klikk Eksporter presentasjon (JPEG), velg en mappe, og klikk Velg.

JPEG-filene lagres på angitt plassering med prefikset lagt til filnavnene. Hvis du har valgt flere delbilder, legger Photoshop til et fortløpende nummer på slutten av hvert filnavn (for eksempel DICOM-delbilde1, DICOM-delbilde2, DICOM-delbilde3).

DICOM-metadata (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Du kan vise og redigere DICOM-metadata i flere kategorier i dialogboksen Filinformasjon i Photoshop.

Pasientdata Omfatter pasientens navn, ID, kjønn og fødselsdato.

Undersøkellesdata Omfatter undersøkelses-ID, henvisende lege, undersøkelsesdato og -klokkeslett og en beskrivelse av undersøkelsen.

Seriedata Omfatter serienummer, modalitet, seriedato og -klokkeslett og en beskrivelse av serien.

Utstyrsdata Omfatter utstyrsinstitusjon og -produsent.

Bildedata Omfatter overføringssyntaks, fotometrisk tolkning, bildebredde og -høyde, biter per bildepunkt og delbilder. (Disse feltene kan ikke redigeres.)

Animere DICOM-filer (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vil animere DICOM-stykker eller -delbilder, velger du alle DICOM-lagene og velger deretter Opprett delbilder av lag på menyen i animasjonspanelet (tidslinje-panelet).

Når du har opprettet delbilder i (animasjonspanelet) tidslinje-panelet, kan du lagre DICOM-filer som QuickTime-filmer (endre DICOM-filer i gråtoner til RGB, og gjengi deretter som video). Du kan også lagre delbilder som animerte GIF-filer (velg Fil > Lagre for Web og enheter).

Du kan også bruke tidslinje-panelet til å animere et 3D-volum som er opprettet fra en DICOM-fil. Se Opprette 3D-objekter og -animasjoner (Photoshop Extended).

 Hvis du vil se en video om animering av DICOM-filer, kan du gå til www.adobe.com/go/vid0028_no. (Animering tas opp etter rundt 2 minutter og 30 sekunder.)

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Telle objekter i et bilde (Photoshop Extended)

Telle objekter i et bilde manuelt

Automatisk telling ved hjelp av et merket område

Du kan bruke telleverktøyet til å telle objekter i et bilde. Hvis du vil telle objekter manuelt, kan du klikke bildet med telleverktøyet, og Photoshop teller antallet klikk. Antallet for tellingen vises på elementet og på alternativlinjen for telleverktøyet. Antallet lagres når du lagrer en fil.

Photoshop kan også telle flere merkede områder i et bilde automatisk og registrere resultatene i måleloggpanelet. Se Foreta en måling (Photoshop Extended).

Telle objekter i et bilde manuelt

[Til toppen av siden](#)

1. Velg telleverktøyet (under pipetteverktøyet i verktøypanelet).

2. Velg alternativer for telleverktøyet.

Tellegruppe En standard tellegruppe opprettes når du legger til en teller i bildet. Du kan opprette flere tellegrupper, hver med eget navn, egen markør- og etikettstørrelse og egen farge. Når du legger til en teller i bildet, økes antallet for den valgte tellegruppen trinnvis. Klikk øyeikonet for å vise eller skjule en tellegruppe. Klikk mappeikonet for å opprette en tellegruppe. Klikk sletteikonet for å slette en tellegruppe. Velg Gi nytt navn på Tellegruppe-menyen for å endre navnet på en tellegruppe.

Farge Du angir farge for tellegruppen ved å klikke fargevelgeren.

Markørstørrelse Skriv inn en verdi mellom 1 og 10, eller bruk skurehåndkontrollen til å endre verdien.

Etikettstørrelse Skriv inn en verdi mellom 8 og 72, eller bruk skurehåndkontrollen til å endre verdien.

3. Klikk i bildet for å legge til en tellemarkør og etikett:

- Hvis du vil flytte en tellemarkør, flytter du pekeren over markøren eller tallet til pekeren endres til retningspiler, og deretter drar du. (Skift+klikk for å begrense draoperasjonen vannrett eller loddrett.)
- Alt+klikk (Windows) eller Tilvalg+klikk (Mac OS) for å fjerne en markør. Det totale antallet oppdateres.
- Klikk Fjern på alternativlinjen for å tilbakestille telleren for den valgte tellegruppen til 0.

Merk: Antall som allerede er registrert i måleloggen, endres ikke når du fjerner antall fra bildet.

4. (Valgfritt) Hvis du vil bytte tellegruppe, velger du en annen gruppe på Tellegruppe-menyen eller klikker mappeikonet for å opprette en tellegruppe. Etterfølgende klikk oppdaterer den valgte tellegruppen.

5. (Valgfritt) Hvis du vil vise eller skjule antallene:

- Velg Vis > Vis > Antall.
- Velg Vis > Tillegg, Vis > Vis > Alle eller Vis > Vis > Ingen.

6. (Valgfritt) Velg Analyse > Registrer mål eller klikk Registrer mål i måleloggpanelet for å registrere antallet i måleloggen.

Merk: Hvis du vil registrere et antall i måleloggen, må du ha Antall valgt som måledatapunkt. Velg Analyse > Velg datapunkter > Egendefinert, og velg datapunktet Antall i området Telleverktøy.

7. (Valgfritt) Velg Fil > Lagre for å lagre antall og tellegrupper du har lagt til i bildet.

Automatisk telling ved hjelp av et merket område

[Til toppen av siden](#)

Bruk den automatiske tellefunksjonen i Photoshop til å telle flere merkede områder i et bilde. Definer merkede områder ved hjelp av tryllestavverktøyet eller kommandoen Fargeområde.

1. Velg tryllestavverktøyet, eller velg Velg > Fargeområde.

2. Opprett et merket område som inneholder objektene du vil telle i bildet. Du oppnår best resultat når du bruker et bilde med objekter som står i kontrast til bakgrunnen.

- Hvis du bruker tryllestavverktøyet, øker eller reduserer du Toleranse-verdien for å optimalisere valget av objekter du vil telle i bildet. Fjern merket for alternativene Utlejvnet og Sammenhengende.
- Under Fargeområde angir du verdier for Toleranse og Valgte farger for å finjustere de merkede områdene i bildet (se Merke et fargeområde).

3. Velg Analyse > Velg datapunkter > Egendefinert.

4. I området Markeringer velger du datapunktet Antall og klikker OK.

5. Velg Vindu > Målelogg.

6. Velg Analyse > Registrer mål, eller klikk Registrer mål i måleloggen. (Hvis dette alternativet ikke er tilgjengelig, velger du et annet verktøy enn telleverktøyet.)

Photoshop teller markeringsområdene og angir antallet i Antall-kolonnen i måleloggen.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Kombinere og konvertere 3D-objekter (Photoshop Extended)

[Kombinere 3D-objekter \(Photoshop Extended\)](#)

[Kombinere 3D- og 2D-lag \(Photoshop Extended\)](#)

[Konvertere et 3D-lag til et 2D-lag \(Photoshop Extended\)](#)

[Konvertere et 3D-lag til et smart objekt \(Photoshop Extended\)](#)

Kombinere 3D-objekter (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Ved å slå sammen 3D-lag kan du kombinere flere 3D-modeller i én scene. Når modellene er kombinert, kan du behandle hver 3D-modell separat, eller du kan bruke posisjons- og kameraverktøyene på alle modeller samtidig.

1. Åpne to dokumentvinduer, hvert med et 3D-lag.
2. Gjør vinduet med kildedokumentet (filen som du kopierer 3D-laget fra) til det aktive vinduet.
3. Velg 3D-laget i lagpanelet, og dra det til vinduet med måldokumentet (filen som skal inneholde de kombinerte 3D-objektene).

3D-laget legges til som et nytt 3D-lag i måldokumentet. Dette blir det aktive laget i lagpanelet for måldokumentet.

4. Velg et 3D-kameraverktøy i verktøypanelet.
5. På Posisjon-menyen på alternativlinjen velger du lagnavnet for det opprinnelige 3D-laget i målfilen.

Når du har tilpasset kameraposisjonen for de to 3D-lagene, vises de to 3D-objektene sammen i scenen. Bruk 3D-objektverktøyene til å flytte objektene før du slår dem sammen.

6. Velg Slå sammen med underliggende på lagpanelmenyen .

De to 3D-lagene kombineres til ett 3D-lag. Nullpunktet i hver av modellene justeres i forhold til hverandre.

Merk: Avhengig av hvor stor hver 3D-modell er, kan den ene modellen vises delvis eller helt innebygd i den andre modellen etter at 3D-lagene er slått sammen.

Når to 3D-modeller er slått sammen, er alle nett og materialer fra hver 3D-fil samlet i målfilen og vises i 3D-panelet. I nettpanelet kan du velge og flytte enkeltnett ved hjelp av 3D-posisjonsverktøyene i panelet. Se Innstillinger for 3D-nett (Photoshop Extended).

 Hvis du vil veksle mellom å flytte alle modeller samtidig og flytte enkeltmodeller i laget, kan du bytte mellom 3D-posisjonsverktøyene i verktøypanelet og verktøyene i nettpanelet.

Kombinere 3D- og 2D-lag (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Du kan kombinere 3D-lag med ett eller flere 2D-lag for å skape sammensatte effekter. Du kan for eksempel plassere en modell mot et bakgrunnsbilde og endre posisjonen eller visningsvinkelen slik at disse passer med bakgrunnen.

❖ Gjør ett av følgende:

- La 2D-filen være åpen, velg 3D > Nytt lag fra 3D-fil og åpne en 3D-fil.
- Når både en 2D- og en 3D-fil er åpen, drar du enten 2D- eller 3D-laget fra den ene filen til det åpne dokumentvinduet for den andre filen. Laget du legger til, flyttes til toppen av lagpanelet.

Når du arbeider i en fil med kombinerte 2D- og 3D-lag, kan du skjule 2D-lagene midlertidig mens du arbeider med 3D-laget. Se Skjule lag for å få bedre ytelse.

Skjule lag for å få bedre ytelse

I et flerlagsdokument med 2D-lag over et 3D-lag kan du flytte 3D-laget midlertidig til toppen av lagstabelen for å gjøre skjermgjengivelsen raskere.

1. Velg 3D > Skjul lag automatisk for ytelse.
2. Velg et 3D-posisjonsverktøy eller -kameraverktøy.

Når du holder museknappen nede med et av verktøyene valgt, skjules alle 2D-lagene midlertidig. Når du slipper museknappen, vises alle 2D-lagene igjen. 2D-lagene skjules også når du flytter en del av 3D-aksen.

Konvertere et 3D-lag til et 2D-lag (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Når du konverterer et 3D-lag til et 2D-lag, rastreres 3D-innholdet i gjeldende tilstand. Konverter et 3D-lag til et vanlig lag bare hvis du ikke lenger ønsker å redigere 3D-modellens posisjon, gjengivelsesmodus, teksturer eller lys. Det rastrerte bildet beholder utseendet til 3D-scenen, men i et sammenslått 2D-format.

❖ Velg 3D-laget i lagpanelet, og velg deretter 3D > Rastrer.

Konvertere et 3D-lag til et smart objekt (Photoshop Extended)

[Til toppen av siden](#)

Ved å konvertere et 3D-lag til et smart objekt beholder du 3D-informasjonen i 3D-laget. Etter konverteringen kan du bruke transformeringer eller andre justeringer, for eksempel smartfiltre, på det smarte objektet. Du kan åpne smartobjektlaget igjen for å redigere den opprinnelig 3D-scenen. Transformeringer eller justeringer du har brukt på det smarte objektet, brukes da på det oppdaterte 3D-innholdet.

1. Velg 3D-laget i lagpanelet.
2. Velg Konverter til smart objekt på lagpanelmenyen.
3. (Valgfritt) Hvis du vil redigere 3D-innholdet igjen, dobbeltklikker du smartobjektlaget i lagpanelet.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

3D-teksturredigering (Photoshop Extended)

[Redigere en tekstur i 2D-format](#)

[Vise eller skjule en tekstur](#)

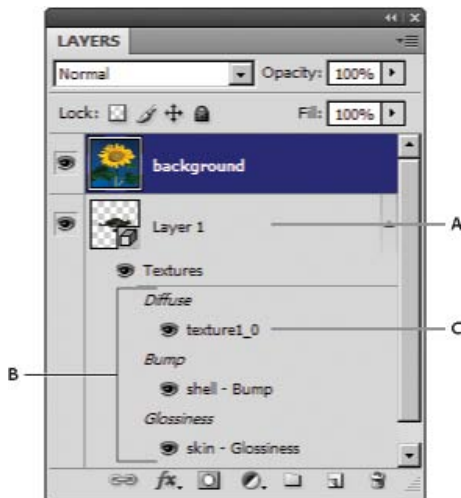
[Opprette UV-overlappinger](#)

[Opprette nye parametere for et teksturkart](#)

[Opprette en flis for en gjentakende tekstur](#)

Du kan bruke male- og justeringsverktøyene i Photoshop til å redigere teksturene i en 3D-fil, eller til å opprette nye teksturer. Teksturer importeres som 2D-filer sammen med 3D-modellen. De vises som oppføringer i lagpanelet, nestet under 3D-laget og gruppert etter karttype: Diffus, Dybdetekstur, Glans og så videre.

💡 Hvis du vil vise en miniatyr av en bestemt teksturfil, holder du musepekeren over teksturnavnet i lagpanelet. Bilde størrelsen og fargemodusen vises også.



Lagpanel som viser 3D-teksturer gruppert etter type teksturkart

A. 3D-lag B. Typer teksturkart C. Filnavn for teksturkart

Merk: Teksturkart som brukes av et bestemt materiale, vises også i den nederste delen av 3D-panelet når materialet er valgt. Se [Innstillinger for 3D-materialer \(Photoshop Extended\)](#).

Gjør ett av følgende for å redigere 3D-teksturer i Photoshop:

- Rediger en tekstur i 2D-format. Teksturen åpnes som et smart objekt i et separat dokumentvindu.
- Rediger en tekstur direkte på modellen. Om nødvendig kan du klippe bort modelloverflater midlertidig for å få tilgang til områdene du vil male på. Se [3D-maling \(Photoshop Extended\)](#).

Redigere en tekstur i 2D-format

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- Dobbeltklikk tekturen i lagpanelet.
- I materialpanelet velger du materialet som inneholder tekturen. I den nederste delen av panelet klikker du teksturmenyikonet  for tekturen du vil redigere, og deretter klikker du [Åpne tekstur](#).

2. Mal på eller rediger tekturen med verktøyene i Photoshop.

3. Gjør 3D-modellvinduet til det aktive vinduet for å se den oppdaterte tekturen brukt på modellen.

4. Lukk teksturdokumentet og lagre endringene.

Vise eller skjule en tekstur

[Til toppen av siden](#)

Du kan vise og skjule en tekstur for å gjøre det lettere å finne modellområdet der tekturen er brukt.

❖ Klikk øyeikonet ved siden av teksturlaget. Hvis du vil vise eller skjule alle teksturene, klikker du øyeikonet ved siden av teksturlaget på øverste

Opprette UV-overlappinger

I en diffusteksturfil som brukes av flere materialer i en 3D-modell, kan du gruppere flere innholdsområder som er brukt på forskjellige overflater på modellen. Prosessen kalles *UV-tilordning* og tilpasser koordinater i 2D-teksturkartet med spesifikke koordinater på 3D-modellen. UV-tilordning gjør at 2D-teksturen kan males riktig på 3D-modellen.

For 3D-innhold som opprettes utenfor Photoshop, foretas UV-tilordningen i programmet der innholdet ble opprettet. Photoshop kan imidlertid opprette UV-overlappinger som hjelpelinjer for å gjøre det lettere å se hvordan et 2D-teksturkart tilpasses overflatene i 3D-modellen. Disse overlappingene er nyttige når du redigerer en tekstur.

1. Dobbelklikk en tekstur i lagpanelet for å åpne den for redigering.

Merk: Opprett UV-overlappinger er bare aktivert når et teksturkart er åpent i det aktive vinduet.

2. Velg 3D > Opprett UV-overlappinger, og velg deretter et overlappingsalternativ.

Tråddramme Viser kantdata for UV-tilordningen.

Skyggelagt Viser modellområder med gjengivelsesmodusen Heldekkende.

Normal tilordning Viser geometriske normaler oversatt til RGB-verdier, der R=X, G=Y og B=Z.

UV-overlappinger legges til som ekstralag i lagpanelet for teksturfilen. Du kan vise, skjule, flytte eller slette en UV-overlapping. Overlappingen vises på modelloverflaten når du lukker og lagrer teksturfilen eller bytter fra teksturfilen til det tilknyttede 3D-laget (teksturfilen lagres automatisk).

Merk: Slett eller skjul UV-overlappinger før du foretar en endelig gjengivelse.

Opprette nye parametere for et teksturkart

Noen ganger åpner du kanskje en 3D-modell med teksturer som er mangelfullt tilordnet til det underliggende modellnettet. Dårlig teksturtilordning kan gi tydelige forvrengninger på modelloverflaten, for eksempel uønskede skjøter eller områder der teksturmønsteret er strukket eller presset sammen. Dårlig teksturtilordning kan også gi uforutsigbare resultater når du maler direkte på modellen.

 Du kan kontrollere parameterne for en tekstur ved å åpne teksturen for redigering og deretter bruke en UV-overlapping for å se hvordan teksturen justeres i forhold til modelloverflatene. Se *Opprette UV-overlappinger*.

Kommandoen Opprett nye parametere tilordner en tekstur til modellen på nytt for å rette opp forvrengning og få en bedre dekning av overflaten.

1. Åpne en 3D-fil med en dårlig tilordnet diffustekstur, og velg 3D-laget som inneholder modellen.
2. Velg 3D > Opprett nye parametere. Photoshop varsler deg om at du er i ferd med å bruke teksturen om igjen på modellen. Klikk OK.
3. Velg et alternativ for nye parametere:
 - Lav forvrengning holder teksturmønsteret mer intakt, men kan resultere i flere skjøter på modelloverflaten.
 - Færre skjøter reduserer antallet synlige skjøter på modellen til et minimum. Det kan gjøre at teksturen strekkes eller presses sammen, avhengig av modellen.



Tekstur med nye parametere: Lav forvrengning (venstre) og Færre skjøter (høyre)

4. (Valgfritt) Hvis parameteralternativet du velger, ikke gir optimal dekning av overflaten, velger du Rediger > Angre og prøver det andre alternativet.

Du kan også bruke kommandoen Opprett nye parametere til å forbedre standardtilordningen for tekstur når du oppretter 3D-modeller fra 2D-lag. Se Opprette 3D-objekter fra 2D-bilder (Photoshop Extended).

Opprette en flis for en gjentakende tekstur

En gjentakende tekstur består av identiske fliser i et rutenettmønster. En gjentakende tekstur kan gi en mer realistisk dekning av modelloverflaten, bruke mindre lagringsplass og gjøre gjengivelsen raskere. Du kan konvertere en 2D-fil til en flislagt maling. Etter å ha forhåndsviset malingen for å se hvordan flisene fungerer sammen, kan du lagre én flis for bruk som en gjentakende tekstur.



Du definerer et nett for en gjentakende tekstur i 3D-programmet der modellen ble opprettet.

1. Åpne en 2D-fil.
2. Velg ett eller flere lag i filen, og velg deretter 3D > Ny rutemønstret maling.
2D-filen konverteres til et 3D-plan med ni identiske fliser av originalinnholdet. Bildedimensjonene endres ikke.
3. Rediger den flislagte teksturen med maleverktøy, filtre eller andre teknikker. (Endringer du gjør i én flis, vises automatisk i de andre flisene.)
4. Lagre én enkelt flis som et 2D-bilde: Velg Åpne tekstur på Diffus-menyen  under Materialer  i 3D-panelet. Deretter velger du Fil > Lagre som og angir navn, sted og format.
-  *Lukk originalmalingen med de ni flisene uten å lagre den, med mindre du har tenkt å bruke den separat.*
5. Du laster inn flisen som en gjentakende tekstur ved å åpne en 3D-modellfil. Under Materialer i 3D-panelet velger du Last inn tekstur på Diffus-menyen og velger filen du lagret ovenfor.

Flere hjelpeemner



[Juridiske merknader](#) | [Regler for personvern på nettet](#)

Gjengi og lagre 3D

Endre gjengivelsesinnstillinger for 3D

Gjengi en 3D-fil for endelige utdata

Lagre og eksportere 3D-filer

Merk: I Photoshop CS5 og Photoshop CS6, var 3D-funksjonalitet en del av Photoshop Extended. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud.

[Til toppen](#)

Endre gjengivelsesinnstillinger for 3D

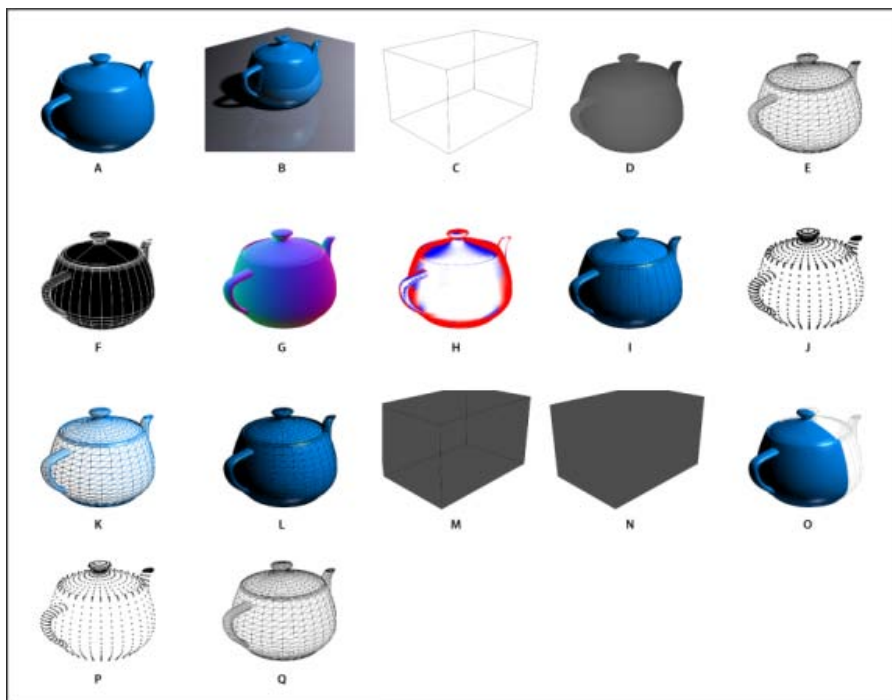
Gjengivelsesinnstillingene bestemmer hvordan 3D-modeller blir tegnet. Photoshop installerer flere forhåndsinnstillinger med ofte brukte innstillinger. Tilpass innstillingene for å definere dine egne forhåndsinnstillinger.

Merk: Gjengivelsesinnstillinger er lagspesifikke. Hvis et dokument inneholder flere 3D-lag, må du angi separate gjengivelsesinnstillinger for hvert av lagene.

Velge en forhåndsinnstilt gjengivelse

Standard forhåndsinnstilling for gjengivelse er Standard, som viser de synlige modelloverflatene. Forhåndsinnstillingene Tråddramme og Toppunkter viser den underliggende strukturen. Velg Heldekkende tråddramme for å kombinere heldekkende gjengivelse med tråddrammegjengivelse. Velg en Markeringsramme-innstilling for å vise en modell som en enkel boks som reflekterer de ytterste dimensjonene.

1. Klikk Scene-knappen  øverst i 3D-panelet.
2. I den nederste delen av panelet velger du et alternativ på Forhåndsinnstilling-menyen.



Installerte forhåndsinnstillinger for gjengivelse

A. Standard (kvalitet satt til Interaktiv) **B.** Standard (kvalitet satt til Strålesporet, grunnplan er synlig) **C.** Markeringsramme **D.** Dybdekart **E.** Skjult tråddramme **F.** Linjeillustrasjon **G.** Normalverdier **H.** Malemaske **I.** Skyggelagt illustrasjon **J.** Skyggelagte toppunkter **K.** Skyggelagt tråddramme **L.** Heldekkende tråddramme **M.** Omriss rundt gjennomiktig markeringsramme **N.** Gjennomiktig markeringsramme **O.** Tosidig **P.** Toppunkter **Q.** Tråddramme

 Forhåndsinnstillingen Tosidig gjelder bare for tverrsnitt som viser en heldekkende modell i den ene halvdelen av tverrsnittet og en tråddramme i den andre.

Tilpasse gjengivelsesinnstillinger

1. Klikk Scene-knappen  øverst i 3D-panelet.
2. Klikk Rediger, til høyre for menyen Innstillinger for gjengivelse.
3. (Valgfritt) Velg Forhåndsvisning for å se effekten av nye innstillinger etter hvert som du gjør endringer. Deaktiver dette alternativet for å få litt bedre ytelse.

 Hvis du vil angi unike innstillinger for hver halvdel av et tverrsnitt, klikker du tverrsnittknappene øverst i dialogboksen.

4. Aktiver side-, kant-, toppunkt-, volum- eller stereogjengivelse ved å klikke i avmerkingsboksene til venstre i dialogboksen. Juster deretter de relaterte innstillingene nedenfor.

 For informasjon om Volum-valg, brukt primært med DICOM-bilder, se [Vise et 3D-volum i forskjellige gjengivelsesmodi](#).

Flatealternativer

Flatealternativene bestemmer hvordan modelloverflater vises.

Flatestil Tegner overflater ved hjelp av en av disse metodene:

Heldekkende Tegner uten skygger eller refleksjoner ved å bruke gpu-en på et OpenGL-skjermkort.

Ubelyst tekstur Tegner uten lys i stedet for å vise bare det valgte teksturalternativet. (Diffus er valgt som standard.)

Flatt Bruker samme overflatenormal for alle toppunkter på en flate, noe som gir et fasettert preg.

Konstant Erstatte teksturer med gjeldende angitt farge.

 Klikk i Farge-boksen hvis du vil endre side-, kant- eller toppunktfarge.

Markeringsramme Viser bokser som reflekterer de ytterste dimensjonene for hver komponent.

Normalverdier Viser X-, Y- og Z-komponenter for overflatenormaler i forskjellige RGB-farger.

Dybdekart Viser en grå modell, der lysstyrke brukes til å indikere dybde.

Malemaske Hvitt angir områder som kan males, rødt angir oversamplede områder, og blått angir undersamplede områder. (Se [Identifisere områder som kan males](#).)

Tekstur Når Flatestil er satt til Ubelyst tekstur, angir dette alternativet teksturkartet. (Se Innstillinger for 3D-materialer.)

Gjengi for endelige utdata I eksporterte videoanimasjoner gir dette alternativet jevnere skygger og realistiske fargeutfall fra reflekterte objekter og omgivelser. Behandlingen tar imidlertid lengre tid med dette alternativet.

Speilbilder, Refraksjoner, Skygger Vis eller skjul disse gjengivelsesfunksjonene knyttet til strålesporing.

Fjern baksider Skjuler overflater på baksiden av tosidige komponenter.

Kantalalternativer

Kantalalternativene bestemmer hvordan trådrammelinjer vises.

Kantstil Reflekterer alternativene Konstant, Flatt, Heldekkende og Markeringsramme som er beskrevet for Flatestil ovenfor.

Foldeterskel Justerer antallet strukturlinjer som vises i modellen. En fold, eller en linje, dannes når to polygoner i en modell kommer sammen i en bestemt vinkel. Hvis kantene møtes i en vinkel som er mindre enn Foldeterskel-innstillingen (0-180), fjernes linjen de danner. Hvis innstillingen er 0, vises hele trådrammen.

Linjebredde Angir bredden i bildepunkter.

Fjern baksider Skjuler kanter på baksiden av tosidige komponenter.

Fjern skjulte linjer Fjerner linjer som overlappes av linjer i forgrunnen.

Toppunktalternativer

Toppunktalternativene justerer utseendet på *toppunkter* (skjæringspunkter mellom mangekantene som utgjør trådrammemodellen).

Toppunktstil Reflekterer alternativene Konstant, Flatt, Heldekkende og Markeringsramme som er beskrevet for Flatestil ovenfor.

Radius Bestemmer bildepunktradiusen for hvert toppunkt.

Fjern baksider Skjuler toppunkter på baksiden av tosidige komponenter.

Fjern skjulte toppunkter Fjerner toppunkter som overlappes av toppunkter i forgrunnen.

Stereoalternativer

Stereoalternativene justerer innstillinger for bilder som skal vises med rød-blå briller eller skrives ut til objekter som bruker et dobbeltkonvekst objektiv.

Stereotyp Bruker Rødt/blått for bilder som skal vises gjennom fargede briller, eller Loddrett linjesprang for linsetrykk.

Parallakse Justerer avstanden mellom de to stereokameraene. Høye innstillinger øker den tredimensjonale dybden, men reduserer dybdeskarpheten, noe som gir inntrykk av at elementer foran eller bak fokalplanet er ute av fokus.

Linseformet ordavstand For bilder med loddrette linjesprang angir dette alternativet hvor mange linjer per tomme det dobbeltkonvekse objektivet har.

Fokalplan Bestemmer posisjonen til fokalplanet i forhold til senterpunktet i modellens markeringsramme. Bruk negative verdier for å flytte planet fremover, og positive verdier for å flytte det bakover.

Lagre eller slette en forhåndsinnstilt gjengivelse

1. Klikk Scene-knappen  øverst i 3D-panelet.
2. Klikk Innstillinger for gjengivelse.
3. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil lagre en forhåndsinnstilling, tilpasser du innstillingene og klikker Lagre-knappen .
 - Hvis du vil slette en forhåndsinnstilling, velger du innstillingen på Forhåndsinnstilling-menyen og klikker Slett-knappen .

Gjengi en 3D-fil for endelige utdata

[Til toppen](#)

Når arbeidet med 3D-filen er ferdig, oppretter du en endelig gjengivelse for å få en versjon med høyest mulig kvalitet for web, trykk eller animasjon. En endelig gjengivelse bruker raytracing og en høyere samplingsfrekvens for å få mer realistiske lys- og skyggeeffekter.

Bruk modusen for endelig gjengivelse til å forbedre følgende effekter i 3D-scenen:

- Bildebasert lyssetting og globalt omgivelseslys.
- Lys fra objektrefleksjon (fargeutfall).
- Redusert støy i myke skygger.

Merk: En endelig gjengivelse kan være tidkrevende å lage, avhengig av modell, lys og kart i 3D-scenen.

1. Gjør eventuelle justeringer i modellen, inkludert lys- og skyggeeffekter.
 *Det er ikke nødvendig å endre utjevningsinnstillingene for scenen før gjengivelse. Beste-innstillingen brukes som standard.*
2. Klikk Scene-knappen  øverst i 3D-panelet, og klikk deretter sceneoppføringen i listen nedenfor.
3. Velg Strålesporet endelig fra kvalitetsmenyen i nedre del av panelet.

Når gjengivelsen er ferdig, kan du slå sammen 3D-scenen for utdata i et annet format, kombinere 3D-scenen med 2D-innhold eller skrive ut direkte fra 3D-laget.

 Du kan bruke alternativet Gjengi for endelige utdata i dialogboksen Innstillinger for 3D-gjengivelse hvis du arbeider med eksporterte videoanimasjoner. Se [Tilpasse gjengivelsesinnstillinger](#).

Lagre og eksportere 3D-filer

[Til toppen](#)

Hvis du vil beholde 3D-innholdet i en fil, lagrer du filen i Photoshop-format eller et annet bildeformat som støttes. Du kan også eksportere et 3D-lag som en fil i et 3D-filformat som støttes.

Eksportere et 3D-lag

Du kan eksportere 3D-lag i alle 3D-formater som støttes: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D eller Google Earth 4 KMZ. Ta hensyn til følgende når velger eksportformat:

- Teksturlag lagres i alle 3D-filformater, men U3D beholder bare teksturkartene Diffus, Omgivelser og Ugjennomsiktighet.
- Formatet Wavefront/OBJ lagrer ikke kamerainnstillinger, lys eller animasjon.

- Bare Collada DAE lagrer gjengivelsesinnstillinger.

Slik eksporterer du et 3D-lag:

1. Velg 3D > Eksporter 3D-lag
2. Velg et format for eksport av teksturer:
 - U3D og KMZ støtter JPEG eller PNG som teksturformater.
 - DAE og OBJ støtter alle teksturbildeformater som støttes av Photoshop.
3. (Valgfritt) Velg et kodingsalternativ hvis du eksporterer til U3D-format. ECMA 1 er kompatibelt med Acrobat 7.0, mens ECMA 3 er kompatibelt med Acrobat 8.0 og senere og komprimerer nettet noe.
4. Klikk OK for eksportere.

Lagre en 3D-fil

Hvis du vil beholde posisjon, lyssetting, gjengivelsesmodus og tverrsnitt for 3D-modeller, lagrer du filene med 3D-lag i PSD-, PSB-, TIFF- eller PDF-format.

- Velg Fil > Lagre eller Fil > Lagre som, velg Photoshop (PSD)-, Photoshop PDF- eller TIFF-format og klikk OK.



Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Opprette 3D-objekter og -animasjoner

[Opprette metallrelieff i 3D | CS5](#)
[Opprette 3D-objekter fra 2D-bilder](#)
[Opprette 3D-animasjoner](#)

Merk: I Photoshop CS5 og CS6 var 3D-funksjonalitet en del av Photoshop Extended. Alle Photoshop Extended-funksjoner er tilgjengelige Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et frittstående Extended-tilbud.

Opprette metallrelieff i 3D | CS5

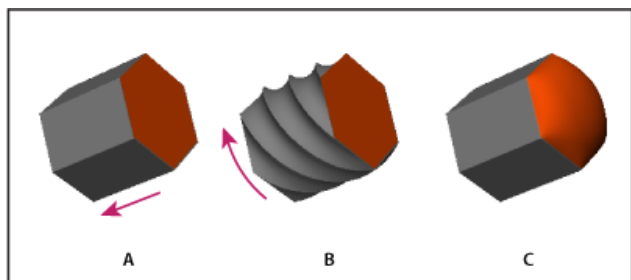
[Til toppen](#)

Merk: Fra og med Photoshop CS6 er metallrelieff-funksjonen endret til 3D-pressforming. Se [Opprette og justere 3D-pressforminger](#) for mer informasjon.

Metallrelieff beskriver en metallarbeidsteknikk der objektoverflater formes og behandles ved at det hamres på baksiden av dem. I Photoshop konverterer Metallrelieff-kommandoen 2D-objekter til 3D-nett, som du deretter kan ekstrudere, blåse opp og flytte på med stor presisjon i 3D.

Metallrelieff-kommandoen fungerer med RGB-bilder. Hvis du begynner med et gråtonebilde, konverterer Metallrelieff det til RGB. Metallrelieff-kommandoen er ikke tilgjengelig for CMYK- eller Lab-bilder.

💡 Hvis du vil se en video om hvordan du konverterer fra 2D til 3D med Metallrelieff, kan du se www.adobe.com/go/irvid5003_ps_no



Bruke Metallrelieff med en bildepunktmarkering

A. Øke pressformingsdybden B. Vri pressformingen 180 grader C. Blåse opp forsiden

1. Lag en bildepunktmarkering eller velg et tekstlag, en lagmaske eller en midlertidig bane.
2. Gå til 3D > Metallrelieff og velg deretter det elementet som reflekterer markeringen du lagde i trinn 1.
3. Angi følgende alternativer:

Nettverktøy Du finner disse verktøyene øverst til venstre i dialogboksen. De fungerer på samme måte som 3D-objektverktøyene. Se Flytte, rotere eller skalere en modell med 3D-objektverktøy og Flytte, rotere og skalere markerte elementer med 3D-aksen.

Forhåndsinnstillinger for metallrelieff Bruk et forhåndsdefinert sett med innstillinger. Du kan lage din egen forhåndsinnstilling med egendefinerte innstillinger, ved å klikke popup-menyen  og velge Ny forhåndsinnstilling for Metallrelieff.

💡 Se [Arbeide med Forhåndsinnstillingsbehandling](#) hvis du vil sortere grupper med forhåndsinnstillinger.

Ekstruder Utvider den opprinnelige 2D-formen i 3D. Dybde styrer lengden på ekstruderingen. Skala styrer bredden. Du kan velge Bøy for en buet ekstrudering, eller Forskyv vannrett hvis du ønsker en rett ekstrudering. Deretter kan du angi X- og Y-vinkel for å styre den vannrette og loddrette vinkelen. Hvis ønskelig kan du også angi Snurr (i grader).

💡 Du endrer utgangspunktet for en bøy eller vannrett forskyving ved å klikke et punkt på referanseikonet .

Blås opp Utvider eller trekker sammen midtpunktet på forsiden eller baksiden. En positiv vinkel utvider, en negativ vinkel trekker sammen. Styrke angir oppblåsningsnivået.

Materialer Du kan bruke materialer som murstein eller bomull enten globalt eller på ulike sider av objektet. (Skråkant 1 er den fremre skråkanten, Skråkant 2 den bakre.) Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se [Bruke, lagre eller laste inn forhåndsinnstillinger for materialer](#).

Skråkant Gjør kantene på forsiden eller baksiden av objektet skrå. Konturalternativene er de samme som de som gjelder for lageffekter. Se [Endre lageffekter med konturer](#).

Motivinnstillinger Lys, i form av et sfærisk panorama, belyser objektet. Du kan velge lysstil fra menyen. Innstillinger for gjengivelse styrer hvordan overflaten til objektene ser ut. (Se Velge en forhåndsinnstilt gjengivelse.) En høy kvalitetsverdi øker tettheten til nettet, slik at det ser bedre ut, men samtidig gjør prosessen tregere.

 Gjengivelsesinnstillingene Skyggelagt og Heldekkende tråddramme overfører 3D-nettet på objekter, og avdekker dermed eventuelle forvrengninger av nettet som vil fordreie teksturer.

Endre innstillinger for metallrelieff

1. Velg et tekstlag, en lagmaske eller en midlertidig bane du har brukt metallrelieff på.
2. Gå til 3D > Metallrelieff > Rediger i Metallrelieff.

Dele opp metallrelieffnett

Som standard oppretter kommandoen Metallrelieff ett nett med fem materialer. Hvis du vil styre ulike elementer individuelt (f.eks. hver enkelt bokstav i en setning), kan du opprette separate nett for hver lukket bane.

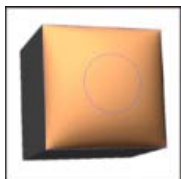
Merk: Hvis det finnes mange lukkede baner, kan det hende at de resulterende nettene oppretter meget komplekse 3D-scener som blir vanskelige å redigere.

1. Velg et tekstlag, en lagmaske eller en midlertidig bane du har brukt metallrelieff på.
2. Gå til 3D > Metallrelieff > Del opp metallrelieffnett.

Forstå interne begrensninger

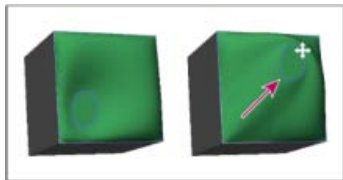
Med interne begrensninger kan du forbedre oppløsningen til nettet i bestemte områder samt variere oppblåsning og stikke hull i overflater. Begrensningskurvene går langs en bane du angir på et metallrelieffobjekt, og de beveger seg bort fra objektet for å utvide, eller mot objektet for å trekke sammen. Du kan bevege på kurvene ved hjelp av begrensningsverktøy som likner på 3D-objektverktøyene.

Inaktive begrensninger Garanterer tilstrekkelig nettoppløsning og gir jevne baner.



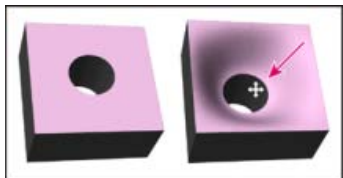
Oppblåst objekt med inaktiv begrensning

Aktive begrensninger Du kan utvide og trekke sammen overflaten langs begrensningsbanen.



Dra aktive begrensninger til en annen posisjon i 3D

Hullbegrensninger Klipp ut overflaten langs begrensningsbaner.



Panorerer hullbegrensning for å øke dybden

Opprette interne begrensninger fra markeringer, midlertidige baner eller tekst

1. Gjør ett av følgende:

- Opprett en markering eller en bane som faller på innsiden av den fremre overflaten på et metallrelieffobjekt.
- Gå til trinn 3 hvis du arbeider med tekstobjekter som allerede har interne baner, f.eks. bokstaven A.

2. Gå til 3D > Metallrelieff > Opprett begrensninger fra markering eller midlertidig bane.

3. I dialogboksen Metallrelieff klikker du trekanten for å utvide delen Interne begrensninger.

4. Velg en type. Følgende alternativer er tilgjengelige for Aktiv og Hull:

Begrensningsverktøy Juster begrensningskurven og -funksjonen, på samme måte som med 3D-objektverktøy. Se Verktøy for 3D-objekter og 3D-kamera.

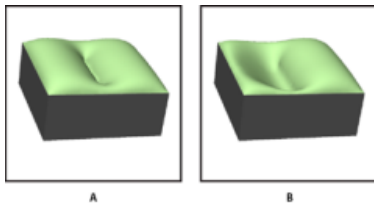


Dersom metallrelieffobjektet inneholder flere interne baner (f.eks. de to ovalene i tallet 8), velger du hver av banene enkeltvis, ved hjelp av begrensningsverktøyet.

Posisjonskoordinater Med dette alternativet kan du plassere begrensninger nøyaktig i 3D.

Side Med dette alternativet kan du bruke samme innstillinger for Styrke og Vinkel på begge sider, eller forskjellige innstillinger for hver side.

Alle begrensningskurver har to sider, og retningen på sidene avhenger av hvordan kurvene deler overflaten. Menyalternativene Venstre og Høyre reflekterer en loddrett begrensning. Når det gjelder vannrette begrensninger betyr Venstre og Høyre opp og ned, og for lukkede begrensninger, på innsiden og utsiden.



Sideinnstillinger

A. Begge lager samsvarende forvrengninger. **B.** Venstre eller høyre gir variert forvrengning.

Styrke Styrer oppblåsningsnivået langs banen.

Vinkel Styrer retningen på oppblåsningen.

Fjerne en intern begrensning

1. Marker et 3D-metallreliefflag som inneholder en intern begrensning.

2. Gå til 3D > Metallrelieff > Rediger i Metallrelieff.

3. Klikk Slett i delen Interne begrensninger.



Hvis du vil bruke en slettet begrensning igjen, klikker du Legg til markering eller Legg til bane.

Opprette 3D-objekter fra 2D-bilder

[Til toppen](#)

Photoshop kan bygge en rekke grunnleggende 3D-objekter ved å bruke 2D-lag som startpunkt. Når du har opprettet et 3D-objekt, kan du flytte det i 3D-rom, endre gjengivelsesinnstillinger, legge til lys eller slå det sammen med andre 3D-lag.

- Konverter 2D-lag til 3D-postkort (plan med 3D-egenskaper). Hvis du bruker et tekstlag som startlag, beholdes eventuell gjennomsiktighet.
- Pakk et 2D-lag rundt et 3D-objekt, for eksempel en konus, kube eller sylinder.
- Opprett et 3D-nett basert på gråtoneinformasjon i et 2D-bilde.
- Du kan simulere metallarbeidsteknikken *metallrelieff* ved å ekstrudere et 2D-objekt i et 3D-område. Se [Opprette 3D-metallrelieff](#).
- Bygg et 3D-volum fra en fil med flere delbilder, for eksempel en medisinsk bildefil i DICOM-format. Photoshop setter sammen de enkelte stykkene i filen til et 3D-objekt som du kan behandle i 3D-rom og vise fra alle vinkler. Du kan bruke forskjellige gjengivelseeffekter for 3D-

volum for å få optimal visning av materialene i skanningen, for eksempel ben eller mykt vev. Se [Opprette et 3D-volum](#).
Hvis du vil se en video om hvordan du oppretter 3D-innhold fra 2D-lag, kan du se www.adobe.com/go/irvid4006_ps_no.

Opprette et 3D-postkort

 Du kan legge til et 3D-postkort i en eksisterende 3D-scene for å lage en overflate som viser skygger og refleksjoner fra andre objekter i scenen.

1. Åpne et 2D-bilde, og velg laget du vil konvertere til et postkort.
2. Velg 3D > Nytt 3D-postkort fra lag.
 - 2D-laget konverteres til et 3D-lag i lagpanelet. Innholdet i 2D-laget brukes som materiale på begge sider av postkortet.
 - Det opprinnelige 2D-laget vises i lagpanelet som diffusteksturkart for 3D-postkortobjektet. (Se Oversikt over 3D-panelet.)
 - 3D-laget beholder dimensjonene fra det opprinnelige 2D-bildet.
3. (Valgfritt) Hvis du vil legge til 3D-postkortet som et overflateplan i en 3D-scene, slår du det nye 3D-laget sammen med et eksisterende 3D-lag som inneholder andre 3D-objekter, og deretter justerer du dem i forhold til hverandre om nødvendig. (Se [Kombinere 3D-objekter](#).)
4. Hvis du vil ta vare på det nye 3D-innholdet, eksporterer du 3D-laget i et 3D-filformat eller lagrer det i PSD-format. (Se Eksporter 3D-lag.)

Opprette 3D-former

Den resulterende 3D-modellen kan inneholde ett eller flere nett, avhengig av hva slags objekt du velger. Alternativet Sfærisk panorama tilpasser et panoramabilde til innsiden av en 3D-sfære.

1. Åpne et 2D-bilde, og velg laget du vil konvertere til en 3D-form.
2. Velg 3D > Ny form fra lag, og velg deretter en form på menyen. Former omfatter objekter med et enkeltnett, for eksempel en smultring, sfære eller hatt, og objekter med flere nett, for eksempel en konus, kube, sylinder, brusboks eller vinflaske.

Merk: Du kan legge til dine egne egendefinerte former på formmenyen. Former er 3D-modellfiler i Collada-format (.dae). Hvis du vil legge til en form, plasserer du Collada-modellfilen i mappen Presets\Meshes i programmappen for Photoshop.

 - 2D-laget konverteres til et 3D-lag i lagpanelet.
 - Det opprinnelige 2D-laget vises som et diffusteksturkart i lagpanelet. Det kan brukes på ett eller flere overflater i det nye 3D-objektet. Andre overflater kan tilordnes et standard diffusteksturkart med en standard fargeinnstilling. Se Oversikt over 3D-panelet.
3. (Valgfritt) Bruk Sfærisk panorama hvis du bruker et panoramabilde som 2D-inndata. Dette alternativet konverterer et komplett sfærisk panorama på 360 x 180 grader til et 3D-lag. Når panoramaet er konvertert til et 3D-objekt, kan du male på områder i panoramaet som er vanskelige å nå, for eksempel stolper eller områder som inneholder rette linjer. Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du oppretter et 2D-panorama ved å sy sammen bilder, kan du se [Opprette 360-graders panoramaer](#).
4. Eksporter 3D-laget i et 3D-filformat, eller lagre i PSD-format for å ta vare på det nye 3D-innholdet. Se Eksporter 3D-lag.

Opprette et 3D-nett

Kommandoen Nytt nett fra gråtoner konverterer et gråtonebilde til et dybdekart som oversetter lyshetsverdier til en overflate med varierende dybde. Lysere verdier gir hevede områder på overflaten, og mørkere verdier gir lavere områder. Photoshop bruker deretter dybdekartet på en av fire mulige geometrier for å opprette en 3D-modell.

1. Åpne et 2D-bilde, og velg ett eller flere lag som du vil konvertere til et 3D-nett.
2. (Valgfritt) Konverter bildet til gråtonemodus. (Velg Bilde > Modus > Gråtone, eller bruk Bilde > Justeringer > Svart-hvitt til å finjustere gråtonekonverteringen.)

Merk: Hvis du bruker et RGB-bilde som inndata når du oppretter et nett, blir den grønne kanalen brukt til å generere dybdekartet.
3. (Valgfritt) Juster om nødvendig gråtonebildet for å begrense området av lyshetsverdier.
4. Velg 3D > Nytt nett fra gråtoner, og velg deretter et nettalternativ.

Plan Bruker data fra dybdekartet på en plan overflate.

Tosidig plan Oppretter to plan som reflekteres langs en sentral akse, og bruker data fra dybdekartet på begge plan.

Sylinder Bruker data fra dybdekartet fra midten og utover på en loddrett akse.

Sfære Bruker data fra dybdekartet sirkulært utover fra et senterpunkt.

Photoshop oppretter et 3D-lag som inneholder det nye nettet. Det blir også opprettet teksturkart av typen Diffus, Ugjennomsiktighet og Planart dybdekart for 3D-objektet, basert på det opprinnelige gråtone- eller fargelaget.

Du kan når som helst åpne Planart dybdekart igjen som et smart objekt og redigere det. Når du lagrer det, blir nettet generert på nytt.

Merk: Teksturkartet Ugjennomsiktighet vises ikke i lagpanelet ettersom dette kartet bruker samme teksturfil som Diffus-kartet (det opprinnelige 2D-laget). Når to teksturkart refererer til samme fil, vises filen bare én gang i lagpanelet.

Opprette 3D-animasjoner

[Til toppen](#)

Med animasjonstidslinjen i Photoshop kan du opprette 3D-animasjoner som flytter en 3D-modell gjennom rom og endrer måten den vises på over tid. Du kan animere følgende egenskaper for et 3D-lag:

- Posisjon for 3D-objekt eller -kamera. Bruk 3D-posisjonsverktøyene eller -kameraverktøyene til å flytte modellen eller 3D-kameraet over tid. Photoshop kan sette inn delbilder mellom posisjons- eller kamerabevegelser for å lage jevne bevegelseeffekter.
- 3D-gjengivelsesinnstillinger. Endre gjengivelsesmodi, med mulighet til å sette inn overganger mellom enkelte modi. Du kan for eksempel endre Toppunkter-modusen gradvis til Tråddramme over tid for å simulere skissering av en modellstruktur.
- 3D-tverrsnitt. Roter et snittplan for å vise et tverrsnitt som endres over tid. Endre tverrsnittinnstillinger fra delbilde til delbilde for å fremheve ulike modellområder under en animasjon.

For animasjoner av høy kvalitet kan du gjengi hvert animasjonsdelbilde ved hjelp av innstillingen Gjengi for endelige utdata. Se Endre gjengivelseeffekter.

- [Opprette tidslinjeanimasjoner](#)

 Innlegg på Twitter™ og Facebook dekkes ikke av Creative Commons-vilkårene.

[Juridiske merknader](#) | [Personvernerklæring på nett](#)

Fargehåndtering

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Forstå fargehåndtering

Hvorfor det ikke alltid er samsvar mellom farger

Hva er et fargehåndteringssystem?

Trenger du fargehåndtering?

Opprette et visningsmiljø for fargehåndtering

Et fargehåndteringssystem utjevner fargeforskjeller mellom enheter, slik at du kan være sikker på de endelige fargene systemet produserer. Nøyaktig visning av farger gjør at du kan ta forsvarlige fargevalg gjennom hele arbeidsflyten, fra digital gjengivelse til det endelige trykket. Fargehåndtering gjør det også mulig å lage utskrifter som er basert på standarder som ISO, SWOP og Japan Color.

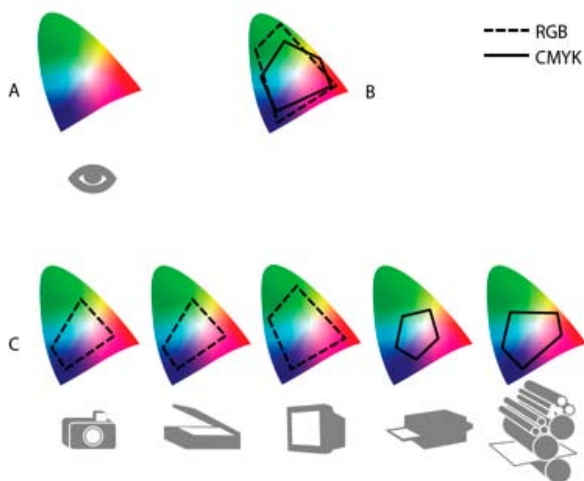
Hvorfor det ikke alltid er samsvar mellom farger

[Til toppen av siden](#)

Ingen enhet i et publiseringssystem kan gjengi alle fargene som kan sees av det menneskelige øyet. Hver enhet fungerer innenfor et bestemt fargeområde som kan gjengi et bestemt område av farger, en fargeskala.

En fargemodell angir forholdet mellom verdier, og fargeområdet definerer verdienes absolutte betydning som farger. Noen fargemodeller (for eksempel CIE L*a*b) har et fast fargeområde fordi de har å gjøre med måten mennesker oppfatter farge på. Slike modeller beskrives som enhetsuavhengige. Andre fargemodeller (RGB, HSL, HSB, CMYK osv.) kan ha flere ulike fargeområder. Disse modellene varierer avhengig av fargeområdet eller enheten som brukes, og beskrives derfor som enhetsavhengige.

Siden fargeområdene varierer, kan måten fargene vises på, endre seg når du overfører dokumenter mellom enheter. Fargevariasjoner kan forekomme på grunn av forskjellige bildekilder; måten programvaren definerer farge på; utskriftsmediet (avisapir gir en mindre fargeskala enn papir med magasinkvalitet); og andre naturlige variasjoner, f.eks. produsentforskjeller på skjermer eller en skjermes alder.



Fargeskalaer for ulike enheter og dokumenter

A. Fargeområdet Lab B. Dokumenter (arbeidsområder) C. Enheter

Hva er et fargehåndteringssystem?

[Til toppen av siden](#)

Det oppstår fargetilpasningsproblemer fordi de ulike enhetene og programmene bruker ulike fargeområder. Dette kan løses gjennom et system som tolker og oversetter fargen nøyaktig mellom enhetene. Et fargehåndteringssystem sammenligner fargeområdet en farge er opprettet i, med fargeområdet fargen skal gjengis i, og foretar nødvendige endringer slik at fargen gjengis mest mulig homogent i ulike enheter.

Et fargehåndteringssystem oversetter farger ved hjelp av fargeprofiler. En profil er en matematisk beskrivelse av fargeområdet til en enhet. En skannerprofil forteller for eksempel et fargehåndteringssystem hvordan skanneren "ser" farger. Adobes fargehåndteringssystem bruker ICC-profiler, et format som er definert av ICC (International Color Consortium) og brukes på flere plattformer.

Siden ingen av fargeoversettingsmetodene er egnet for alle typer grafikk, kan du ved hjelp av et fargehåndteringssystem angi gjengivelsesformer, eller oversettingsmetoder, slik at du kan bruke en egnet metode på et bestemt grafikkobjekt. Det er for eksempel mulig at en fargeoversettingsmetode gjengir korrekte fargeforhold i et naturfotografi, men endrer fargene i en logo med nøytrale fargenyanser.

Merk: Du må ikke forveksle fargehåndtering med fargekorrigering. Et fargehåndteringssystem kan ikke korrigere et bilde som ble arkivert med tone- eller fargebalanseproblemer. I et fargehåndteringsmiljø kan du derimot evaluere bilder før sluttresultatet foreligger.

Trenger du fargehåndtering?

Uten et fargehåndteringssystem er fargespesifikasjonene enhetsavhengige. Derfor har du kanskje ikke behov for fargehåndtering hvis produksjonsprosessen er konsentrert om ett medium. Du eller trykkeriet kan for eksempel tilpasse CMYK-bilder og angi fargeverdier for et bestemt sett med kjente trykkeforhold.

Fargehåndtering er mer aktuelt hvis produksjonsprosessen består av flere variabler. Vi anbefaler at du bruker fargehåndtering hvis du vil ha gjenbruk av fargegrafikk for trykking og elektroniske medier og bruker ulike enheter i ett enkelt medium (for eksempel ulike trykkpresser), eller hvis du håndterer flere arbeidsstasjoner.

Du vil ha nytte av et fargehåndteringssystem hvis du vil oppnå følgende:

- Få et forutsigbart og homogent fargerresultat på ulike utenheter, for eksempel fargeseparasjoner, skrivebordsskrivere og skjermer. Fargehåndtering er spesielt nyttig når du skal justere farger for enheter med en relativt begrenset fargeskala, for eksempel en firefargers trykkpresse.
- Foreta nøyaktig trykkfargesimulering (forhåndsvisning) av et fargedokument på skjermen ved å simulere en bestemt utenhet. (Trykkfargesimulering er avhengig av omgivelsene til skjermen, og andre faktorer som lysforholdene i rommet.)
- Evaluere og ta i bruk fargegrafikk på en konsekvent og nøyaktig måte. Slik grafikk hentes fra mange ulike kilder som bruker fargehåndtering, og i enkelte tilfeller også kilder uten fargehåndtering.
- Sendte fargedokumenter til ulike utenheter og medier uten å måtte justere fargene manuelt i dokumenter eller originalbilder. Dette er nyttig når du oppretter bilder som både skal brukes i trykte og elektroniske medier.
- Riktig gjengivelse i fargetrykk til en ukjent fargeutenhet. Du kan for eksempel lagre et dokument elektronisk for homogen gjengivelse av behovsbetinget fargetrykk, uavhengig av hvor dette gjøres.

Opprette et visningsmiljø for fargehåndtering

Arbeidsmiljøet påvirker hvordan du ser farger på skjermen og på trykk. For å få best resultat kontrollerer du farger og lys i arbeidsmiljøet ved å gjøre følgende:

- Vis dokumenter i et miljø der lysnivået og fargetemperaturen er bortimot konstant. Fargeegenskapene for sollys endres for eksempel i løpet av en dag og endrer måten farger på skjermen vises på. Dekk til vinduet eller arbeid i et rom uten vindu. Unngå den blågrønne skyggen fra lysstoffrørbelysning ved å bruke D50-belysning (5000 kelvin). Du kan også vise trykte dokumenter med en D50-lysboks.
- Vise dokumentet i et rom der vegger og tak har nøytrale farger. Fargene i et rom kan påvirke måten fargene på skjermen eller i trykket blir oppfattet. Den beste fargen for et visningsrom er nøytral grå. Fargen på klærne dine reflekteres på skjermen. Dette kan også påvirke hvordan fargene gjengis på skjermen.
- Fjern fargerike bakgrunns mønstre på skjermenskrivebordet. Animerte eller skarpe mønstre rundt et dokument virker inn på fargeoppfatningen. Bruk bare nøytrale gråfarger på skrivebordet.
- Vis dokumentprøvetrykk under de samme forholdene som mottakerne vil se sluttproduktet. Du kan for eksempel se hvordan en katalog for kjøkkenutstyr ser ut under de hvite lyspærene som brukes i hjemmebelysning, eller vise en katalog for kontormøbler i lysstoffrørbelysningen som brukes på kontorer. Du må imidlertid alltid foreta endelig vurdering av fargen under de lysforholdene som angis av gjeldende juridiske krav for kontraktprøvetrykk.

Flere hjelpeemner



Opprettholde homogene farger

[Fargehåndtering i Adobe-programmer](#)

[Grunnleggende fremgangsmåte for å oppnå homogene farger](#)

[Synkronisere fargeinnstillinger på tvers av Adobe-programmer](#)

[Definere fargehåndtering](#)

[Endre utseende til CMYK-svart \(Illustrator, InDesign\)](#)

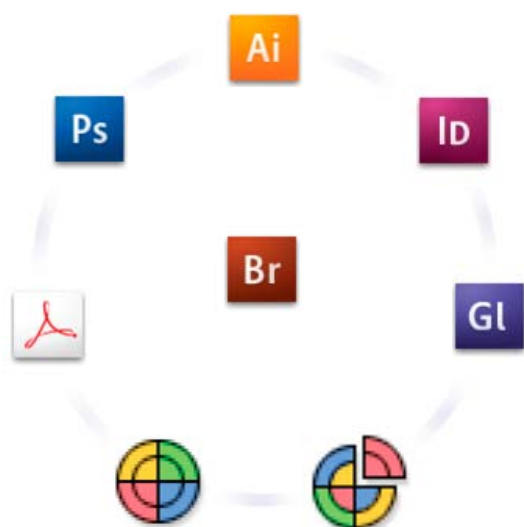
[Behandle prosess- og spotfarger](#)

Fargehåndtering i Adobe-programmer

[Til toppen av siden](#)

Med Adobes fargehåndtering kan du bevare måten farger vises på, når du henter inn bilder fra eksterne kilder, redigerer dokumenter og overfører dem mellom Adobe-programmer og trykker eller publiserer det ferdige resultatet. Dette systemet er basert på regler som er utarbeidet av ICC (International Color Consortium), en gruppe som har ansvar for standardisering av profilformater og prosedyrer som sikrer homogene og nøyaktige farger i en arbeidsflyt.

Standard er at fargehåndtering er aktivert i Adobe-programmer med fargehåndtering. Hvis du har Adobe Creative Suite, synkroniseres fargeinnstillinger på tvers av programmene slik at RGB- og CMYK-farger gjengis på samme måte. Det betyr at fargene ser likedan ut, uansett hvilket program du viser dem i.



Fargeinnstillingene i de enkelte Adobe Creative Suite synkroniseres på et sentralt sted via Adobe Bridge.

Hvis du vil endre standardinnstillingene, kan du ved hjelp av lett anvendelige forhåndsinnstillinger konfigurere Adobes fargehåndtering slik at innstillingene er i samsvar med vanlige trykkeforhold. Du kan også tilpasse fargeinnstillinger til behovene i en bestemt fargearbeidsflyt.

Husk at bildetypen du arbeider med, og dine krav til trykkkvalitet har betydning for hvordan du bruker fargehåndtering. Det er for eksempel ulike problemstillinger i forhold til fargekonsekvens i arbeidsflytene for RGB-fototrykking, kommersiell trykking av CMYK, digital trykking av blandet RGB/CMYK og publisering på Internett.

Grunnleggende fremgangsmåte for å oppnå homogene farger

[Til toppen av siden](#)

1. Kontakt eventuelle produksjonspartnere for å forsikre deg om at alle deler av fargehåndteringsarbeidsflyten er integrert med deres.

Diskuter med arbeidsgruppene og tjenesteleverandørene hvordan fargearbeidsflyten skal integreres, hvordan program- og maskinvare skal konfigureres slik at de integreres i fargehåndteringssystemet, og i hvilken grad fargehåndtering skal implementeres. (Se Trenger du fargehåndtering?.)

2. Kalibrer skjermen og tildel skjermprofil.

Den første profilen du oppretter, bør være en skjermprofil. Det er viktig at fargene vises nøyaktig hvis du tar kreative beslutninger om farger som

angis i dokumentet. (Se Kalibrere skjermen og tildele skjermprofil.)

3. Legg til fargeprofiler i systemet for inn- og utenheter du har tenkt å bruke, for eksempel skannere og skrivere.

Fargehåndteringssystemet bruker profiler til å få kunnskap om hvordan en enhet lager farger, og hva som er de faktiske fargene i et dokument. Enhetsprofiler installeres ofte når en enhet legges til i systemet. Du kan også bruke tredjeparts program- og maskinvare til å opprette mer nøyaktige profiler for bestemte enheter og forhold. Hvis dokumentet skal trykkes kommersielt, kontakter du trykkeriet for å fastsette en profil for trykkenheten eller trykkpresseforholdene. (Se Fargeprofiler og Installere en fargeprofil.)

4. Definere fargehåndtering i Adobe-programmer.

De fargeinnstillingene som er angitt som standard, er tilstrekkelig for de fleste brukere. Du kan imidlertid endre fargeinnstillingene ved å gjøre ett av følgende:

- Hvis du bruker flere Adobe-programmer, bruker du Adobe® Bridge til å velge en standard fargehåndteringskonfigurasjon og synkronisere fargeinnstillinger på tvers av programmer før du tar fatt på dokumentarbeidet. (Se Synkronisere fargeinnstillinger på tvers av Adobe-programmer.)
- Hvis du bare bruker ett Adobe-program eller vil tilpasse alternativer for avansert fargehåndtering, kan du endre fargeinnstillingene for bestemte programmer. (Se Definere fargehåndtering.)

5. (Valgfritt) Forhåndsvis farger ved hjelp av trykkfargesimulering.

Når du har opprettet et dokument, kan du bruke en trykkfargesimulering for å se hvordan farger blir seende ut når de trykkes eller vises på en bestemt enhet. (Se Trykkfargesimulering av farger.)

Merk: Trykkfargesimulering alene er ikke nok til å se hvordan overtrykk blir seende ut ved trykk i en offsetpresse. Hvis du arbeider med dokumenter som inneholder overtrykk, aktiverer du Forhåndsvisning av overtrykk (InDesign) eller Overprint Preview (Illustrator) slik at du får en nøyaktig forhåndsvisning av overtrykk i en trykkfargesimulering. I Acrobat brukes alternativet Forhåndsvisning av overtrykk automatisk.

6. Bruke fargehåndtering når du skriver ut og arkiverer filer.

Målet med fargehåndtering er å vise fargene likt i de ulike enhetene i arbeidsflyten. La alternativer for fargehåndtering være aktivert når du skriver ut dokumenter, arkiverer filer og klargjør filer som skal vises elektronisk. (Se Skrive ut med fargehåndtering og Fargehåndtering for dokumenter som skal vises elektronisk.)

Synkronisere fargeinnstillinger på tvers av Adobe-programmer

[Til toppen av siden](#)

Hvis du bruker Adobe Creative Suite, kan du bruke Adobe Bridge til å automatisk synkronisere fargeinnstillingene på tvers av programmene. Denne synkroniseringen sørger for at farger ser likedan ut i alle Adobe-programmer med fargehåndtering.

Hvis fargeinnstillingene ikke synkroniseres, vises en advarsel øverst i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings) i hvert program. Det anbefales at du synkroniserer fargeinnstillingene før du begynner å arbeide med nye eller eksisterende dokumenter.

1. Åpne Bridge.

Hvis du vil åpne Bridge fra et Creative Suite-program, velger du Fil > Bla gjennom (File > Browse). Hvis du vil åpne Bridge direkte, velger du Adobe Bridge på Start-menyen (Windows) eller dobbeltklikker ikonet for Adobe Bridge (Mac OS).

2. Velg Rediger > Fargeinnstillinger for Creative Suite (Edit > Creative Suite Color Settings).

3. Velg en fargeinnstilling fra listen, og klikk Bruk (Apply).

Hvis du ikke kan bruke noen av standardinnstillingene og vil se flere innstillingsalternativer, velger du Vis utvidet liste over fargeinnstillingsfiler. Hvis du vil installere en egendefinert innstillingsfil, for eksempel en fil du har mottatt fra et trykkeri, klikker du Vis lagrede fargefilinnstillinger (Show Saved Color Settings).

Definere fargehåndtering

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Velg Rediger > Fargeinnstillinger.
- (Acrobat) Velg kategorien Fargehåndtering i dialogboksen Innstillinger.

2. Velg en fargeinnstilling fra listen Innstillinger (InDesign, Photoshop) eller Settings (Illustrator), og klikk OK.

Den valgte innstillingen angir hvilke fargearbeidsområder som skal brukes i programmet, hva som skal skje når du åpner og importerer filer med innebygde profiler, og hvordan fargehåndteringssystemet skal konvertere farger. Hvis du vil se en beskrivelse av en innstilling, markerer du innstillingen og holder pekeren over innstillingsnavnet. Beskrivelsen vises nederst i dialogboksen.

Merk: Acrobat fargeinnstillinger er delsett av de som brukes i InDesign, Illustrator og Photoshop.

I enkelte tilfeller, for eksempel hvis tjenesteleverandøren gir deg en egendefinert utdataprofil, må du kanskje tilpasse bestemte alternativer i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings). Dette anbefales imidlertid bare for erfarne brukere.

Merk: Hvis du arbeider med flere Adobe-programmer, anbefales det på det sterkeste at du synkroniserer fargeinnstillingene på tvers av

Endre utseende til CMYK-svart (Illustrator, InDesign)

Ren CMYK-svart (K=100) vises som kullsvart (eller dyp svart) på skjermen, i utskrifter fra andre skrivere enn PostScript-skrivebordsskrivere eller ved eksport til et RGB-filformat. Hvis du vil se forskjellen mellom ren svart og dyp svart slik den blir seende ut etter trykking hos et trykkeri, kan du endre innstillingene for Utseende til svart (Appearance Of Black). Disse innstillingene endrer ikke fargeverdiene i et dokument.

1. Velg Rediger > Innstillinger > Utseende til svart (Windows) eller [programnavn] > Innstillinger > Utseende til svart (Mac OS).

2. Angi et alternativ for På skjermen (InDesign) eller On Screen (Illustrator):

Vis alle svartfarger nøyaktig (InDesign) eller Display All Blacks Accurately (Illustrator) Viser ren CMYK-svart som mørkegrått. Med denne innstillingen ser du forskjellen mellom ren svart og dyp svart.

Vis alle svartfarger som dyp svart (InDesign) eller Display All Blacks As Rich Black (Illustrator) Viser ren CMYK-svart som kullsvart (RGB=000). Med denne innstillingen blir ren svart og kullsvart seende like ut på skjermen.

3. Angi et alternativ for utskrift/eksport:

Skriv ut alle svartfarger nøyaktig (InDesign) eller Output All Blacks Accurately (Illustrator) Når du skriver ut på en skriver som ikke er en PostScript-skrivebordsskriver, eller eksporterer til et RGB-filformat, skrives ren CMYK-svart ut i samsvar med fargeverdiene i dokumentet. Med denne innstillingen ser du forskjellen mellom ren svart og dyp svart.

Skriv ut alle svartfarger som dyp svart (InDesign) eller Output All Blacks As Rich Black (Illustrator) Når du skriver ut på en skriver som ikke er en PostScript-skrivebordsskriver, eller eksporterer til et RGB-filformat, skrives ren CMYK-svart ut som kullsvart (RGB=000). Med denne innstillingen blir ren svart og kullsvart seende like ut.

Behandle prosess- og spotfarger

Når du bruker fargehåndtering, vil alle farger du bruker eller lager i et Adobe-program med fargehåndtering, automatisk bruke en fargeprofil som er tilpasset dokumentet. Hvis du bytter mellom ulike fargemodi, bruker fargehåndteringssystemet korrekte profiler til å oversette fargen til den nye fargemodellen du velger.

Vær oppmerksom på følgende når du arbeider med prosess- og spotfarger:

- Velg et CMYK-arbeidsområde som er tilpasset CMYK-trykkeforholdene slik at du på nøyaktig vis kan definere og vise prosessfarger.
- Velg farger fra et fargebibliotek. Adobe-programmer inneholder flere standard fargebiblioteker som du kan laste inn via menyen i fargekartpanelet.
- (Illustrator og InDesign) Aktiver Forhåndsvisning av overtrykk for å få en nøyaktig og homogen forhåndsvisning av spotfarger.
- (Acrobat, Illustrator og InDesign) Bruk Lab-verdier (standardverdien) til å vise forhåndsdefinerte spotfarger (for eksempel farger fra bibliotekene TOYO, PANTONE, DIC og HKS), og konverter disse fargene til prosessfarger. Bruk Lab-verdier hvis du vil ha en mest mulig nøyaktig visning og vise farger på samme måte i alle Creative Suite-programmer. Hvis du vil at fargene skal vises eller trykkes i samsvar med tidligere versjoner av Illustrator eller InDesign, bruker du de tilsvarende CMYK-verdiene i stedet. Søk i hjelpen for Illustrator eller InDesign hvis du vil lære mer om hvordan du bytter mellom Lab-verdier og CMYK-verdier for spotfarger.

Merk: Ved å bruke fargehåndtering på spotfarger får du et godt inntrykk av hvordan en spotfarge ser ut i prøvetrykkenheten og på skjermen. Det er imidlertid vanskelig å gjengi en spotfarge nøyaktig på en skjerm eller prøvetrykkenhet fordi mange spotfarger ligger utenfor fargeområdet til disse enhetene.

Flere hjelpeemner



Fargeinnstillinger

[Tilpasse fargeinnstillinger](#)
[Arbeidsområder for farge](#)
[Alternativer for arbeidsområde](#)
[Manglende og avvikende fargeprofiler](#)
[Alternativer for retningslinjer for fargehåndtering](#)
[Alternativer for fargekonvertering](#)
[Gjengivelsesvalg](#)
[Avanserte kontroller i Photoshop](#)

Tilpasse fargeinnstillinger

[Til toppen av siden](#)

I de fleste arbeidsflyter med fargehåndtering er det best å bruke en forvalgt fargeinnstilling som er testet av Adobe Systems. Det anbefales ikke at du endrer alternativene med mindre du har erfaring med fargehåndtering og er sikker på at du vil foreta endringene.

Når du har tilpasset alternativene, kan du arkivere dem som forvalg. Ved å arkivere fargeinnstillinger kan du bruke innstillingene senere og dele dem med andre brukere eller programmer.

- Hvis du vil lagre fargeinnstillinger som en forhåndsinnstilling, velger du Lagre (Save) i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings). Lagre filen på standardplasseringen hvis du vil at innstillingsnavnet skal vises i dialogboksen Fargeinnstillinger i programmet. Hvis du lagrer filen på en annen plassering, må du laste inn filen før du kan velge innstillingen.
- Hvis du vil laste inn en forhåndsinnstilling for fargeinnstillinger som ikke er lagret på standardplasseringen, klikker du Last inn (Load) i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings), velger filen du vil laste inn, og klikker Åpne (Open).

Merk: I Acrobat kan du ikke lagre tilpassede fargeinnstillinger. Hvis du vil dele tilpassede fargeinnstillinger med Acrobat, må du opprette filen i InDesign, Illustrator eller Photoshop, og deretter lagre den i mappen for standardinnstillinger. Den vil da bli tilgjengelig i kategorien Fargehåndtering (Color Management) i dialogboksen Innstillinger (Preferences). Du kan også legge til innstillinger manuelt i mappen for standardinnstillinger.

Arbeidsområder for farge

[Til toppen av siden](#)

Et arbeidsområde er et mellomliggende fargerom som brukes til å definere og redigere farger i Adobe-programmer. Alle fargemodeller har tilknyttet en arbeidsområdeprofil. Du kan velge arbeidsområdeprofiler i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings).

En arbeidsområdeprofil fungerer som kildeprofil for nyopprettede dokumenter som bruker den tilknyttede fargemodellen. Hvis for eksempel Adobe RGB (1998) er gjeldende profil for RGB-arbeidsområdet, vil alle nye RGB-dokumenter du oppretter, bruke farger i fargeområdet for Adobe RGB (1998). Arbeidsområder angir også hvordan farger blir seende ut i dokumenter uten tilknyttede profiler.

Hvis du åpner et dokument med en innebygd fargeprofil som ikke samsvarer med arbeidsområdeprofilen, bruker programmet retningslinje for fargestyring til å fastsette håndteringen av fargedata. I de fleste tilfeller er standarden at den innebygde profilen beholdes.

Alternativer for arbeidsområde

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vil vise alternativer for arbeidsområde i Photoshop, Illustrator og InDesign, velger du Rediger (Edit) > Fargeinnstillinger. I Acrobat velger du kategorien Fargehåndtering i dialogboksen Innstillinger.

 Hvis du vil se en beskrivelse av en profil, markerer du profilen og holder pekeren over profilnavnet. Beskrivelsen vises nederst i dialogboksen.

RGB Angir RGB-fargerommet for programmet. Det beste er vanligvis å velge Adobe RGB eller sRGB i stedet for profilen for en bestemt enhet (for eksempel en skjermprofil).

Bruk sRGB når du klargjør bilder for Internett, fordi dette alternativet definerer fargerommet for standardskjermen som brukes til å vise bilder på Internett. Velg også sRGB hvis du arbeider med bilder fra vanlige digitale kameraer. De fleste slike kameraer bruker nemlig sRGB som standard fargeområde.

Bruk Adobe RGB når du klargjør dokumenter for utskrift, fordi fargeskalaen for Adobe RGB inneholder noen utskrivbare farger (nærmere bestemt cyan og blått) som ikke kan defineres med sRGB. Adobe RGB er også et godt valg når du arbeider med bilder fra profesjonelle digitale kameraer. De fleste slike kameraer bruker nettopp Adobe RGB som standard fargeområde.

CMYK Angir CMYK-fargerommet for programmet. Alle CMYK-arbeidsområder er enhetsavhengige, noe som betyr at de er basert på faktiske farge- og papirkombinasjoner. CMYK-arbeidsområdene fra Adobe er basert på standard trykkeforhold.

Grå (Photoshop) eller gråtone (Acrobat) Bestemmer fargeområdet for gråtoner i programmet.

Spot (Photoshop) Angir hvilket utflytende blekk som skal brukes når spotfargekanaler og tofargetoning vises.

Merk: I Acrobat kan du bruke fargeområdet i en innebygd utskriftsgjengivelse i stedet for et dokumentfargeområde for visning og utskrift. Se hjelpen for Acrobat hvis du vil ha mer informasjon om utskriftsgjengivelser.

Adobe-programmer leveres med et standardsett med arbeidsområdeprofiler som Adobe Systems har anbefalt og testet for de fleste fargehåndteringsarbeidsflyter. Som standard er det bare disse profilene som vises på menyene i arbeidsområdet. Hvis du vil vise flere fargeprofiler som er installert på systemet, velger du Avansert modus (Illustrator og InDesign) eller Flere alternativer (Photoshop). Fargeprofiler må være toveis (de må inneholde spesifikasjoner for oversettelse både til og fra fargeområder) for at de skal vises på arbeidsområdemenyene.

Merk: I Photoshop kan du lage egendefinerte arbeidsområdeprofiler. Det anbefales likevel at du bruker en standard arbeidsområdeprofil i stedet for å lage en egendefinert profil. Du finner mer informasjon i kunnskapsbasen for støtte (Support Knowledgebase) for Photoshop på www.adobe.com/support/products/photoshop.html.

Manglende og avvikende fargeprofiler

[Til toppen av siden](#)

Fargearbeidsflyten for nyopprettede dokumenter fungerer vanligvis problemfritt. Med mindre noe annet er angitt, brukes arbeidsområdeprofilen som er tilknyttet fargemodusen for dokumentet, ved oppretting og redigering av farger i dokumentet.

Det er imidlertid ikke sikkert at alle eksisterende dokumenter bruker den angitte arbeidsområdeprofilen eller er fargestyrt. Det er vanlig at følgende avvik oppstår i forbindelse med arbeidsflyt for fargehåndtering:

- Du åpner kanskje et dokument eller importerer fargedata (for eksempel ved å kopiere og lime inn eller dra og slippe) fra et dokument som ikke har tilknyttet en profil. Dette skjer vanligvis når du åpner et dokument som er opprettet i et program som ikke støtter fargehåndtering, eller hvis fargehåndtering er slått av.
- Du åpner kanskje et dokument eller importerer fargedata fra et dokument som har tilknyttet en profil som er forskjellig fra det gjeldende arbeidsområdet. Dette kan være tilfellet når du åpner et dokument som ble laget ved hjelp av andre fargehåndteringsinnstillinger, eller skannet eller kodet med en skanneprofil.

I begge tilfeller bruker programmet retningslinjene for fargebehandling for å angi hvordan fargedataene i dokumentet skal håndteres.

Hvis profilen mangler eller ikke er i samsvar med arbeidsområdet, kan det hende at det vises en advarsel i programmet, avhengig av hvilke alternativer du har valgt i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings). Profiladvarsler er deaktivert som standard, men hvis du vil være sikker på at riktig fargestyring brukes for dokumentene, kan du aktivere advarsler i hvert enkelt tilfelle. Selve meldingen er forskjellig i de ulike programmene, men du får vanligvis valget mellom følgende alternativer:

- (Anbefales) La dokumentet eller de importerte fargedataene stå uendret. Du kan for eksempel bruke den innebygde profilen (hvis det finnes en), la dokumentet være uten en fargeprofil (hvis det ikke finnes en) eller beholde verdiene i innlimte fargedata.
- Foreta endringer i dokumentet eller i de importerte fargedataene. Når du for eksempel åpner et dokument med en manglende fargeprofil, kan du tildele dokumentet gjeldende arbeidsområdeprofil eller en annen profil. Når du åpner et dokument med en avvikende fargeprofil, kan du forkaste profilen eller konvertere fargene til gjeldende arbeidsområde. Når du importerer fargedata, kan du beholde fargedatayoutseendet ved å konvertere fargene til gjeldende arbeidsområde.

Alternativer for retningslinjer for fargehåndtering

[Til toppen av siden](#)

Retningslinjer for fargehåndtering angir hvordan fargedata skal håndteres når du åpner et dokument eller importerer et bilde. Du kan velge ulike retningslinjer for RGB- og CMYK-bilder, og du kan angi i hvilke tilfeller det skal vises en advarsel. Hvis du vil vise alternativer for retningslinjer for fargehåndtering, velger du Rediger > Fargeinnstillinger.

 Hvis du vil se en beskrivelse av en retningslinje, velger du retningslinjen og holder pekeren over navnet på retningslinjen. Beskrivelsen vises nederst i dialogboksen.

RGB, CMYK og Grå (Grå er bare tilgjengelig i Photoshop.) Angir hvilke retningslinjer som skal følges når det hentes inn farger i gjeldende arbeidsområde (enten ved at du åpner filene eller importerer bilder til gjeldende dokument). Velg mellom følgende:

Behold innebygde profiler Beholder alltid innebygde fargeprofiler når filer åpnes. Dette alternativet anbefales for de fleste arbeidsmetoder fordi fargestyringen blir ensartet. Unntaket er hvis du ønsker å beholde CMYK-verdier. Velg i så fall Bevar verdier (ignorer koblede profiler).

Konverter til arbeidsområde Konverterer farger til gjeldende arbeidsområdeprofil når du åpner filer og importerer bilder. Velg dette alternativet hvis du vil angi at alle farger skal bruke én profil (gjeldende profil for arbeidsområde).

Bevar verdier (ignorer koblede profiler) Dette alternativet er tilgjengelig for CMYK i InDesign og Illustrator. Beholder fargeverdier når du åpner filer og importerer bilder, men du kan likevel bruke fargestyring slik at du kan vise farger nøyaktig i Adobe-programmer. Velg dette alternativet hvis du vil bruke en sikker CMYK-arbeidsflyt. I InDesign kan du overstyre disse retningslinjene for hvert enkelt objekt ved å velge Objekt > Fargeinnstillinger.

Av Ignorerer innebygde fargeprofiler når du åpner filer og importerer bilder, og tildeler ikke arbeidsområdeprofilen til nye dokumenter. Velg dette alternativet hvis du vil forkaste eventuelle fargemetadata i originaldokumentet.

Profil samsvarer ikke: Spør ved åpning Viser en melding når du åpner et dokument som har tilknyttet en annen profil enn gjeldende arbeidsområde. Du kan overstyre standardfunksjonen for retningslinjen. Velg dette alternativet hvis du vil sikre riktig fargehåndtering i hvert enkelt tilfelle.

Profil samsvarer ikke: Spør ved innliming Viser en melding hvis det ikke er samsvar mellom fargeprofilene når du importerer farger til et dokument ved å lime inn eller dra og slippe fargene. Du kan overstyre standardfunksjonen for denne retningslinjen. Velg dette alternativet hvis du

vil sikre riktig fargehåndtering av innlimte farger i hvert enkelt tilfelle.

Manglende profiler: Spør ved åpning Viser en melding når du åpner et dokument uten en tilknyttet profil. Du kan overstyre standardfunksjonen for retningslinjen. Velg dette alternativet hvis du vil sikre riktig fargehåndtering i hvert enkelt tilfelle.

Alternativer for fargekonvertering

[Til toppen av siden](#)

Ved å angi alternativer for fargekonvertering kan du bestemme hvordan programmet skal håndtere farger i et dokument som går fra ett fargerom til et annet. Det anbefales at du ikke endrer disse alternativene med mindre du har erfaring med fargestyring og er sikker på at du vil foreta endringene. Hvis du vil vise konverteringsalternativer, velger du Rediger > Fargeinnstillinger (Edit > Color Settings) og deretter Avansert modus (Illustrator og InDesign) eller Flere alternativer (Photoshop). I Acrobat velger du kategorien Fargehåndtering i dialogboksen Innstillinger.

Motor Angir hvilken CMM-modul (Color Management Module) som brukes til å tilordne fargeområdet for ett fargerom til fargeområdet for et annet. Standardmotoren Adobe (ACE) oppfyller konverteringsbehovene de fleste brukere måtte ha.

 Hvis du vil se en beskrivelse av en motor eller et valgalternativ, angir du alternativet og holder pekeren over navnet på alternativet. Beskrivelsen vises nederst i dialogboksen.

Gjengivelse (Photoshop), Valg (InDesign) eller Intent (Illustrator) Angir hvilke gjengivelsesvalg som brukes ved oversettelse fra ett fargerom til et annet. Forskjeller i gjengivelsesvalgene vises bare når du trykker et dokument eller konverterer det til et annet arbeidsområde.

Bruk kompensering for svartpunkt Angir at skyggeeffekten i bildet skal beholdes ved å simulere hele det dynamiske området for utenheten. Velg dette alternativet hvis du har tenkt å bruke kompensering for svartpunkt ved trykking (anbefales i de fleste tilfeller).

Bruk spredning (Photoshop) Angir om farger skal spres mellom fargeområder ved konvertering av bilder med 8 biter per kanal. Med dette alternativet kan du angi en gjengivelsesform for fargekonvertering til enheten du prøver å simulere når alternativet Bruk spredning er valgt, blandes farger i målfargeområdet i Photoshop for å simulere en manglende farge som fantes i kildeområdet. Selv om blokkstrukturvisningen eller den stripete bildevisningen reduseres ved spredning, kan filstørrelsen øke når bildene komprimeres for bruk på Internett.

Kompenser for scenerefererte profiler (Photoshop) Sammenligner videokontrast ved konvertering fra scene- til utdataprofil. Dette alternativet gjenspeiler standard fargebehandling i After Effects.

Gjengivelsesvalg

[Til toppen av siden](#)

En *Gjengivelsesvalg* angir hvordan konvertering av farger fra ett fargerom til et annet håndteres i fargestyringssystemet. Forskjellige gjengivelsesvalg bruker forskjellige regler til å angi hvordan kildefargene skal justeres. Farger som er innenfor målfargeområdet, kan for eksempel forbli uendret, eller de kan justeres for å beholde det opprinnelige fargespekteret når de oversettes til et målfargeområde med færre farger. Hvordan resultatet for de ulike gjengivelsesvalgene blir, avhenger av grafikken i dokumentene og hvilke profiler som brukes til å angi fargerom. Noen profiler gir identiske resultater for forskjellige gjengivelsesvalg.

 Det beste er vanligvis å bruke standard gjengivelsesform for den valgte fargeinnstillingen, som Adobe Systems har testet at er i overensstemmelse med bransjestandarder. Hvis du for eksempel velger en fargeinnstilling for Nord-Amerika eller Europa, er standard valg for gjengivelse Relativ kolorimetrisk. Hvis du velger en fargeinnstilling for Japan, er standard valg for gjengivelse Perseptuell.

Du kan velge et gjengivelsesvalg når du angir fargekonverteringsinnstillinger for fargehåndteringssystemet, trykkfargesimulerer farger og trykker grafikk:

Perseptuell Prøver å opprettholde det visuelle forholdet mellom farger, slik at det ser naturlig ut for det menneskelige øyet, selv om fargeverdiene kan endre. Dette valget er egnet for fotografiske bilder med mange ikke-trykbare farger. Dette er standard valg for gjengivelse i trykkebransjen i Japan.

Metning Forsøker å produsere bilder med sterke farger fremfor fargenøyaktighet. Dette gjengivelsesvalget er egnet for forretningsgrafikk, for eksempel grafer eller diagrammer, der skarpe, mettede farger er viktigere enn det eksakte fargeforholdet.

Relativ kolorimetrisk Sammenligner det ekstreme høylyset i fargeområdet i kilden med tilsvarende lys i fargeområdet i målet og endrer alle farger i henhold til dette. Ikke-trykbare farger endres til den nærmeste reproducerbare fargen i målfargeområdet. Hvis du velger Relativ kolorimetrisk (Relative Colorimetric), beholdes flere av de opprinnelige fargene i et bilde enn hvis du velger Perseptuell (Perceptual). Dette er standard valg for gjengivelse i trykkebransjen i Nord-Amerika og Europa.

Absolutt kolorimetrisk Endrer ikke farger som er innenfor målfargeområdet. Farger utenfor skalaen blir beskåret. Det foretas ikke fargeskalering til hvitpunkt i målet. Dette valget forsøker å beholde fargenøyaktighet fremfor å ivareta forholdet mellom fargene og er egnet for å simulere trykk i en bestemt enhet. Denne formen er spesielt nyttig hvis du vil forhåndsvisne hvilken innvirkning papirfargen har på trykte farger.

Avanserte kontroller i Photoshop

[Til toppen av siden](#)

I Photoshop viser du avanserte kontroller for fargehåndtering ved å velge Rediger > Fargeinnstillinger og deretter Flere alternativer.

Reduser metningen for skjermfarger med Angir om metningen for farger skal reduseres med en angitt mengde når det vises farger på skjermen. Hvis du velger dette alternativet, blir det enklere å vise hele fargespekteret med mer omfattende fargeområder enn fargeområdet på skjermen. Dette fører imidlertid til manglende samsvar mellom visningen på skjermen og sluttresultatet. Hvis du deaktiverer dette alternativet, vises tydelige farger som er ulike i bildet, som én farge.

Bland RGB-farger ved hjelp av gamma Angir hvordan RGB-farger blandes for å opprette sammensatte data (for eksempel når du blander eller maler lag i Normal-modus). Når dette alternativet er valgt, blandes RGB-farger i fargerommet i henhold til den angitte gammaen. En gamma på 1,00 anses som "kolorimetrisk korrekt" og gir færrest kantartefakter. Hvis alternativet er deaktivert, blandes RGB-fargene direkte i dokumentets fargerom.

Merk: Hvis du velger Bland RGB-farger ved hjelp av gamma, ser dokumenter med lag annerledes ut når de vises i andre programmer enn Photoshop.



|

Arbeide med fargeprofiler

Fargeprofiler

Skjermkalibrering og -karakterisering

Kalibrere skjermen og tildele skjermprofil

Installere en fargeprofil

Bygge inn en fargeprofil

Bygge inn en fargeprofil (Acrobat)

Endre fargeprofilen for et dokument

Tildele eller fjerne en fargeprofil (Illustrator, Photoshop)

Tildele eller fjerne en fargeprofil (InDesign)

Konvertere dokumentfarger til en annen profil (Photoshop)

Konverter dokumentfarger til fargeprofilen Multikanal, Enhetskobling eller Abstrakt (Photoshop)

Konvertere dokumentfarger til en annen profil (Acrobat)

[Til toppen av siden](#)

Fargeprofiler

Korrekt og ensartet fargestyring krever nøyaktige, ICC-kompatible profiler for alle fargeenhetene. Hvis du ikke har en nøyaktig skannerprofil, kan farger i et bilde som er feilfritt skannet, bli vist feil i et annet program på grunn av forskjeller mellom skanneren og programmet som bildet vises i. Denne feilaktige gjengivelsen kan føre til at du gjør unødvendige, tidkrevende og muligens ødeleggende "rettelser" i et feilfritt bilde. Med en nøyaktig profil kan programmet som bildet importeres til, rette opp eventuelle enhetsforskjeller og vise de faktiske fargene i et skannet bilde.

Et fargehåndteringssystem bruker følgende profiler:

Skjermprofiler Beskriver hvordan skjermen gjengir farger. Dette er den første profilen du bør lage, fordi nøyaktig visning av farge på skjermen tillater kritiske fargevalg i designprosessen. Hvis det du ser på skjermen, ikke gjengir de faktiske fargene i dokumentet, vil du ikke kunne vise fargene homogent.

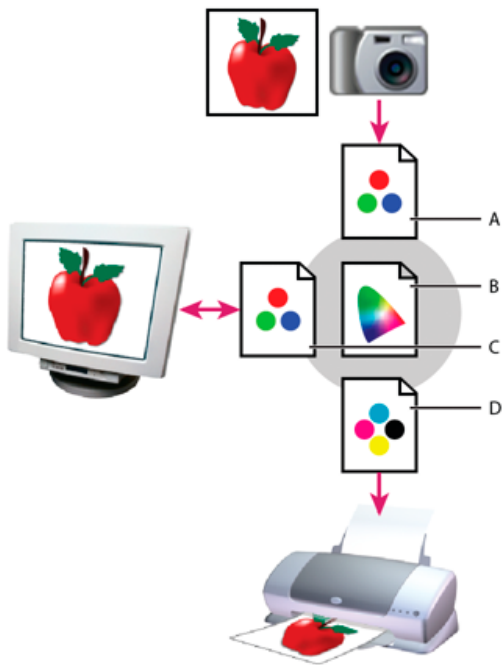
Profiler for innenheter Beskriver hvilke farger en innenhet kan registrere eller skanne. Hvis du kan velge profil for det digitale kameraet ditt, anbefales det at du velger Adobe RGB. Hvis ikke, bruker du sRGB (som er standard for de fleste kameraer). Erfarne brukere kan også vurdere om de vil bruke forskjellige profiler for forskjellige lyskilder. Når det gjelder skannerprofiler, oppretter noen fotografer separate profiler for hver filtype eller hvert filnummer som er skannet på en skanner.

Profiler for utenheter Beskriver fargeområdet for utdataenheter som skrivebordsskrivere og en trykkpresse. Fargehåndteringssystemet bruker utenhetsprofiler til å tildele farger i et dokument til fargene i fargeskalaen til utenhetens fargeområde. Det bør også tas hensyn til bestemte trykkeforhold i utenhetsprofilen, for eksempel papirtype eller trykkfargetype. Glanset papir kan for eksempel vise et annet fargeområde enn matt papir.

De fleste skriverdrivere leveres med innebygde fargeprofiler. Det er lurt å prøve disse profilene før du går til innkjøp av egendefinerte profiler.

Dokumentprofiler Definerer det spesifikke RGB- eller CMYK-fargerommet i et dokument. Ved å tildele, eller tilknytte, en profil til et dokument opprettes automatisk en definisjon av hvordan fargene ser ut i dokumentet. Verdisettet R=127, G=12, B=107 er for eksempel bare et sett med verdier som vises forskjellig i ulike enheter. Hvis du derimot knytter disse verdiene til Adobe RGB-fargeområdet, angir de en faktisk farge eller lysbølgelengde, i dette tilfellet en bestemt lilla-farge.

Hvis fargehåndtering er aktivert, tildeler Adobe-programmer automatisk en profil til nye dokumenter, basert på alternativene for arbeidsområde i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings). Dokumenter uten tilordnede profiler er ikke tilknyttet og inneholder bare ubehandlede fargeverdier. Når du arbeider med dokumenter uten tilknyttede profiler, brukes automatisk gjeldende arbeidsområdeprofil til å vise og redigere farger i Adobe-programmene.



Håndtere farger med profiler

A. Profiler beskriver fargerommene for innenheten og dokumentet. **B.** Ved hjelp av beskrivelsene i profilene identifiserer fargehåndteringssystemet de faktiske fargene i dokumentet. **C.** En skjermprofil angir hvordan fargehåndteringssystemet skal oversette dokumentets numeriske verdier til fargeområdet for skjermen. **D.** Ved hjelp av profilen for utenheten oversetter fargehåndteringssystemet de numeriske verdiene i dokumentet til fargeverdiene i utenheten slik at de faktiske fargene skrives ut på riktig måte.

Skjermkalibrering og -karakterisering

[Til toppen av siden](#)

Profileringsprogramvare kan både kalibrere og karakterisere skjermen. Når du kalibrerer skjermen, blir den kompatibel med en forhåndsdefinert standard. Du kan for eksempel justere skjermen slik at den viser farger med standard hvitpunktfargetemperatur for grafikk på 5000 K (kelvin). Når du karakteriserer skjermen, opprettes en profil som beskriver hvordan farger gjengis på skjermen.

Ved skjermkalibrering må du justere følgende bildeinnstillinger:

Lysstyrke og kontrast Henviser henholdsvis til det generelle nivået og området for visningsintensitet. Disse parameterne virker på samme måte som på et fjernsynsapparat. Et skjermkalibreringsverktøy gir deg muligheten til å angi et optimalt område for lysstyrke og kontrast for kalibrering.

Gamma Lysstyrken til mellomtoneverdiene. Verdiene som gjengis av skjermen fra svart til hvitt, er ikke-lineære. Hvis du tegner en graf med verdiene, får du en kurve og ikke en rett linje. Gamma angir verdien til kurven midt mellom svart og hvitt.

Fosfor Stoffet som CRT-skjermene bruker til sende ut lys. Forskjellige typer fosfor har forskjellige fargeegenskaper.

Hvitpunkt Fargen og intensiteten i den lyseste hvitfargen skjermen kan gjengi.

Kalibrere skjermen og tildele skjermprofil

[Til toppen av siden](#)

Når du kalibrerer skjermen, justerer du den slik at den er i overensstemmelse med en kjent spesifikasjon. Når skjermen er kalibrert, kan du arkivere en fargeprofil ved hjelp av profilverktøyet. Profilen beskriver skjermens fargefunksjon, det vil si hvilke farger som kan og ikke kan vises på skjermen, og hvordan numeriske fargeverdier i et bilde må konverteres for at fargevisningen skal bli nøyaktig.

1. La skjermen stå på i minst en halv time. I løpet av denne tiden er skjermen varmet opp og kan presentere fargene mer homogent.
2. Kontroller at skjermen viser mer enn tusen farger. Ideelt sett bør den vise flere millioner farger eller 24-biters eller høyere.
3. Fjern fargerike bakgrunns mønstre på skjermkrisebordet. Bruk nøytrale gråtoner på skrivebordet. Animerte mønstre eller skarpe farger rundt et dokument, virker inn på fargeoppfatningen.
4. Gjør ett av følgende for å kalibrere skjermen og tildele skjermprofil:
 - I Windows installerer du og bruker et skjermkalibreringsverktøy.
 - I Mac OS bruker du kalibreringsverktøyet du finner i kategorien Farger under Systemvalg/Skjermer.
 - Du oppnår det beste resultatet ved å bruke tredjepartsprogramvare og -målevertøy. Du får mer nøyaktige profiler ved å bruke et målevertøy, for eksempel et kolorimeter, sammen med programvaren. Et apparat kan måle farger som vises på en skjerm, langt mer nøyaktig enn det menneskelige øyet kan.

Merk: Ytelsen til skjermen endres og reduseres over tid. Kalibrer derfor skjermen på nytt, og tildel nye profiler omtrent hver måned. Hvis det er vanskelig eller umulig å kalibrere skjermen i henhold til en standard, kan det hende at den er foreldet.

Den nye profilen tildeles vanligvis automatisk som standard skjermprofil av profilprogramvaren. Du finner informasjon om hvordan du tildeler skjermprofilen manuelt, i hjelpen for operativsystemet.

Installere en fargeprofil

[Til toppen av siden](#)

Fargeprofiler installeres ofte når en enhet legges til i systemet. Nøyaktighetsgraden i profilene (ofte kalt standardprofiler eller innebygde profiler) varierer fra produsent til produsent. Du kan også anskaffe enhetsprofiler fra tjenesteleverandøren, laste ned profiler fra Internett eller lage egendefinerte profiler ved hjelp av profesjonelt profilverktøy.

- I Windows høyreklikker du på en profil og velger Installer profil. Alternativt kopierer du profiler til mappen `WINDOWS\system32\spool\drivers\color`.
- I Mac OS kopierer du profiler i mappen `/Bibliotek/ColorSync/Profiles` eller mappen `/Brukere/[brukernavn]/Bibliotek/ColorSync/Profiles`.

Når du har installert fargeprofiler, må du starte Adobe-programmene på nytt.

Bygge inn en fargeprofil

[Til toppen av siden](#)

Hvis du vil bygge inn en fargeprofil i et dokument som er opprettet i Illustrator, InDesign eller Photoshop, må du arkivere eller eksportere dokumentet i et format som støtter ICC-profiler.

1. Lagre eller eksporter dokumentet i ett av følgende filformater: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Stort dokumentformat (PSB) eller TIFF.
2. Velg alternativet for innebygging av ICC-profiler. Alternativets navn og plassering varierer fra program til program. Søk i hjelpen for Adobe hvis du vil ha mer informasjon.

Bygge inn en fargeprofil (Acrobat)

[Til toppen av siden](#)

Du kan bygge inn en fargeprofil i et objekt eller i en hel PDF. Acrobat legger ved riktig profil, som angitt i dialogboksen Konverter farger, til det valgte fargeområdet i PDF-filen. Du finner mer informasjon under fargekonverteringsemnene i hjelpen for Acrobat.

Endre fargeprofilen for et dokument

[Til toppen av siden](#)

Det er svært sjelden at du trenger å endre fargeprofilen for et dokument. Dette skyldes at fargeprofilen tildeles automatisk basert på innstillingene som er angitt i dialogboksen Fargeinnstillinger. Du endrer en fargeprofil manuelt bare når du klargjør et dokument for et annet utskriftsmål eller korrigerer en funksjon for retningslinjer som du ikke lenger vil bruke i dokumentet. Profilen bør bare endres av erfarne brukere.

Du kan endre fargeprofilen for et dokument på følgende måter:

- Tildel en ny profil. Fargeverdiene i dokumentet endres ikke, men den nye profilen kan i betydelig grad endre hvordan fargene ser ut på skjermen.
- Fjern profilen slik at dokumentet ikke lenger er fargestyrt.
- (Acrobat, Photoshop og InDesign) Konverter fargene i dokumentet til fargeområdet for en annen profil. Fargeverdiene endres i et forsøk på å vise fargene på samme måte som de opprinnelig ble vist på.

Tildele eller fjerne en fargeprofil (Illustrator, Photoshop)

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Rediger (Edit) > Tildel profil (Assign Profile).
2. Velg et alternativ og klikk OK:

Ikke fargehåndter dette dokumentet (Photoshop) eller Don't Color Manage This Document (Illustrator) Fjerner den eksisterende profilen fra dokumentet. Velg dette alternativet bare hvis du er sikker på at du ikke vil at dokumentet skal fargestyres. Når du har fjernet profilen fra et dokument, defineres fargenes utseende av programmets arbeidsområdeprofiler.

Gjeldende (Photoshop) eller Working (Illustrator) [fargemodell: arbeidsområde] Tildeler arbeidsområdeprofilen til dokumentet.

Profil Du kan velge en annen profil. Den nye profilen tildeles dokumentet automatisk, men fargene konverteres ikke til profilområdet. Dette kan endre visningen av fargene på skjermen.

Tildele eller fjerne en fargeprofil (InDesign)

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Rediger (Edit) > Tilordne profiler (Assign Profiles).
2. Velg ett av følgende for RGB-profil og CMYK-profil:

Forkast (bruk gjeldende arbeidsområde) Fjerner den eksisterende profilen fra dokumentet. Velg dette alternativet bare hvis du er sikker på at du ikke vil at dokumentet skal fargestyres. Når du fjerner profilen fra et dokument, defineres fargevisningen av profilene for

arbeidsområdet i programmet, og du kan ikke lenger bygge en profil inn i dokumentet.

Tilordne gjeldende arbeidsområde [arbeidsområde] Tildeler arbeidsområdeprofilen til dokumentet.

Tildel profil Du kan velge en annen profil. Den nye profilen tildeles dokumentet automatisk, men fargene konverteres ikke til profilområdet. Dette kan endre visningen av fargene på skjermen.

3. Angi et valg for gjengivelse for hver grafikktype i dokumentet. For hver grafikktype kan du velge et av de fire standardalternativene, eller du kan velge **Bruk valg** for fargeinnstillinger, som bruker gjengivelsesformen som er angitt i dialogboksen Fargeinnstillinger. Søk i hjelpen hvis du vil ha mer informasjon om gjengivelsesvalg.

Følgende grafikktyper finnes:

Valg for toneplater Angir valget for gjengivelse for all vektorgrafikk (rene fargeområder) i opprinnelige InDesign-objekter.

Standard valg for bilder Angir standardvalget for gjengivelse for punktgrafikkbilder i InDesign. Du kan likevel overstyre denne innstillingen for enkeltbilder.

Valg for blanding Angir gjengivelsesvalg til prøvetrykkområdet eller det endelige fargerommet for farger som er et resultat av påvirkning av gjennomsiktighet på siden. Bruk dette alternativet når dokumentet inneholder transparente objekter.

4. Hvis du vil forhåndsvisne effekten av den nye profiltildelingen i dokumentet, velger du Forhåndsvisning og klikker på OK.

Konvertere dokumentfarger til en annen profil (Photoshop)

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Rediger (Edit) > Konverter til profil (Convert To Profile).
2. Velg fargeprofilen du vil konvertere fargene i dokumentene til, under Målområde (Destination Space). Dokumentet konverteres til og kodes med denne nye profilen.
3. Under Konverteringsvalg (InDesign) eller Alternativer for konvertering (Photoshop) angir du en fargehåndteringsmotor, en gjengivelsesform samt svartpunkt og spredningsalternativer (hvis tilgjengelige). (Se Alternativer for fargekonvertering.)
4. Hvis du vil slå sammen alle lag i dokumentet til ett enkelt lag ved konvertering, velger du Slå sammen alle lag.
5. Hvis du vil forhåndsvisne effekten av konverteringen i dokumentet, velger du Forhåndsvisning (Preview).

Konverter dokumentfarger til fargeprofilen Multikanal, Enhetskobling eller Abstrakt (Photoshop)

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Rediger (Edit) > Konverter til profil (Convert To Profile).
2. Klikk Avansert. Følgende ekstra ICC-profiltyper er tilgjengelige under Målområde:
 - Multikanal** Profiler som støtter flere enn fire fargekanaler. Disse er nyttige når du skriver ut med flere enn fire prosessfarger.
 - Enhetskobling** Profiler som transformerer fra ett enhetsfargeområde til et annet, uten å bruke et mellomliggende fargeområde i prosessen. Disse er nyttige når det kreves bestemte tilordninger av enhetsverdier (for eksempel 100 % svart).
 - Abstrakt** Profiler som gjør det mulig å bruke egendefinerte bildeeffekter. Abstrakte profiler kan ha LAB/XYZ-verdier for både inndata- og utdataverdier, som gjør det mulig å generere en egendefinert LUT for å oppnå ønsket spesialeffekt.
- Merk:** Fargeprofilene Grå, RGB, LAB og CMYK er gruppert etter kategori i visningen Avansert. De kombineres på profilmenyen i den grunnleggende visningen.
3. Hvis du vil forhåndsvisne effekten av konverteringen i dokumentet, velger du Forhåndsvisning (Preview).

Konvertere dokumentfarger til en annen profil (Acrobat)

[Til toppen av siden](#)

Du kan konvertere farger i en PDF-fil ved hjelp av Verktøy > Trykkeriarbeid > Konverter farger. Du finner mer informasjon under fargekonverteringsemnene i hjelpen for Acrobat.

Flere hjelpeemner



Fargehåndtering for dokumenter som skal vises elektronisk

[Fargehåndtering for dokumenter som skal vises elektronisk](#)

[Fargehåndtering for PDF-filer som skal vises elektronisk](#)

[Fargehåndtering for HTML-dokumenter som skal vises elektronisk](#)

Fargehåndtering for dokumenter som skal vises elektronisk

[Til toppen av siden](#)

Det er svært stor forskjell på fargehåndtering for elektronisk visning og fargehåndtering for trykte medier. Med trykte medier har du mye større kontroll over hvordan sluttokumentet blir seende ut. Med elektroniske medier er kontrollen over homogene farger temmelig begrenset fordi dokumentet skal vises på mange forskjellige, og kanskje ukalibrerte, skjermer og systemer for bildevisning.

Når du bruker fargehåndtering for dokumenter som bare skal vises på Internett, anbefales det at du bruker sRGB-fargeområdet. sRGB er standard arbeidsområde for de fleste Adobe-fargeinnstillinger, men du kan kontrollere at sRGB er valgt i dialogboksen Fargeinnstillinger (Photoshop, Illustrator, InDesign) eller innstillingene for fargehåndtering (Acrobat). Når arbeidsområdet er satt til sRGB, brukes sRGB som fargeområde i all RGB-grafikk du lager.

Når du arbeider med bilder som har andre innebygde fargeprofiler enn sRGB, bør du konvertere fargene i bildet til sRGB før du arkiverer bildet for bruk på Internett. Hvis du vil at fargene automatisk skal konverteres til sRGB når du åpner bildet, velger du Konverter til arbeidsområde (Convert To Working Space) som retningslinje for RGB-fargehåndtering. (Kontroller at RGB-arbeidsområdet er satt til sRGB.) I Photoshop og InDesign kan du også konvertere farger manuelt til sRGB ved å velge Rediger > Konverter til profil, kommando.

Merk: I InDesign konverterer kommandoen Konverter til profil bare farger for opprinnelige objekter, og ikke innsatte objekter, i dokumentet.

Fargehåndtering for PDF-filer som skal vises elektronisk

[Til toppen av siden](#)

Når du eksporterer PDF-filer, kan du velge å bygge inn profiler. PDF-filer med innebygde profiler gjengir farger homogent i Acrobat 4.0 eller nyere som kjøres under et riktig konfigurert fargehåndteringssystem.

Husk at innebygde fargeprofiler gjør PDF-filene større. RGB-profiler er vanligvis små (rundt 3 kB), mens CMYK-profiler kan variere fra 0,5 til 2 MB.

Fargehåndtering for HTML-dokumenter som skal vises elektronisk

[Til toppen av siden](#)

En rekke weblesere støtter ikke fargehåndtering. Weblesere som støtter fargehåndtering, er ikke nødvendigvis å betrakte som fargestyrte. Årsaken er at de muligens kjøres i systemer med ukalibrerte skjermer. Dessuten er det få websider som inneholder bilder med innebygde profiler. Hvis du administrerer et miljø du har stor grad av kontroll over, for eksempel et intranett i et designstudio, kan du til en viss grad oppnå HTML-fargehåndtering for bilder ved å utstyre alle brukerne med weblesere som støtter fargehåndtering, og kalibrere alle skjermene.

Du får et inntrykk av hvordan farger blir seende ut på ukalibrerte skjermer, ved å bruke sRGB-fargeområdet. Du vil imidlertid ikke få full oversikt over alle varianter av et potensielt fargeavvik fordi farger gjengis ulikt på ukalibrerte skjermer.

Flere hjelpeemner



Fargehåndtering for dokumenter som skal skrives ut

Skrive ut med fargehåndtering

Automatisk fargefastsettelse av skriveren ved utskrift

Automatisk fargefastsettelse av programmet ved utskrift

Anskaffe egendefinerte profiler for skrivebordsskrivere

Fargehåndtering for PDF-filer som skal skrives ut

Skrive ut med fargehåndtering

[Til toppen av siden](#)

Ved hjelp av fargestyringsalternativer for utskrift kan du angi hvordan du vil at Adobe-programmer skal håndtere utgående bildedata slik at fargene som skrives ut, er like fargene på skjermen. Hvilke utskriftsalternativer som er tilgjengelige for fargestyrte dokumenter, avhenger av hvilket Adobe-program du bruker, og hvilken utenhet du velger. Vanligvis har du følgende fargebehandlingsvalg ved utskrift:

- Automatisk fargefastsettelse av skriveren.
- Automatisk fargefastsettelse av programmet.
- (InDesign) Ikke bruk fargestyring. I denne arbeidsflyten utføres det ikke fargekonvertering. Det kan hende at du må deaktivere fargestyring i skriverdriveren. Denne metoden er først og fremst nyttig når du skal skrive ut testmål eller generere egendefinerte profiler.

Automatisk fargefastsettelse av skriveren ved utskrift

[Til toppen av siden](#)

I denne arbeidsflyten gjør programmet en minimal fargekonvertering for å få dokumentet inn i et fargerom som skriveren støtter. Hvis du for eksempel skriver ut CMYK- eller tofargede bilder på en blekkskriver, konverterer programmet til RGB- eller Lab-farge, avhengig av hva skriveren støtter.

Denne metoden er spesielt nyttig når du skriver ut på blekkfotoskrivere, fordi de ulike kombinasjonene av papirtype, utskriftsoppløsning og andre utskriftsparametere (for eksempel høy utskriftshastighet) krever forskjellige profiler. De fleste nye blekkfotoskrivere har relativt detaljerte profiler innebygd i driveren. Du sparer derfor tid og unngår feil ved å la skriveren velge riktig profil. Denne metoden anbefales hvis du ikke har god kjennskap til fargehåndtering.

Hvis du velger denne metoden, er det svært viktig at du definerer utskriftsalternativer og aktiverer fargehåndtering i skriverdriveren. Søk i hjelpen hvis du vil ha mer informasjon.

Hvis du velger en PostScript-skriver, kan du bruke PostScript-fargehåndtering. Med PostScript-fargestyring kan du bruke fargesammensetninger i utskrifter eller fargeseparasjoner i rasterbildeprosessoren (RIP). Denne prosessen kalles In-RIP-separasjoner. Det eneste som må angis, er parametere for separasjon. De endelige fargeverdiene beregnes av enheten. Arbeidsflyt for utskrifter med PostScript-fargehåndtering krever en utenhet som støtter PostScript-fargehåndtering med PostScript-nivå 2 versjon 2017 eller nyere, eller PostScript 3.

Automatisk fargefastsettelse av programmet ved utskrift

[Til toppen av siden](#)

Programmet utfører all fargekonvertering i denne arbeidsflyten og genererer fargedata som er spesifikke for én utenhet. Programmet bruker de tildelte fargeprofilene til å konvertere farger til fargeområdet for utenheten, og sender verdiene som opprettes, til utenheten. Hvor nøyaktig denne metoden er, avhenger av hvor detaljert den valgte skriverprofilen er. Bruk denne arbeidsflyten når du har egendefinerte ICC-profiler for hver bestemte kombinasjon av skriver, trykkfarge og papir.

Hvis du velger dette alternativet, er det svært viktig at du deaktiverer fargestyring i skriverdriveren. Hvis programmet og skriverdriveren foretar fargestyring samtidig ved utskrift, blir farger resultatet uforutsigbart. Søk i hjelpen hvis du vil ha mer informasjon.

Anskaffe egendefinerte profiler for skrivebordsskrivere

[Til toppen av siden](#)

Hvis utdataprofilene som fulgte med skriveren, ikke gir tilfredsstillende resultat, kan du anskaffe egendefinerte profiler på følgende måter:

- Kjøp en profil for skriver- og papirtypen du bruker. Dette er vanligvis den enkleste og rimeligste metoden.
- Kjøp en profil for den spesifikke skriveren og det spesifikke papiret. Hvis du velger denne metoden, må du skrive ut et profilobjekt med skriveren og papiret og levere dette til et firma som lager en spesifikk profil. Dette er mer kostbart enn å kjøpe en standardprofil, men du kan oppnå bedre resultater fordi denne profilen utligner eventuelle produksjonsforskjeller i skrivere.
- Lag din egen profil ved hjelp av et skannerbasert system. Da bruker du programvare for oppretting av profiler og skanner profilobjektet med en planskanner. Skanning gir svært gode resultater på papir med matt overflate, men ikke på glanset papir. (Glanset papir inneholder ofte et

fluorescerende glansmiddel som oppfattes annerledes i en skanner enn i vanlig rombelysning.)

- Lag din egen profil ved hjelp av maskinvareverktøy for oppretting av profiler. Denne metoden er kostbar, men kan gi det beste resultatet. Et godt maskinvareverktøy kan lage en nøyaktig profil selv om papiret er glanset.
- Juster en profil som er opprettet med en av de andre metodene som er beskrevet ovenfor, med programvare for redigering av profiler. Hvis du behersker denne til dels avanserte programvaren, kan du korrigere profilproblemer eller justere en profil slik at du får et sluttresultat som er mer i samsvar med din smak.

Fargehåndtering for PDF-filer som skal skrives ut

[Til toppen av siden](#)

Når du oppretter Adobe PDF-filer for kommersiell trykking, kan du angi hvordan fargeinformasjonen skal vises. Det enkleste er å gjøre dette med en PDF/X-standard. Du kan imidlertid angi alternativer for fargebehandling manuelt i utskriftsdelen i dialogboksen for PDF. Søk i hjelpen hvis du vil ha mer informasjon om PDF/X og hvordan du oppretter PDF-filer.

Vanligvis kan du velge mellom følgende fargebehandlingsmetoder når du oppretter PDF-filer:

- (PDF/X-3) Ikke konverter farger. Velg denne metoden hvis du oppretter et dokument som skal trykkes eller vises på forskjellige eller ukjente enheter. Når du velger en PDF/X-3-standard, bygges fargeprofiler automatisk inn i PDF-filen.
- (PDF/X-1a) Konverterer alle farger til CMYK-målfargeområdet. Velg denne metoden hvis du vil opprette en fil som er klar for trykking, og som ikke krever ytterligere fargekonvertering. Når du velger en PDF/X-1a-standard, bygges ikke profiler inn i PDF-filen.
- (Illustrator og InDesign) Konverterer farger med innebygde profiler til målfargeområdet, men beholder verdiene for farger uten innebygde profiler. Du kan velge dette alternativet manuelt i utskriftsdelen i dialogboksen for PDF. Velg denne metoden hvis dokumentet inneholder CMYK-bilder som ikke er fargestyrt, og du vil kontrollere at fargeverdiene beholdes.

Merk: *Alle spotfargedata beholdes under fargekonvertering. Bare de tilsvarende prosessfargene konverteres til det angitte fargerommet.*
Flere hjelpeemner



|

Fargehåndtering for importerte bilder

[Fargehåndtering for importerte bilder \(Illustrator, InDesign\)](#)

[Bruke en sikker CMYK-arbeidsflyt](#)

[Forberede importert grafikk for fargehåndtering](#)

[Vise eller endre profiler for importerte punktgrafikkbilder \(InDesign\)](#)

Fargehåndtering for importerte bilder (Illustrator, InDesign)

[Til toppen av siden](#)

Importerte bilder integreres på forskjellige måter i fargerommet i et dokument, avhengig av om bildet har en innebygd profil:

- Når du importerer et bilde som ikke inneholder noen profil, brukes gjeldende dokumentprofil til å definere fargene i bildet, i Adobe-programmet.
- Når du importerer et bilde som inneholder en innebygd profil, angir retningslinjene i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings) hvordan profilen håndteres i Adobe-programmet.

Bruke en sikker CMYK-arbeidsflyt

[Til toppen av siden](#)

En sikker CMYK-arbeidsflyt sørger for at CMYK-fargeverdier opprettholdes helt frem til utenheten og ikke konverteres av fargehåndteringssystemet. Denne arbeidsflyten er gunstig hvis du vil ta i bruk fargestyringsrutiner gradvis. Du kan for eksempel bruke CMYK-profiler til å trykkfargesimulere og prøvetrykke dokumenter slik at du ikke risikerer utilsiktet fargekonvertering i sluttresultatet.

Illustrator og InDesign støtter som standard en sikker CMYK-arbeidsflyt. Når du åpner eller importerer et CMYK-bilde med en innebygd profil, ignorerer automatisk profilen og de ubehandlede fargeverdiene beholdes. Hvis du vil at programmet skal justere fargeverdiene basert på en innebygd profil, endrer du CMYK-fargeprofilen til Behold innebygde profiler (Preserve Embedded Profiles) i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings). Du kan enkelt gjenopprette den sikre CMYK-arbeidsflyten ved å endre CMYK-fargeprofilen tilbake til Bevar verdier (ignorér koblede profiler) (Preserve Numbers (Ignore Linked Profiles)).

Du kan overstyre sikre CMYK-innstillinger når du skriver ut et dokument eller lagrer det som Adobe PDF-format. Du kan imidlertid risikere at fargene separeres. Objekter i ren CMYK-svart kan for eksempel bli separert og vist som dyp svart. Søk i hjelpen hvis du vil ha mer informasjon om alternativer for fargehåndtering ved utskrift og arkivering av PDF-filer.

Forberede importert grafikk for fargehåndtering

[Til toppen av siden](#)

Følg disse generelle retningslinjene når du skal klargjøre grafikk for fargehåndtering i Adobe-programmer:

- Arkiver filen sammen med en innebygd ICC-kompatibel profil. Følgende filformater støtter innebygde profiler: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Stort dokumentformat (PSB) og TIFF.
- Hvis du har tenkt å bruke fargegrafikk i flere utenheter eller -medier, for eksempel utskrift, video og web, klargjør du grafikken med RGB- eller Lab-farger der det er mulig. Hvis du må arkivere med en annen fargemodell enn RGB eller Lab, beholder du en kopi av originalbildet. RGB- og Lab-fargemodeller har mer omfattende fargeområde enn de fleste utenheter kan gjengi, og beholder så mye fargeinformasjon som mulig før de oversettes til et mindre omfattende fargeområde for trykking.

Vise eller endre profiler for importerte punktgrafikkbilder (InDesign)

[Til toppen av siden](#)

I InDesign kan du vise, overstyre eller deaktivere profiler for importerte punktgrafikkbilder. Du må kanskje gjøre dette hvis du importerer et bilde som ikke har en profil, eller som har en feil innebygd profil. Hvis for eksempel skanneren ble levert med en innebygd standardprofil og du har generert en egendefinert profil senere, kan du bruke den nyeste profilen.

1. Gjør ett av følgende:
 - Hvis grafikken allerede er i layouten, merker du den og velger Objekt > Fargeinnstillinger.
 - Hvis du skal importere grafikken, velger du Fil > Sett inn, velger Vis valg for import, merker og åpner filen og velger kategorien Farge.
2. Fra Profil-listen velger du kildeprofilen som skal brukes på bildet i dokumentet. Hvis det allerede finnes en innebygd profil, vises profilnavnet øverst i Profil-listen.
3. (Valgfritt) Velg en gjengivelsesform, og klikk OK. I de fleste tilfeller bør du bruke standardvalget for gjengivelse.

Merk: Du kan også vise eller endre profiler for objekter i Acrobat.



|

Prøvetrykke farger

[Trykkfargesimulering av farger](#)

[Trykkfargesimulering av farger](#)

[Lagre eller laste inn standard korrekturoppsett \(Photoshop\), innstillinger for prøvetrykk \(InDesign\)](#)

[Trykkfargesimulering av farger \(Acrobat\)](#)

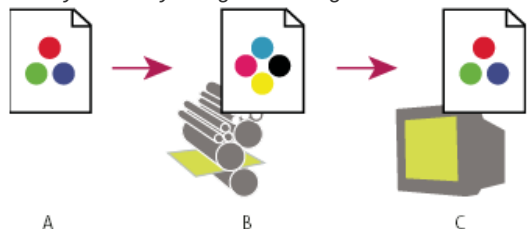
Trykkfargesimulering av farger

[Til toppen av siden](#)

I en vanlig publiseringsarbeidsflyt trykker du et prøvetrykk av dokumentet for å se hvordan fargene blir seende ut når de gjengis på en bestemt utenhet. I en fargehåndteringsarbeidsflyt kan du ved hjelp av det høye presisjonsnivået i fargeprofilene foreta trykkfargesimulering av dokumentet direkte på skjermen. Du kan se hvordan dokumentfargene blir seende ut når de gjengis på en bestemt utenhet, ved hjelp av en forhåndsvisning på skjermen.

Husk at graden av nøyaktighet ved trykkfargesimulering avhenger av skjermkvaliteten, profilene for skjermen og utenhetene samt lysforholdene i arbeidsmiljøet.

Merk: Trykkfargesimulering alene er ikke nok til å se hvordan overtrykk blir seende ut ved trykk i en offsetpresse. Hvis du arbeider med dokumenter som inneholder overtrykk, kan du aktivere Forhåndsvisning av overtrykk (Overprint Preview) for å få en nøyaktig forhåndsvisning av overtrykk i en trykkfargesimulering. I Acrobat brukes alternativet Forhåndsvisning av overtrykk automatisk.



Bruke trykkfargesimulering i forhåndsvisning av sluttokumentet på skjermen

A. Dokumentet opprettes med fargen til arbeidsområdet. **B.** Fargeverdier i dokumentet oversettes til fargeområdet i den valgte trykkfargesimuleringsprofilen (vanligvis profilen for utenheten). **C.** Trykkfargesimuleringsprofilens tolking av fargeverdiene i dokumentet vises på skjermen.

Trykkfargesimulering av farger

[Til toppen av siden](#)

1. Velg Vis > Innstillinger for prøvetrykk (View >Proof Setup), og gjør ett av følgende:
 - Velg et forvalg som tilsvarer trykkeforholdene du simulerer.
 - Velg Egendefinert (Photoshop og InDesign) eller Customize (Illustrator) hvis du vil opprette et egendefinert prøvetrykkoppsett for bestemte trykkeforhold. Dette alternativet anbefales hvis du vil ha en mest mulig nøyaktig forhåndsvisning av den ferdige trykksaken.
2. Velg Vis > Korrekturfarger for å aktivere/deaktivere trykkfargesimulering på skjermen. Hvis du har aktivert trykkfargesimulering, vises det en hake ved siden av kommandoen Trykkfargesimulering av farger (InDesign), Korrekturfarger (Photoshop) eller Proof Colors (Illustrator), og navnet på den forvalgte trykkfargesimuleringen eller profilen vises øverst i dokumentvinduet.

💡 Hvis du vil sammenligne fargene i originalbildet med fargene i trykkfargesimuleringen, åpner du dokumentet i et nytt vindu før du definerer trykkfargesimuleringen.

Forhåndsinnstillinger for trykkfargesimulering

Arbeids-CMYK (InDesign), Gjeldende CMYK (Photoshop) eller Working CMYK (Illustrator) Lager en trykkfargesimulering ved hjelp av gjeldende CMYK-arbeidsområde i henhold til innstillingene i dialogboksen Fargeinnstillinger (Color Settings).

Dokument-CMYK (InDesign) Lager en trykkfargesimulering ved hjelp av CMYK-profilen for dokumentet.

Gjeldende cyanplate, Gjeldende magentaplate, Gjeldende gul plate, Gjeldende svart plate eller Gjeldende CMY-plater (Photoshop) Lager en trykkfargesimulering for bestemte CMYK-farger ved hjelp av gjeldende CMYK-arbeidsområde.

Eldre Macintosh RGB (Photoshop og Illustrator) Lager en trykkfargesimulering for Mac OS 10.5 og tidligere.

Internett-standard RGB (Photoshop og Illustrator) Lager en trykkfargesimulering for Windows og Mac OS 10.6 og senere.

Skjerm-RGB (Photoshop og Illustrator) Lager en trykkfargesimulering for RGB med gjeldende skjermprofil som profilen for trykkfargesimuleringen.

💡 Alternativene for eldre Macintosh, Internett-standard og skjerm-RGB forutsetter at den simulerte enheten viser dokumentet uten bruk av fargehåndtering. Disse alternativene er ikke tilgjengelige for Lab- eller CMYK-dokumenter.

Fargeblindhet (Photoshop og Illustrator) Lager en trykkfargesimulering som reflekterer farger som er synlige for fargeblinde personer. De to alternativene for trykkfargesimulering, Protanopia og Deutanopia, gir en omtrentlig fargeoppfatning for de vanligste typene fargeblindhet. Hvis du vil ha mer informasjon, se Trykkfargesimulering for fargeblindhet (Photoshop og Illustrator).

Alternativer for egendefinert trykkfargesimulering

Enheter som skal simuleres Angir fargeprofilen for enheten du vil lage trykkfargesimulering for. Hvor nyttig den valgte profilen er, avhenger av hvor nøyaktig den beskriver enhetens funksjon. Ofte gir egendefinerte profiler for bestemte papir- og skriverkombinasjoner den mest nøyaktige trykkfargesimuleringen.

Behold CMYK-verdier eller Behold RGB-verdier Simulerer hvordan fargene blir seende ut når de ikke konverteres til fargeområdet for utenheten. Dette alternativet er mest nyttig når du følger en sikker CMYK-arbeidsflyt.

Gjengivelsesform (Photoshop) eller Rendering Intent (Illustrator) Med dette alternativet kan du angi en gjengivelsesform for fargekonvertering til enheten du prøver å simulere når alternativet Bevar verdier (Preserve Numbers) er deaktivert.

Bruk kompensering for svartpunkt (Photoshop) Angir at skyggeeffekten i bildet skal beholdes ved å simulere hele det dynamiske området for utenheten. Velg dette alternativet hvis du har tenkt å bruke kompensering for svartpunkt ved trykking (anbefales i de fleste tilfeller).

Simuler papirfarge Simulerer hvitfargen på papiret i henhold til profilen for trykkfargesimulering. Ikke alle profiler støtter dette alternativet.

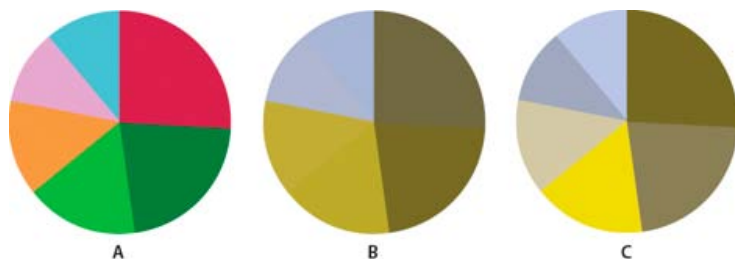
Simuler svart trykkfarge Simulerer den mørkegrå trykkfargen som en rekke skrivere avgir i stedet for rent svart, i henhold til profilen for trykkfargesimulering. Ikke alle profiler støtter dette alternativet.

 Hvis du vil bruke det egendefinerte oppsettet for trykkfargesimulering som standardoppsett for trykkfargesimulering av dokumenter i Photoshop, lukker du alle dokumentvinduer før du velger Vis > Korrekturoppsett > Egendefinert.

Trykkfargesimulering for fargeblindhet (Photoshop og Illustrator)

CUD (Color Universal Design) sikrer at grafisk informasjon gjengis nøyaktig for personer med ulike typer fargesyn, for eksempel fargeblinde personer. Flere land har retningslinjer som krever at grafikk i offentlige områder er CUD-kompatibel.

De vanligste typene fargeblindhet er protanopia (reduert følsomhet for rød) og deutanopia (reduert følsomhet for grønn). Omtrent en tredjedel av fargeblinde personer har et sterkt nedsatt fargesyn, mens de øvrige har mildere former for fargeblindhet.



Justere design for fargeblindhet

A. Originalbilde B. Også for fargeblinde C. Optimalisert utforming

Slik finner du ut om et dokument er CUD-kompatibelt:

1. Konverter dokumentet til RGB-fargemodus, som gir den mest nøyaktige trykkfargesimuleringen for fargeblindhet.
2. (Alternativt) Hvis du samtidig vil vise det opprinnelige dokumentet og en trykkfargesimulering, velger du Window > New Window (Illustrator) eller Vindu > Ordne (Photoshop).
3. Velg Vis > Korrekturoppsett > Fargeblindhet (View > Proof Setup > Color Blindness), og velg deretter type protanopi eller deutanopi. (Kontroller dokumentet for CUD-kompatibilitet i begge visningene.)

 I Photoshop kan du skrive ut korrekturen. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du søke etter "Skrive ut et prøvetrykk" i hjelpen i Photoshop.

Hvis det er vanskelig å skille objekter fra hverandre på prøvetrykk for fargeblinde, justerer du oppsettet ved å gjøre noe av følgende:

- Endre lysstyrken eller kuløren for fargen:
 - Helt rødt har en tendens til å se mørkt og grumsete ut, mens oransjerødt er lettere å oppfatte.
 - Blågrønt er mindre forvirrende enn gulgrønt.
 - Grått kan forveksles med magenta, lys rosa, lys grønt eller smaragdgrønt.
 - Unngå følgende fargekombinasjoner: rødt og grønt, gult og skarpt grønt, lys blått og rosa, mørk blått og fiolett.
 - Unngå røde elementer på mørk bakgrunn eller hvite elementer på gule eller oransje-røde bakgrunner.
- Bruk forskjellige mønstre eller former.
- Legg til hvite, svarte eller mørke kanter rundt fargegrensene.
- Bruk forskjellige skriftfamilier eller -stiler.

(InDesign)

1. Velg Vis > Korrekturoppsett > Egendefinert.
2. Gjør ett av følgende:
 - Hvis du vil arkivere et egendefinert oppsett for trykkfargesimulering, klikker du på Lagre. Hvis du vil vise det nye forvalget under Vis > Korrekturoppsett, lagrer du den på standardplasseringen.
 - Hvis du vil laste inn et egendefinert oppsett for trykkfargesimulering, klikker du Last inn.

Trykkfargesimulering av farger (Acrobat)

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør ett av følgende, avhengig av din versjon av Acrobat:
 - (Acrobat 9) Velg Avansert > Trykkeriarbeid > Forhåndsvisning av utskrift.
 - (Acrobat X) Velg Verktøy > Trykkeriarbeid > Forhåndsvisning av utskrift.
2. Velg fargeprofil for en bestemt utdataenhet fra Simuleringsprofil-menyen.
3. Velg et alternativ for trykkfargesimulering:

Simuler svart trykkfarge Simulerer den mørkegrå trykkfargen som en rekke skrivere avgir i stedet for rent svart, i henhold til profilen for trykkfargesimulering. Ikke alle profiler støtter dette alternativet.

Simuler papirfarge Simulerer hvitfargen på papiret i henhold til profilen for trykkfargesimulering. Ikke alle profiler støtter dette alternativet.



|

Systemkrav

Noe av innholdet det kobles til fra denne siden, kan være på engelsk.

Minne og ytelse

[Tildele RAM til Photoshop](#)

[Tilordne arbeidsdisker](#)

[Endre tilordningen av en arbeidsdisk](#)

[Angi innstillinger for historikk og hurtigbuffer](#)

[Ledig minne](#)

[Aktivere OpenGL og optimalisere gpu-innstillingene](#)

Tildele RAM til Photoshop

[Til toppen av siden](#)

Photoshop viser hvor mye RAM som er tilgjengelig for Photoshop, og den ideelle mengden RAM for Photoshop (en prosentandel av totalmengden tilgjengelig RAM) i ytelsesinnstillingene.

❖ I ytelsesinnstillingene angir du hvor mye RAM du vil tildele til Photoshop, i tekstboksen La Photoshop bruke. Du kan også dra skyvekontrollen.

💡 Hvis du vil ha detaljert informasjon om hvordan du forbedrer ytelsen i Photoshop, inkludert om å angi RAM-innstillingene i innstillingene, kan du se [Optimalisere ytelsen | Photoshop CS4, CS5 \(kb404439\)](#) i Adobes kunnskapsbase for kundestøtte.

Tilordne arbeidsdisker

[Til toppen av siden](#)

Hvis systemet ikke har nok RAM til å utføre en operasjon, bruker Photoshop en proprietær teknologi for virtuelt minne, også kalt arbeidsdisk. En arbeidsdisk er en stasjon eller partisjon med ledig minne. Som standard bruker Photoshop harddisken der operativsystemet er installert, som den primære arbeidsdisken.

Photoshop finner og viser alle tilgjengelige interne diskere i ytelsespanelet. I ytelsespanelet kan du aktivere andre arbeidsdisker som skal brukes når den primære disken er full. Den primære arbeidsdisken bør være den raskeste harddisken. Kontroller at den har rikelig med ledig, defragmentert plass.

Følgende retningslinjer kan hjelpe deg å tilordne arbeidsdisker:

- Arbeidsdisker bør være på en annen stasjon enn eventuelle store filer du redigerer, for å få best mulig ytelse.
- Arbeidsdisker bør være på en annen stasjon enn den operativsystemet bruker til virtuelt minne.
- RAID-disker/-diskkjeder egner seg godt som dedikerte volumer for arbeidsdisker.
- Stasjoner med arbeidsdisker bør defragmenteres jevnlig.

Endre tilordningen av en arbeidsdisk

[Til toppen av siden](#)

1. Gjør følgende under Arbeidsdisker i ytelsesinnstillingene:

- Hvis du vil endre rekkefølgen for arbeidsdiskene, klikker du pilknappene.
- Hvis du vil aktivere eller deaktivere en arbeidsdisk, merker du av for eller fjerner merket for Aktiv.

💡 Kun lokale stasjoner kan brukes som arbeidsdisker. Dette er for å sikre optimal ytelse.

2. Klikk OK.

3. Du må starte Photoshop på nytt for at endringene skal tre i kraft.

Angi innstillinger for historikk og hurtigbuffer

[Til toppen av siden](#)

❖ Velg blant følgende i ytelsesinnstillingene:

- Angi maksimalt antall historikktilstander som skal vises i historikkpanelet.
- Angi buffernivå og flisstørrelse for bildedata. Klikk på en forhåndsinnstilling for bilder med følgende kjennetegn hvis du vil optimalisere disse innstillingene raskt:

Høye og smale Mange lag og små dimensjoner.

Standard Moderate dimensjoner og lag.

Store og flate Store dimensjoner og få lag.

Ledig minne

[Til toppen av siden](#)

Med kommandoen Fjern innholdet i kan du frigjøre minne som brukes av kommandoen Angre, historikkpanelet eller utklippstavlen.

❖ Velg Rediger > Fjern innholdet i, og velg elementtypen eller bufferen du vil fjerne innholdet i. Hvis den allerede er tom, er elementtypen eller bufferen nedtonet.

Merk: Kommandoen Fjern innholdet i fjerner permanent operasjonen som lagres av kommandoen eller bufferen, fra minnet. Kommandoen Fjern innholdet i kan ikke angres. Når du for eksempel velger Rediger > Fjern innholdet i > Historikk, slettes alle historikkstatuser fra historikkpanelet. Bruk kommandoen Fjern innholdet i når mengden informasjon i minnet er så stor at ytelsen til Photoshop påvirkes merkbart.

Aktivere OpenGL og optimalisere gpu-innstillingene

[Til toppen av siden](#)

OpenGL er en programvare- og maskinvarestandard som gjør det raskere å behandle videoer når du arbeider med store eller komplekse bilder, for eksempel 3D-filer. OpenGL krever et skjermkort som støtter OpenGL-standarden. Det går betydelig raskere å åpne, flytte og redigere 3D-modeller på et system med OpenGL. (Hvis OpenGL ikke finnes på systemet, bruker Photoshop programvarebasert raytracing til å gjengi 3D-filer.)

Hvis du har OpenGL på systemet, kan du aktivere det i dialogboksen Innstillinger.

1. Gjør ett av følgende:

- (Windows) Velg Rediger > Innstillinger > Ytelse.
- (Mac OS) Velg Photoshop > Innstillinger > Ytelse.

2. Under GPU-innstillinger velger du Aktiver OpenGL Drawing.

3. Klikk OK. Denne innstillingen påvirker alle bilder du åpner fra da av. Det er ikke nødvendig å starte maskinen på nytt.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se:

- [GPU- og OpenGL-støtte | Photoshop CS4, CS5](#) (kb404898)
- [Funksjoner og innstillinger knyttet til GPU og OpenGL | Photoshop og Bridge CS5, CS4](#) (kb405745)
- [Testede skjermkort | Photoshop CS5](#) (cpsid_83117)

