ADOBE® PHOTOSHOP

Hjælp og selvstudier

Enkelte links fører til indhold, der kun findes på engelsk

Januar 2014

Nyheder

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Nyheder i Photoshop CC

Adobe® Photoshop® CC indeholder adskillige nye funktioner og forbedringer, der gør oplevelsen med digital billedbehandling større. I det følgende finder du en hurtig introduktion til nye funktioner samt links til ressourcer med yderligere oplysninger.

Bemærk: *Hvis du opgraderer fra Photoshop CS5, skal du se Nyheder i Photoshop CS6 for at danne dig et overblik over nye funktioner i Photoshop CS6 og Photoshop 13.1 til Adobe Creative Cloud.*

Photoshop CC | Januar 2014
Photoshop CC | September 2013
Photoshop CC | Juni 2013

Til toppen

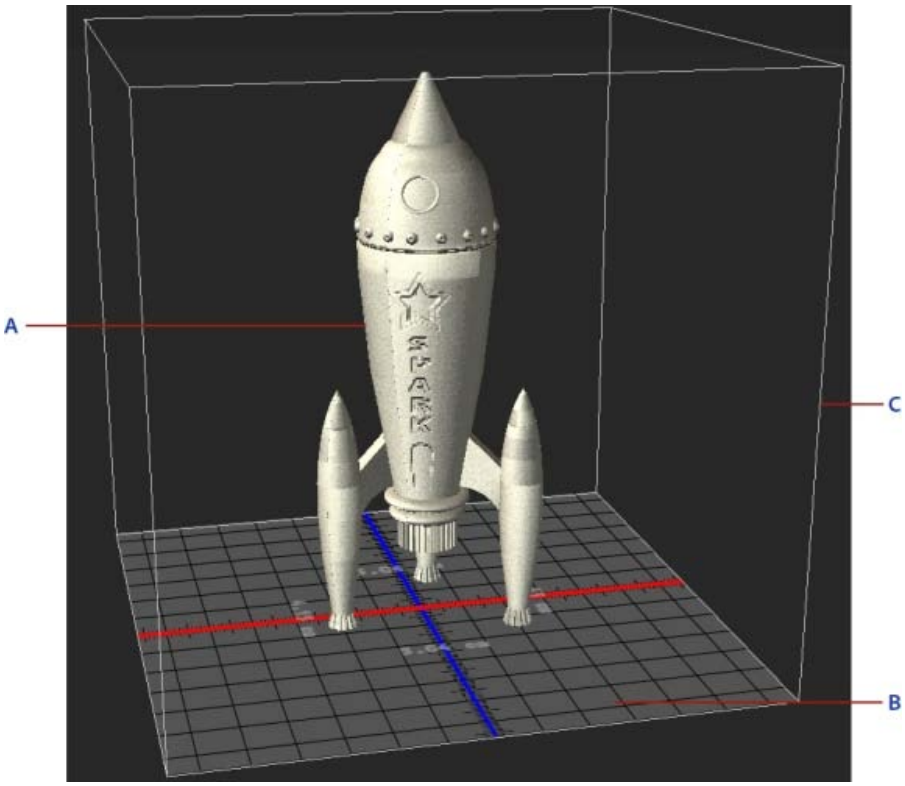
Photoshop CC | Januar 2014

Udskrivning af 3D-objekter

Nyheder i Photoshop CC | Januar 2014

Med Photoshop kan du udskrive enhver kompatibel 3D-model uden at bekymre dig om 3D-printerens begrænsninger. Som forberedelse til udskrivning gør Photoshop automatisk alle 3D-modeller vandtætte.

*Du kan se flere oplysninger i **Udskrivning af 3D-objekter.***



Udskrivning af en 3D-model
A. *3D-model* ***B.*** *Trykplade* ***C.*** *Maske for printerrumfang*

Fordrejning af perspektiv

Nyheder i Photoshop CC | Januar 2014

Med Photoshop kan du nemt justere perspektivet på billeder. Denne funktion er i særdeleshed praktisk i forbindelse med billeder med lige linjer og jævne overflader - f.eks. billeder af arkitektur og bygninger. Du kan også bruge denne funktion til at kombinere objekter med forskellige perspektiver i et enkelt billede.

*Du kan finde yderligere oplysninger under **Fordrejning af perspektiv.***

***A.** Definer planer i layouttilstanden **B.** Juster perspektiv i fordrejningstilstanden*

Sammenkædede Smart Objects

Nyheder i Photoshop CC | Januar 2014

Nu kan du også oprette sammenkædede Smart Objects, hvor der henvises til deres indhold fra eksterne billedfiler. Indholdet i et sammenkædet Smart Object bliver opdateret, når billedfilen ændres. Med sammenkædede Smart Objects kan du bruge en delt kildefil på tværs af flere Photoshop-dokumenter. Sammenkædede Smart Objects er særdeles praktiske i forbindelse med teamarbejde og i tilfælde, hvor ressourcer skal genbruges på tværs af designs.

Sammenkædede Smart Objects vises i panelet Lag med et kædeikon ( ).

*Du kan finde flere oplysninger i **Opret sammenkædede Smart Objects.***

3D-billedbehandling

Forbedringer i Photoshop CC | Januar 2014

- Du kan nu dele 3D-lag ved hjælp af nettjenesten Sketchfab for at udgive og fremvise interaktive 3D-modeller. Vælg 3D > Vælg 3D-lag på Sketchfab i Photoshop.
- Du kan nu regenerere UV-kort for objekter og materialer i det valgte 3D-lag. Denne funktion er især praktisk ved parameterisering af 3D-objekter, der er hentet på internettet. Vælg 3D > Generer UV'er igen i Photoshop.
- Nu er det let at gruppere alle objekter i en scene. Vælg 3D > Gruppér alle objekter i scenen i Photoshop.
- Du kan nu anvende et krydsudsnit på en 3D-model. Du kan se oplysninger i disse ofte stillede spørgsmål.
- 3D-menuen har nu en praktisk funktion til at samle alle elementer i in 3D-scene og gøre scenen vandtæt. Vælg 3D > Saml scene til 3D-udskrivning.

Adobe Camera Raw

Forbedringer i Photoshop CC | Januar 2014

Adobe Camera Raw indeholder følgende forbedringer:

- Automatisk udretning af billede ved hjælp af en af følgende tre interaktioner:
  - Dobbeltklik på Udretningsværktøjet ( ) i værktøjslinjen.
  - Markér Udretningsværktøjet, og dobbeltklik et sted på eksempelbilledet.
  - Hvis du trykker på kommandotasten (på Mac) eller Ctrl-tasten (i Windows), mens Beskæringsværktøjet er markeret, kan du skifte midlertidigt til Udretningsværktøjet. Dernæst kan du dobbeltklikke et tilfældigt sted på eksempelbilledet.
- Hvid og Sort understøtter nu en Autoniveau-lignende funktionalitet, når du dobbeltklikker på skydeknapperne og samtidig holder Shift-tasten nede (Shift + dobbeltklik).
- Funktionerne Autotemperatur og Autofarvetone. Du aktiverer denne funktion ved at holde Shift nede og dobbeltklikke et sted på eksempelbilledet.
- Mulighed for at vælge en baggrundsfarve til arbejdsområdet samt skifte synlighedsgraden for hårlinje-rammen på billedet. Mulighed for at højreklikke i arbejdsområdet uden for billedet og vælge en funktion i pop-op-menuen.

- Option + klik-genvej til hjælp i forbindelse med dialogboksene Synkroniser, Ny fast indstilling, Gem indstillinger og Kopiér/Indsæt (Bridge). Hvis du holder Option-tasten nede, kan du ved at klikker på et afkrydsningsfelt markere dette individuelt. Hvis du holder Option-tasten nede og klikker igen, kan du vende tilbage til den forrige mængde feltafkrydsninger.

*Se **Nyheder i ACR 8.x.***

Til toppen

Photoshop CC | September 2013

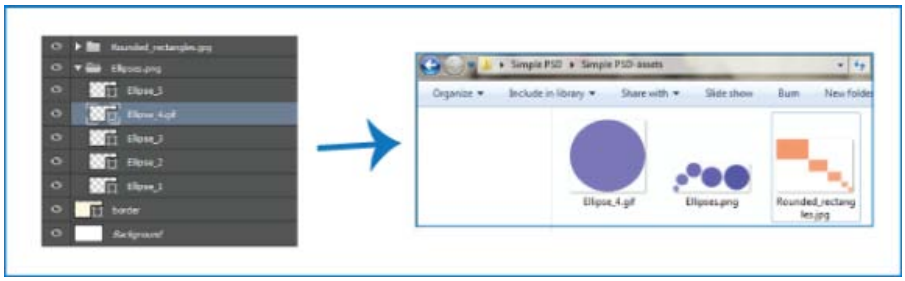
Generer billedressourcer fra lag

Nyheder i Photoshop CC | September 2013

Du kan generere JPEG-, PNG- eller GIF-billedressourcer fra indholdet i et lag eller en laggruppe i en PSD-fil. Ressourcer bliver genereret automatisk, når du føjer et understøttet filtypenavn for et billede til navnet på et lag eller en laggruppe. Du kan også angive parametre for kvalitet og størrelse for de genererede billedressourcer.

Det kan især være praktisk at generere billedressourcer fra en PSD-fil til webdesign med flere enheder.

*Du kan se flere oplysninger i **Generer billedressourcer fra lag.***



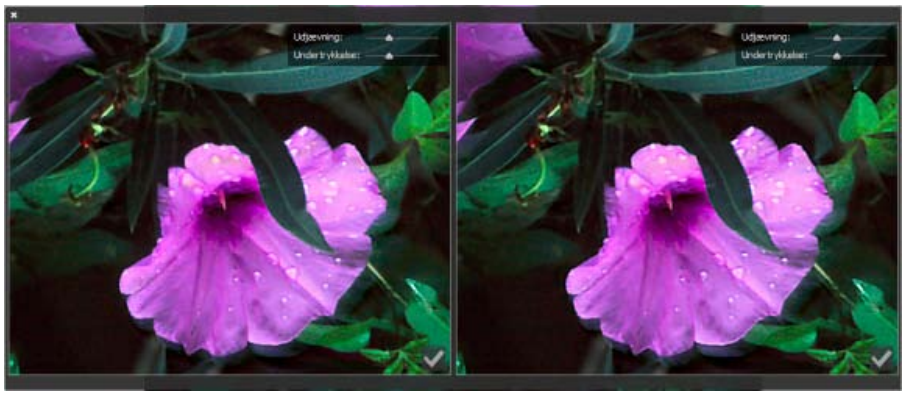
Billedressourcer genereret fra lag/laggrupper

Forbedringer i reducering af kamerarystelser

Forbedret i Photoshop CC | September 2013

- Forbedringer af brugergrænsefladen for øget produktivitet
- Mulighed for at fravælge undertrykkelse af artefakter
- Understøttelse af HiDPI-forhåndsvisning til retinaskærme
- Forbedret ydeevne på store skærme

*Find yderligere oplysninger under **Reducer sløring på grund af kamerabevægelser.***



Forbedringer af brugergrænsefladen for reducering af kamerarystelser

Andre forbedringer

- Øget stabilitet under lagring af filer på netværksplaceringer
- Integration af Behance med Photoshop er nu tilgængelig for flere sprog. Se*Del dit arbejde på Behance.*
- Understøttelse af originalt skrivebeskyttet PSDX-filformat

- Nye indstillinger til ændring af område og sløring for skygger, højlys og mellemtoner
- Forbedret ydeevne og stabilitet under brug af indholdsafhængige funktioner
- Øget grænse for antal målinger: 700 til 10.000
- Forbedret markering af ankerpunkt: Ved at klikke på et valgt ankerpunkt markeres dette ankerpunkt nu, og markeringen af andre ankerpunkter fjernes
- 32-bit-understøttelse for 24 filtre. Se *Filtereffektreference.*
- Forebyggelse af nedbrud via forbedret GPU-registrering og -deaktivering
- Ny indstilling til markering af Alle lag/Aktive lag for kurve og værktøj til direkte markering
- Ændringer afisolationstilstand:
  - Understøttelse af brugerdefineret tastaturgenvej til aktivering/deaktivering af isolationstilstanden
  - Indstilling til aktivering af isolationstilstanden med dobbeltklik er ikke længere tilgængelig i tilstanden Aktive lag
  - Deaktivering af isolationstilstanden vil nu nulstille Lagfiltrering til standardværdierne i stedet for at slå filtrering fra
- Ny indstilling i harmonikamenuen i paneletEgenskaber til regulering af panelvisningen under oprettelse af formlag
- Markering af kurvepunkt er nu ikke længere bibeholdt, når der skiftes mellem lag

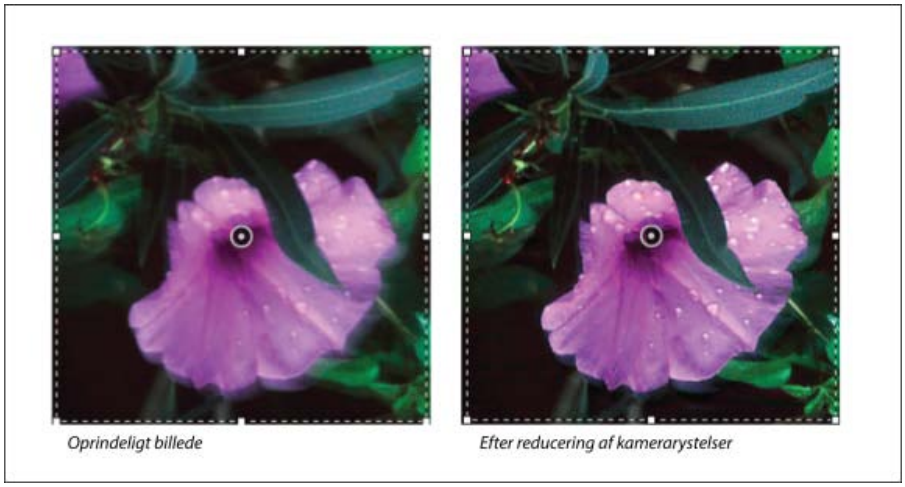
Til toppen

Photoshop CC | Juni 2013

Reducer sløring på grund af kamerarystelser

Nyheder i Photoshop CC

Photoshop har en intelligent mekanisme til automatisk reducering af billedsløring på grund af kamerabevægelser. Hvis det er nødvendigt, kan du justere avancerede indstillinger for at gøre billedet endnu skarpere. Funktionen til reducering af sløring på grund kamerabevægelser kan reducere flere forskellige typer sløring på grund af kamerabevægelser, herunder lineær bevægelse, bueformet bevægelse, rotationsbevægelse og zigzagbevægelse.



Reducering af kamerarystelser | Et eksempel på før og efter reducering

Billeder, der egner sig til reducering af kamerarystelser

Funktionen til reducering af kamerarystelser virker bedst på velbelyste billeder fra stillbilledkameraer uden for meget billedstøj. De følgende typer stillbilleder er specielt egnede til reducering af rystelser:

- Indendørs- og udendørsbilleder taget med en lang brændvidde
- Indendørsbilleder af en statisk scene taget med en lav lukkerhastighed og uden blitz

Derudover kan reducering af rystelser hjælpe med til at gøre sløret tekst skarpere i billeder, der er påvirket af kamerabevægelse.

*Find yderligere oplysninger under **Reducer sløring på grund af kamerabevægelser.***

Forbedringer i ændring af billedstørrelse

Forbedringer i Photoshop CC

Med kommandoen Billedstørrelse kan du nu vælge Bevar detaljer og forbedre skarpheden ved forstørrelse af billeder. Dialogboksen Billedstørrelse er blevet opdateret, så den er blevet lettere at bruge:

- Et vindue viser eksempelbilledet fra skaleringsparametrene. Størrelsen på vinduet med forhåndsvisningen ændres ved at ændre størrelsen på dialogboksen.
- Indstillingen Skaler typer slås til og fra i tandhjulsmenuen i øverste højre hjørne i dialogboksen.
- Vælg forskellige måleenheder i pop op-menuen Dimensioner for at se dimensionerne på det færdige resultat.
- Klik på kædeikonet for at slå indstillingen Bevar proportioner til og fra.
- Indstillingerne i menuen Gensampling er ordnet efter anvendelse, inklusive den nye kantbevarende metode.

*Find yderligere oplysninger under **Ændring af billedstørrelser.***

Oprindeligt ubeskåret billede

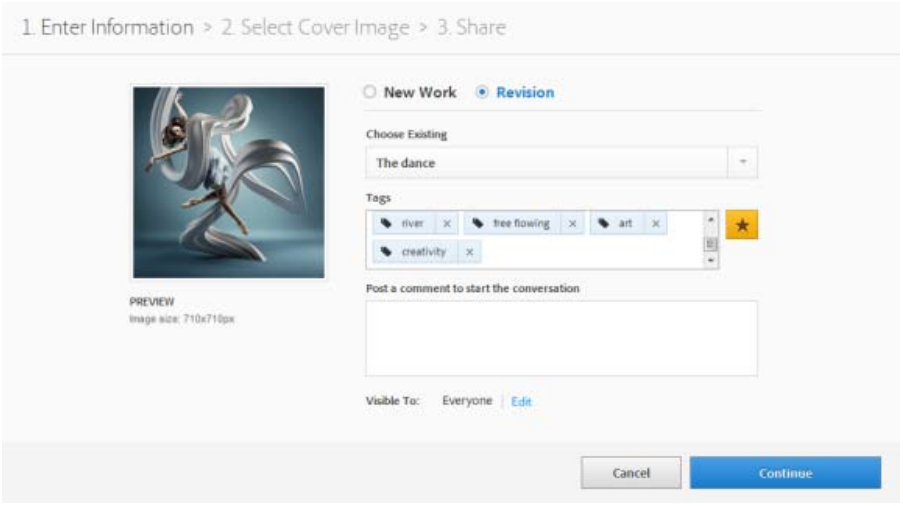
Skarpt skaleret billede med bevarelse af detaljer

Del værker på Behance

Nyheder i Photoshop CC

Du kan overføre dine kreative frembringelser som igangværende projekter til Behance direkte via Photoshop. Behance er den førende onlineplatform til fremvisning af og opdagelse af kunstneriske værker. I Behance kan du gemme en portefølje over dit arbejde og udsende det vidt og bredt for at få feedback på det. Det er muligt at overføre nye billeder såvel som nye versioner af billeder, som du tidligere har overført.

Bemærk: *På nuværende tidspunkt er integration af Behance med Photoshop CC ikke tilgængelig i Frankrig og Japan.*



Overførsel af revisioner til Behance...

Du kan dele dine værker inde fra Photoshop på en af følgende måder:

- Vælg Filer > Del på Behance, når du har et dokument åbent.
- Klik på knappen Del på Behance (⬈) i nederste venstre hjørne af dokumentvinduet, når du har et dokument åbent.

Du kan enten påbegynde en ny Behance-portefølje ved hjælp af dit Adobe-id eller sammenkæde din eksisterende Behance-konto med dit Adobe-id.

Find yderligere oplysninger om integration af Photoshop Behance på ***Del dine værker på Behance****. Find yderligere oplysninger om brug af Behance i disse* ***ofte stillede spørgsmål.***

Du skal være mindst 13 år gammel for at bruge Behance.

Bemærk: *Du kan dele billeder på mindst 320 x 320 pixel.*

Synkronisering af indstillinger ved hjælp af Adobe Creative Cloud

Nyheder i Photoshop CC

Når du arbejder på flere computere, kan det være tidskrævende, besværligt og fejlmæssigt risikabelt at administrere og synkronisere indstillinger på tværs af computerne.

Den nye funktion Synkronisering af indstillinger gør det muligt at synkronisere indstillinger via Creative Cloud. Hvis du anvender to computere, kan du med funktionen Synkronisering af indstillinger let synkronisere indstillingerne mellem de to computere. Synkroniseringen foregår via din Adobe Creative Cloud-konto. Indstillingerne overføres til din Creative Cloud-konto og hentes så ned på den anden computer.

Vælg Rediger > Synkronisering af indstillinger, og vælg så de relevante indstillinger. *Find yderligere oplysninger i* ***Synkroniser indstillinger med Adobe Creative Cloud | CC.***

3D-billedbehandling

Forbedringer i Photoshop CC

Bemærk: *Du kan også se 3D-funktioner | Kun for Creative Cloud kun til nye funktioner i Creative Cloud, som er tilføjet Photoshop CS6. Disse funktioner er også tilgængelige i Photoshop CC.*

3D-maling

Photoshop CC har flere forbedringer, så du kan male 3D-modeller med finere kontrol og større nøjagtighed. Når du maler i standardtilstanden Direkte 3D-maling, kan du se dine penselstrøg blive opdateret i realtid både i 3D-modelvisningen og i teksturvisningen. Tilstanden Direkte 3D-maling giver også en betydelig ydelsesforbedring og minimerer forvrængning.

Projiceringsmaling, som er standardmetoden til 3D-maling i Photoshop CS5 og CS6, kan fortsat vælges i Photoshop CC. Du kan skifte til denne 3D-malemetode ved at vælge 3D > Brug projiceringsmaling.

Foruden Direkte 3D-maling indeholder Photoshop CC følgende forbedringer af funktionen for 3D-maling:

- Når du vælger forskellige teksturtyper til maling, kan du se malemålet i både 3D-modelvisningen og i måltekstur visningen.
- Du kan vælge at male dine 3D-objekter i den ubelyste tilstand. I denne tilstand ignoreres belysningen i din scene, og der lægges rå teksturdata af den pågældende type omkring dine 3D-objekter. Når du maler i den ubelyste tilstand, kan du male uden skygger og med større farvenøjagtighed.

Tilgængelige metoder til 3D-maling

Forskellige malemetoder er egnede til forskellige tilfælde. I Photoshop CC kan man vælge følgende metoder til 3D-maling:

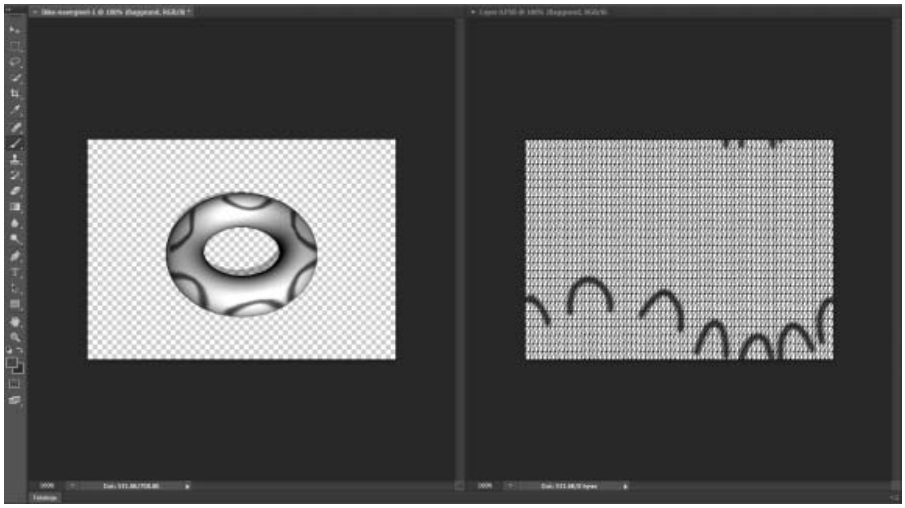
Direkte 3D-maling (standard i Photoshop CC): Penselstrøg, der udføres i visningen 3D-model eller i teksturvisningen, afspejles i realtid i den anden visning. Denne metode til 3D-maling giver høj ydeevne og minimal forvrængning.

Projiceringsmaling i lag (forbedret i Photoshop CC): Denne malemetode anvendes i værktøjet Farveforløb og de tilhørende filtre. Projiceringsmaling i lag omfatter sammenfletning af et malet lag med det underliggende 3D-lag. Under sammenfletningen projicerer Photoshop automatisk malingen på de pågældende måltekstur er.

Projiceringsmaling: (eneste metode i Photoshop CS6) Projiceringsmaling egner sig til maling af flere teksturer samtidigt eller til maling af sømmen mellem to teksturer. Det er imidlertid en mindre effektiv malemetode, og den kan resultere i revner, når du maler komplekse 3D-objekter.

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

*Find yderligere oplysninger under **3D-maling.***



Direkte 3D-maling i Photoshop

3D-panel

Photoshop CC har et nyt og forbedret 3D-panel, som gør det lettere for dig at arbejde med 3D-objekter. Det nydesignede 3D-panel er udformet som panelet Lag, og det er struktureret som en scenegraf/et træ med rodobjekter og underordnede objekter.

Du kan interagere med 3D-objekter i scenegrafen på forskellige måder ved at:

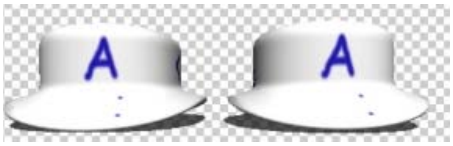
- Slette objekter
- Omgruppere objekter
- Vende rækkefølgen af objekter
- Indsætte objekter

- Dublere objekter
- Oprette forekomster af objekter (sammenkædede forekomster eller adskilte forekomster)
- Gruppere objekter

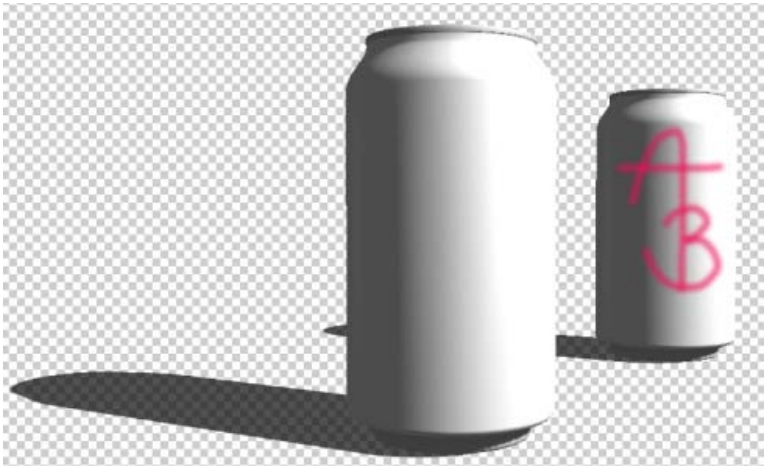
Du kan få adgang til disse interaktioner fra den genvejsmenu, der er knyttet til et 3D-objekt. Højreklik på et objekt for at åbne dets genvejsmenu i Windows. Klik på et objekt med Ctrl-tasten trykket ned for at åbne genvejsmenuen i Mac OS.

Nogle interaktioner er ikke tilgængelige for visse typer af 3D-objekter.

*Finde yderligere oplysninger under **3D-panelforbedringer \| Photoshop CC.***



Sammenkædet forekomst: Foretagne ændringer af objektet afspejles på forekomsten



Forekomsten blev adskilt fra det oprindelige objekt

Filtre

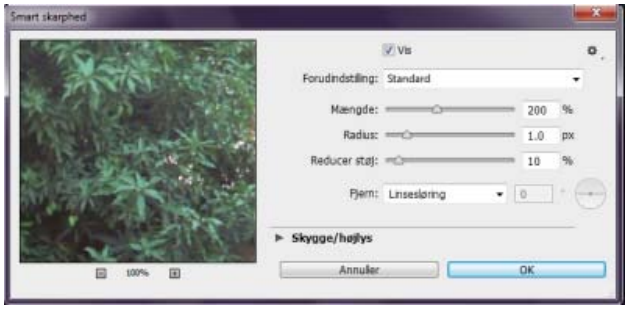
Forbedringer i Photoshop CC

Filterforbedringer for Smart skarphed

Det forbedrede Smart skarphed-filter gør det muligt at frembringe kvalitetsbilleder ved hjælp af adaptiv skarphedsteknologi, som minimerer mængden af støj og gloriedannelse.

Dette filters strømlinede brugergrænsefladedesign indeholder bedre kontrolknapper til målrettet fokusering. Brug skydeknapperne til at foretage hurtige justeringer og de avancerede kontrolknapper til at finjustere resultaterne.

*Find yderligere oplysninger under **Filtereffekt-reference** og **Justering af billedskarphed og sløring**.*

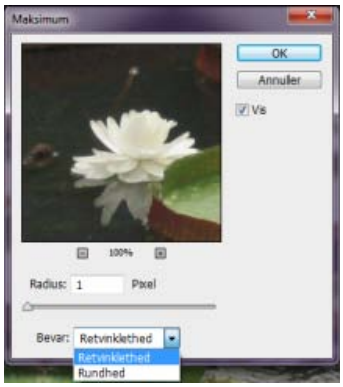


Dialogboks for Smart skarphed

Forbedring af filtrene Minimum og Maksimum

Filtrene Maksimum og Minimum er blevet opdateret. Du kan nu vælge i menuen Bevar, om du foretrækker skarpe kanter eller afrundinger, når du angiver radiusværdien. Radiusværdierne kan nu angives som decimaler.

*Find yderligere oplysninger under **Filtereffekt-reference.***

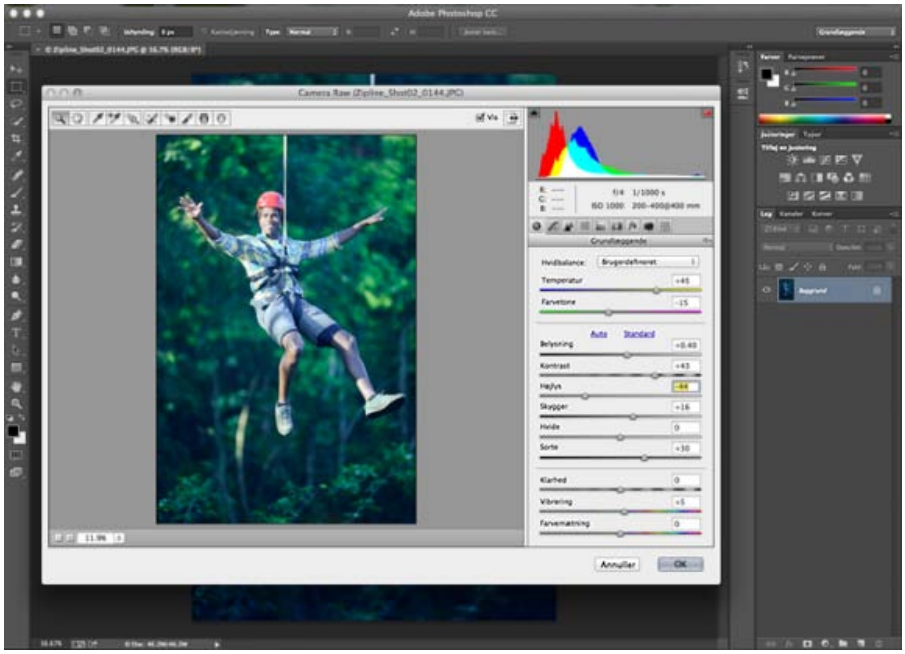


Bevarelse af skarpe kanter eller afrundinger

Adobe Camera Raw som filter

Nyheder i Photoshop CC

Adobe Camera Raw findes også som filter i Photoshop CC. Når du behandler et billede i Photoshop, kan du vælge at anvende Camera Raw-filtret (Filter > Camera Raw-filter) på billeder, som allerede er åbne i Photoshop. På den måde kan du anvende Camera Raw-justeringer for flere filtyper, som f.eks. PNG, videoklip, TIFF og JPEG. Billeder, der behandles med Camera Raw-filtret, kan ligge på alle lag.


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

*Find flere oplysninger i denne video om at **bruge Camera Raw som et filter i Photoshop**.*

Adobe Camera Raw

*Du kan se oplysninger om de nyeste forbedringer i Camera Raw i **introduktionsvideoen til Adobe Camera Raw 8**.*

Filhåndteringsindstillinger for JPEG og TIFF

Nyheder i Photoshop CC

Der findes nu en række indstillinger, som definerer, hvordan JPEG- og TIFF-filer skal håndteres i Photoshop. Disse indstillinger er især nyttige, hvis Camera Raw anvendes, hver gang der behandles et billede, eller hvis Camera Raw skal benyttes efter behag. En fotograf ønsker måske at behandle hvert enkelt billede med dialogboksen Camera Raw, inden han åbner det i Photoshop. Derimod vil en retoucher eller en typograf måske kun ønske at åbne dialogboksen Camera Raw for billeder, der tidligere er blevet behandlet med Camera Raw.

Du kan ændre indstillingerne i Photoshop ved at klikke på Indstillinger > Filhåndtering > afsnittet Filkompatibilitet > Camera Raw-indstillinger >

afsnittet JPEG- og TIFF-håndtering. Det er muligt at vælge, om Camera Raw-dialogboksen automatisk skal vises ved åbning af JPEG- og TIFF-filer. Du kan f.eks. vælge følgende i JPEG-rullemenuen:

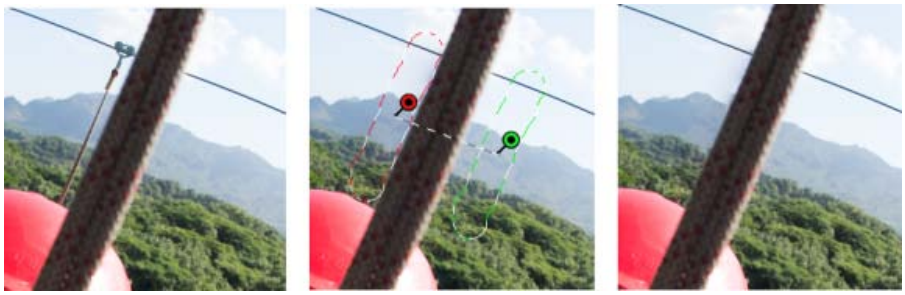
- Deaktiver JPEG-understøttelse. Camera Raw-dialogboksen vises ikke ved åbning af JPEG-filer i Photoshop.
- Åbn JPEG-filer med indstillinger automatisk. Når du åbner en JPEG-fil i Photoshop, vises Camera Raw-dialogboksen kun, hvis JPEG-filen tidligere er blevet behandlet ved hjælp af Adobe Camera Raw
- Åbn åbning alle understøttede JPEG-filer automatisk. Camera Raw-dialogboksen vises, hver gang du åbner en JPEG-fil.

Foretag tilsvarende valg for TIFF-filer ved hjælp af TIFF-rullemenuen.

Værktøjet Pletfjerner

Forbedringer i Photoshop CC

Værktøjet Pletfjerner (dialogboksen Camera Raw > værktøjet Pletfjerner – eller alternativt tastaturgenvejen B) svarer med sin nye adfærd til reparationspenslen i Photoshop. Med værktøjet Pletfjerner kan du male hen over et element på billedet og så vælge et kildeområde, der kan anvendes på det valgte område - så klarer værktøjet resten. Hvis du trykker på skråstregstasten (/), vælger Camera Raw et kildeområde for dig.



Til venstre ses et svævebanekabel, som skal fjernes fra billedet. På billedet i midten er det blevet identificeret, markeret og tilknyttet et kildeområde, og til højre er det så blevet fjernet

Med værktøjet Pletfjerner kan du fjerne synlige skønhedsfejl, men visse pletter kan ikke ses ved normal visning (f.eks. støv på linsen samt bumser og urenheder på portrætbilleder). Med funktionen Visualiser punkter i værktøjet Pletfjerner kan du se mindre og knapt så synlige skønhedsfejl. Når du markerer afkrydsningsfeltet Visualiser punkter, inverteres billedet. Du kan ændre kontrasten i det inverterede billede, så urenhederne tydeligere kan ses. Herefter kan du bruge værktøjet Pletfjerner til at fjerne eventuelle skønhedsfejl.

*Find yderligere oplysninger i artiklen om **det forbedrede værktøj Pletfjerner i Photoshop CC**.*

Radialfilter

Nyheder i Photoshop CC

Med det nye værktøj Radialfilter (dialogboksen Camera Raw > værktøjet Radialfilter eller tastaturgenvejen J) kan du definere elliptiske markeringer og herefter foretage korrektioner lokalt på disse områder. Korrektionerne kan derefter anvendes indenfor eller udenfor de markerede områder. Du kan indsætte flere radialfiltre på et billede og anvende forskellige sæt af justeringer for hvert radialfilter.

Til venstre: Billedet, som det blev taget. Til højre: Fokusering på billedets centrale person ved hjælp af en vignetagtig effekt skabt med radialfiltre

På det ovenstående billede er der f.eks. blevet simuleret en vignetagtig effekt. Der blev defineret to overlappende radialfilterområder over personens ansigt, hvoraf det ene var en smule større end det andet. I det større radialfilterområde blev der foretaget justeringer for at nedtone felterne bag ved ansigtet. Det andet og mindre radialfilterområde blev justeret med henblik på at fremhæve ansigtet og gøre det lysere.

*Find yderligere oplysninger i artiklen om **værktøjet Radialfilter**.*

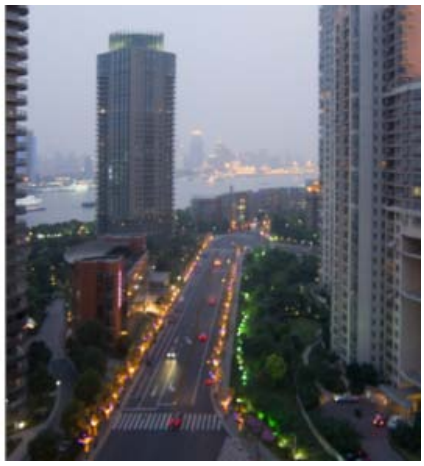
Tilstande for Tilretning

Nyheder i Photoshop CC

Funktionen Tilretning (dialogboksen Camera Raw > Linsekorrektion > fanen Manuelt) i Camera Raw gør det muligt at tilrette billedindholdet automatisk. I tilstanden Tilretning korrigeres elementernes perspektiv på billedet automatisk. Du kan vælge mellem fire forskellige funktionsindstillinger:

- Automatisk: Afbalanceret perspektivkorrektion
- Vandret: Perspektivkorrektion vægtet i forhold til vandretliggende billeddetaljer
- Lodret: Perspektivkorrektion vægtet i forhold til lodretliggende billeddetaljer
- Fuld: En kombination af automatisk, vandret og lodret perspektivkorrektion

Du kan anvende en indstilling, skifte til en anden og så vælge den indstilling, der passer bedst til dit billede.



Til venstre: Eksempelbillede før anvendelse af perspektivkorrektion. Til højre: Billedet efter anvendelse af indstillingen Automatisk (under funktionen Tilretning)

Der er også blevet føjet en ny skydeknap – Størrelsesforhold - til de øvrige af slagsen. Med skydeknappen Størrelsesforhold kan du ændre billedets størrelsesforhold både vandret og lodret. Når skydeknappen skubbes mod venstre, ændres billedets længdeforhold; når den skubbes mod højre, ændres højdeforholdet.

*Find yderligere oplysninger under **Automatisk perspektivkorrektion i Camera Raw**.*

Markering af flere kurver

Forbedringer i Photoshop CC

Takket være de nye forbedringer i Photoshop CC kan du nu arbejde med flere kurver. Du kan anvende kommandoer på flere kurver ved hjælp af menuen i panelet Kurver. Det vil især glæde brugerne, at de nu kan vælge mere end én kurve og slette dem alle på én gang.

Du kan nu udføre følgende handlinger:

- Hold Shift nede, og markér flere kurver i panelet Kurver
- Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og markér ikke-sammenhængende kurver
- Træk enten værktøjet Kurvemarkering eller værktøjet Direkte valg hen over flere kurver for at manipulere dem, selv om de er på forskellige lag.
- Du kan dublere en kurve i panelet Kurver ved at holde Alt (Windows) eller Option (Mac OS) nede og så trække kurven
- Det er muligt at omgruppere kurver ved at trække i panelet Kurver. Du kan kun omgruppere kurver, som ikke er form-, type- eller vektormaskekurver.
- Du kan også slette flere markerede kurver på én gang.

*Find yderligere oplysninger under **Redigering af kurver.***

Rediger rektangler og afrundede rektangler

Forbedringer i Photoshop CC

Når du har oprettet et rektangel eller et afrundet rektangel, kan du justere dets dimensioner, placering og hjørneradier. Hjørnerne kan justeres individuelt, og du kan justere rektangler på flere lag samtidigt.

*Find yderligere oplysninger under **Rediger former.***

Understøttelse af indiske sprog

Nyheder i Photoshop CC

Det er nu muligt at skrive på 10 indiske sprog i Photoshop-dokumenterne: bengalsk, gujarati, hindi, kannada, malayalam, marathi, oriya, punjabi, tamilsk og telugu.

Du aktiverer understøttelsen af indiske sprog ved at vælge Indstillinger > Tekst > Mellemøstlig og sydasiatisk. Ændringerne træder i kraft, næste gang du opretter et dokument.

Når understøttelse af indisk aktiveres, aktiveres også to ombrydere i harmonikamenuen på panelet Afsnit:

• Enkeltlinjetekstombryder
• Flerlinjetekstombryder

Bemærk: *Du kan aktivere understøttelse af enten mellemøstlige og sydasiatiske sprog eller østasiatiske sprog i et dokument.*

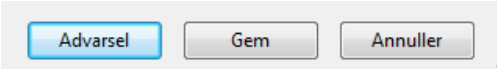
Systembaseret kantudjævning af tekst

Forbedringer i Photoshop CC

Tilføjelsen af muligheden for systembaseret kantudjævning af tekst gør det muligt at se, hvordan teksten vil se ud ved visning på internettet. Denne nye funktion ligger tæt op ad kantudjævningsfunktionerne i en række populære browsere til gengivelse i både Windows og Mac.

Andre forbedringer

- Sløringsgalleriet er blevet markant forbedret. I sløringsgalleriet anvendes der nu OpenCL til visning af både eksempler og det endelige resultat.
- Der er blevet foretaget flere forbedringer af funktionen Overførsel af forudindstillinger:
  - Forudindstillingerne overføres nu fra både brugerens biblioteksmappe og programmets mappe med forudindstillinger
  - Herudover overføres aktive forudindstillinger sammen med forudindstillinger, der ikke er indlæst
  - Der overføres kun forudindstillinger for den umiddelbart forudgående version. CS6-forudindstillingerne overføres f.eks., mens CS5-forudindstillingerne ignoreres ved overførsel.
  - Du behøver ikke at genstarte efter at have overført forudindstillinger.
- Ændring af dialogboksene til åbning og lagring i Windows:
  - Ændring af visse kontrolknappers organisation og placering
  - Funktionen Brug små bogstaver er blevet fjernet. Du kan ændre indstillingen for store eller små bogstaver for filtypenavne i dialogboksen Indstillinger.
  - Advarselsikonerne og informationsboksen med advarselstekst er blevet erstattet af knappen Advarsel, der findes ved siden af knapperne Gem og Annuller. Når du klikker på knappen Advarsel, viser Photoshop en meddelelse, der oplyser om årsagen til advarslen. Hvis der ikke er nogen advarsler i et dokument, er knappen Advarsel skjult.

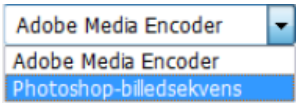


Advarselsknappen

- På indstillingslinjen og i genvejsmenuen kan du nu finde en widget til justering af penslernes vinkel.
- Indstillingen Vis udskriftsstørrelse er blevet genindført.
- Gammaværdien for tekst indstilles nu automatisk for nye systemindstillinger.
- Funktionaliteten for lagring af værker på netværksdelte drev er blevet forbedret i Mac OS X
- Metadata og ICC-profiler inkluderes fremover ved lagring af dokumenter som PNG.
- Du kan nu eksportere CSS-kode (Cascading Style Sheet) direkte fra lag og grupper. Vælg Lag > Kopiér CSS.
- Forbedringer til kopiering af CSS:
  - Kopiér CSS-enheder er nu altid i pixel (px)
  - Gennemsigtighed for Kopiér CSS virker nu i forbindelse med farveforløb
  - Forbedret placering af transformeret tekst
  - Bredden bliver ikke længere genereret for tekst, der ikke står i et afsnit
- Der kan nu vælges og slettes flere teksttyper
- Det er nu muligt at bruge Shift-ændringstasten ved oprettelse af kurver.

Ændringer i produktniveau

- Alle funktioner i Photoshop Extended CS6 er nu tilgængelige i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud.
- Følgende programmer bliver ikke længere installeret som standard sammen med Photoshop CC:
  - Bridge CC: *Du kan finde en liste over nye funktioner under* *Nyheder i Adobe Bridge CC*
  - Extension Manager
  - ExtendScriptToolkit
    Bemærk: Hvis du vil hente Bridge CC, Extension Manager eller ExtendScriptToolkit, skal du logge på Adobe Creative Cloud, finde Applikationer og så hente det ønskede program.
- Nye Systemkrav til Photoshop CC:
  - Understøttelse af Mac OS X 10.7 (Lion) og 10.8 (Mountain Lion)
  - Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) er ikke officielt understøttet. Det er f.eks. ikke muligt at arbejde med videofiler i Mac OS X 10.6. Men det er muligt at oprette en tidslinje med stillbilleder og så tilføje effekter, som f.eks. overgange. Det er dog kun muligt at eksportere sådan et værk ved hjælp af funktionen Filer > Eksporter > Gengiv video > Photoshop-billedsekvens.



- Filteret Belysningseffekter (Filter > Gengiv > Belysningseffekter) virker kun på RGB-billeder på 8 bit i Photoshop CC.

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Perspektivfordrejning | Photoshop CC

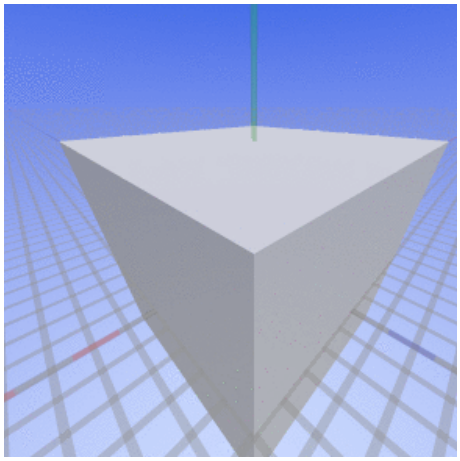
Baggrund
Forudsætning: grafikprocessor aktiveret
Juster perspektivet
Ofte stillede spørgsmål

Med Photoshop kan du nemt justere perspektivet på billeder. Denne funktion er i særdeleshed praktisk i forbindelse med billeder med lige linjer og jævne overflader - f.eks. billeder af arkitektur og bygninger. Du kan også bruge denne funktion til at kombinere objekter med forskellige perspektiver i et enkelt billede.

Baggrund

Til toppen

Et objekt kan nogle gange se anderledes ud på et billede, end det gør i virkeligheden. Dette misforhold skyldes perspektivfordrejning. Billeder af samme objekt taget fra forskellige kameraafstande og synsvinkler kan udvise forskellige grader af perspektivfordrejning.



Perspektivfordrejning på billeder af samme objekt taget fra forskellige afstande og vinkler

(Creative Commons-billeder stillet til rådighed af SharkD)

Forudsætning: grafikprocessor aktiveret

Til toppen

Photoshop kræver mindst 512 MB video-RAM (VRAM) til at køre perspektivfordrejningsfunktionen. Find yderligere oplysninger i *Photoshop CC GPU.*

Forudsætning for at kunne justere perspektivet er, at grafikprocessoren er aktiveret i Photoshops indstillinger.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Ydeevne.
2. Gå ind i Grafikprocessorindstillinger, og vælg Benyt grafikprocessor.
3. Klik på Avancerede indstillinger. Kontrollér, at Benyt grafikprocessor til at accelerere beregning er markeret.
4. Klik på OK.

Juster perspektivet

Til toppen

Definer planer

Du skal definere de arkitektoniske planer på billedet, før du kan justere perspektivet.

1. Åbn billedet i Photoshop.
2. Vælg Rediger > Perspektivfordrejning. Gennemlæs tippet på skærmen, og luk det.
3. Tegn nu firkanter langs de arkitektoniske planer på billedet. Prøv at få firkanterne, du tegner, til at ligge parallelt med de lige linjer i arkitekturen.

Tegn firkanternes sider, så de omtrent ligger parallelt med linjerne i arkitekturen. Som illustrationen viser, kan du fastgøre to planer til hinanden. Her er et sæt definerede planer for en bygning.

Manipuler planerne

1. Skift fra Layoutstilstand til Fordrejningstilstand.

Fordrejningstilstand

2. Manipulér perspektivet på en af de mange forskellige mulige måder:

- Flyt rundt på firkanternes hjørner (punkter) som ønsket. Du kan for eksempel justere perspektivet i dette billede, så de to sider af bygningen fremtræder som forkortet lige meget. Det resulterende perspektiv bliver omtrent en synsvinkel, hvor bygningen ses direkte fra et hjørne.

Justering af perspektivet så bygningens to sider bliver forkortet lige meget

- Hold Shift nede, og klik på en side i en firkant for at rette den op og holde den lige under yderligere manipulering af perspektivet. En sådan oprettet side fremhæves med gult i fordrejningstilstanden. Du kan redigere firkanternes hjørner (punkter) og således få en mere præcis styring, når du justerer perspektivet.

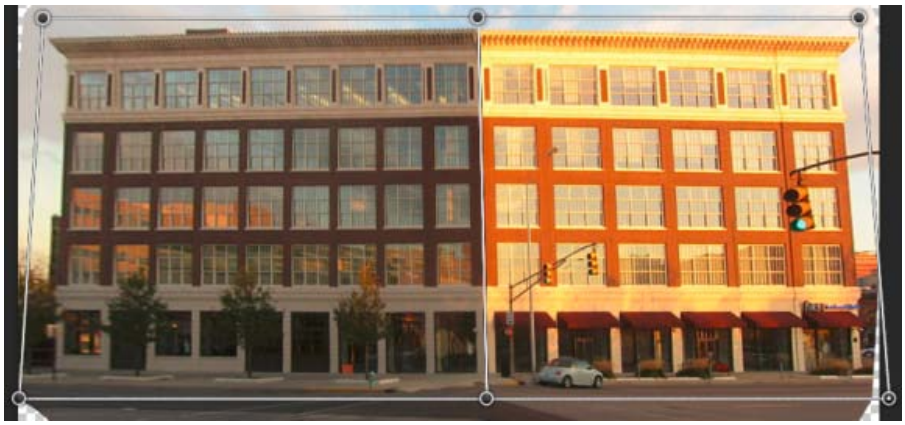
Hold Shift nede, og klik på en side i en firkant for at rette den op og holde den lige under yderligere manipulering af perspektivet. Den markerede side længst til højre i dette billede er fremhævet med gult.

Den markerede side er rettet op. Opretningen af siden bliver også bevaret under yderligere manipulering af perspektivet.

Hold Shift nede, og klik på siden igen, hvis du ikke vil gemme opretningen af den.

- Når du har aktiveret Fordrejningstilstanden, kan du klikke på følgende ikoner for automatisk perspektivjustering:

  Automatisk udretning af vandrette linjer



Ret vandrette linjer ud

  Automatisk udretning af næsten lodrette linjer

Ret lodrette linjer ud

Automatisk udretning af både lodrette og vandrette linjer

Ret vandrette og lodrette linjer ud

3. Klik på ikonet Udfør perspektivfordrejning (), når du er færdig med at justere perspektivet.

Tastaturgenveje

Følgende tastaturgenveje gør det nemmere at justere perspektivet:

Piletaster Flyt et hjørne på en firkant en anelse (punkt)

H Skjuler gitteret, når du arbejder i Fordrejningstilstand

L Skifter til Layoutstilstand

W Skifter til Fordrejningstilstand

Enter Når Layoutstilstand er aktiveret, kan du trykke på Enter for at skifte til Fordrejningstilstand . Når Fordrejningstilstand er aktiveret, kan du udføre de aktuelle perspektivændringer ved at trykke på Enter.

Shift + klik *(Fordrejningstilstand)* Retter en side i en firkant op og holder den lige under yderligere manipulering af perspektivet. Hvis du ikke vil gemme opretningen, kan du holde Shift nede og klikke på siden igen.

Shift-(træk en side) *(Fordrejningstilstand)* Begrænser et plans form, mens det forlænges

Til toppen

Ofte stillede spørgsmål

Kan jeg redigere forskellige perspektiver i det samme billede?

Ja. Når du redigerer forskellige perspektiver i det samme billede, kan du vælge at:

- Bevare en del af billedet med et bestemt perspektiv uændret, mens du justerer perspektivet i resten af billedet. Sådan gøres det:
  1. Tegn en firkant omkring den del af billedet, hvor du vil bevare perspektivet uændret. Sørg for, at denne firkant ikke er fastgjort til et andet plan, hvor du vil justere perspektivet.
  2. Hold denne firkant uændret, mens du arbejder med de andre planer, hvor du vil justere perspektivet.
- Rediger dele af billedet med forskellige perspektiver uafhængigt af hinanden.
  1. Tegn individuelle firkanter omkring de pågældende dele af billedet.
  2. Manipulér firkanterne uafhængigt af hinanden.

Tipsene på skærmen vises ikke længere. Hvordan får jeg dem tilbage?

Prøv følgende:

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt.
2. Klik på Nulstil alle advarselsdialogbokse, og klik derefter på OK.

Kan jeg definere forskellige sæt af planer for den samme arkitektur?

Ja. Som en illustration er der her to forskellige måder til definering af planer for porten til Taj Mahal:

En firkant er tegnet løst omkring arkitekturen

Et andet sæt af planer defineret for den samme arkitektur. Dette sæt af planer giver finere kontrol over justering af perspektivet.

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrivning af 3D-objekter | Photoshop CC

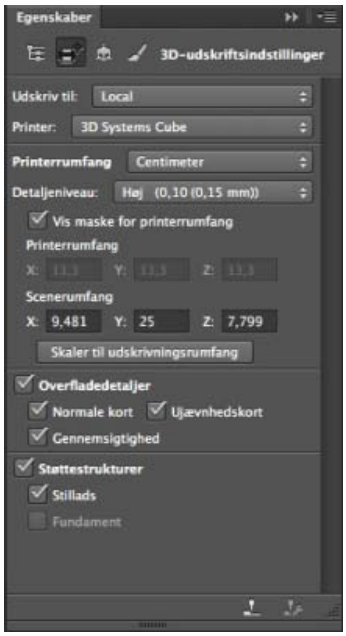
Forberedelse til udskrivning af 3D-objekter
Forhåndsvisning og udskrivning af 3D-objektet
3D-udskrivningsværktøjer
Ofte stillede spørgsmål
Se også

Med Photoshop kan du udskrive enhver kompatibel 3D-model uden at bekymre dig om 3D-printerens begrænsninger. Som forberedelse til udskrivning gør Photoshop automatisk alle 3D-modeller vandtætte.

Til toppen

Forberedelse til udskrivning af 3D-objekter

1. Vælg Vindue > Arbejdsrum > 3D for at skifte til 3D-arbejdsrummet.
2. Åbn 3D-modellen i Photoshop. Tilpas om nødvendigt størrelsen på 3D-modellen, når du åbner den.
3. Vælg 3D > 3D-udskriftsindstillinger.



3D-udskriftsindstillinger

4. I panelet 3D-udskriftsindstillinger skal du vælge, om du vil udskrive på en printer, der er tilsluttet din computer via en USB-port (lokal printer), eller om du vil bruge en online 3D-udskrivningstjeneste som f.eks. Shapeways.com.

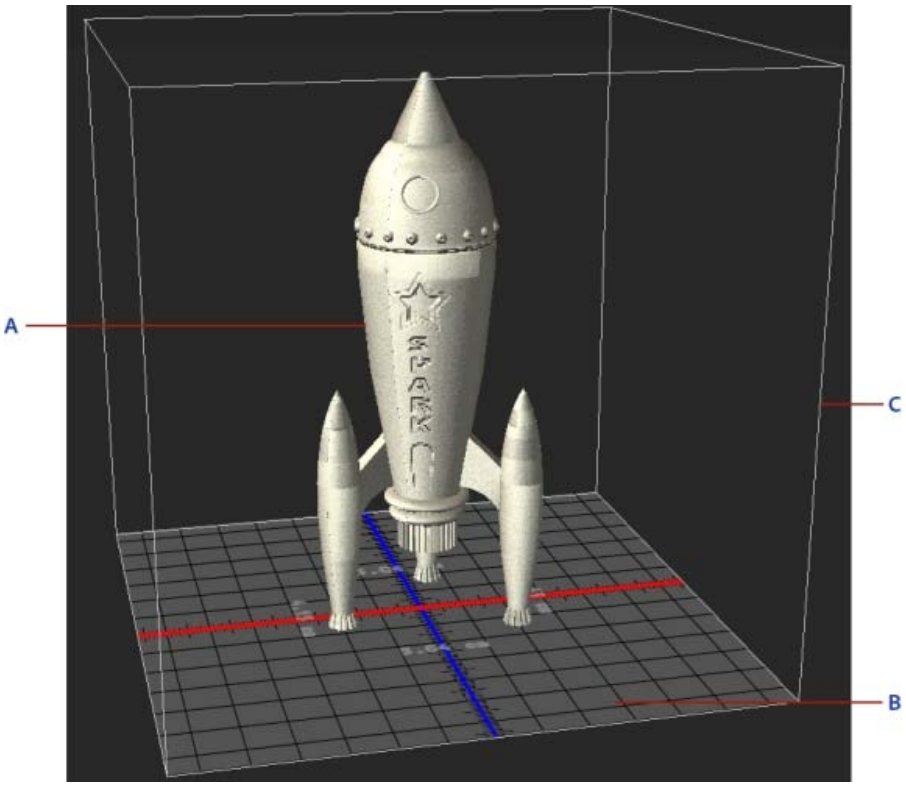
Bemærk: *Shapeways.com er et førende marked og forum for 3D-udskrivning. På Shapeways.com kan du vælge mellem forskellige printerprofiler, som du kan benytte, når du udskriver dine 3D-modeller. Find flere oplysninger i disse oftest stillede spørgsmål.*

Vælg Hent seneste printere i pop op-menuen Udskriv til for at opdatere listen over understøttede printere eller Shapeways.com-profiler.

5. Vælg en lokal printer eller en Shapeways.com-printerprofil.

Vælg Printer > Anslå pris for at få vist anslåede priser på udskrivning af 3D-modellen ved brug af Shapeways.com-profiler.

6. Vælg en enhed for printerrumfanget - tommer, centimeter eller pixel. Denne enhed afspejles i printerrumfangets dimensioner samt i målene på trykpladen.



***A.** 3D-model **B.** Trykplade **C.** Maske for printerrumfang*

7. Vælg et detaljeniveau - lavt, mellem eller højt - til 3D-udskrivningen. Den krævede tid til udskrivning af 3D-objektet afhænger af det valgte detaljeniveau.
8. Fjern markeringen fra Vis maske for printerrumfang, hvis du ikke ønsker at se masken for 3D-printerrumfanget på 3D-modellen.
9. Justér dimensionerne på scenerumfang for at angive den ønskede størrelse på det udskrevne 3D-objekt. Når du ændrer en værdi (X, Y eller Z), bliver de andre to værdier skaleret proportionelt. Bemærk, at når du ændrer dimensionerne på scenerumfanget, bliver trykpladen under 3D-modellen skaleret proportionelt.

Du kan ændre værdien af en dimension på scenerumfanget ved at klikke på dimensionsmærket (X, Y eller Z) og derefter trække musen til venstre eller til højre. Hold Skift-tasten nede for at gøre værdiændringen hurtigere.

10. Vælg Skaler til udskrivningsrumfang, hvis Photoshop skal skalere din 3D-model automatisk, så den udfylder den valgte printers tilgængelige udskrivningsrumfang.
11. Hvis 3D-modellen har normale kort, ujævnhedskort eller opacitetskort, kan du vælge at ignorere en eller flere af disse korttyper, når modellen bliver udskrevet. Du vil bemærke, at 3D-modellen bliver opdateret i realtid, når du ændrer disse indstillinger for overfladedetaljer.
12. Du kan vælge at undlade udskrivning af de krævede støttestrukturer (stivere eller broer) for 3D-objektet. Brug denne indstilling forsigtigt, fordi udskrivningen af 3D-modellen kan mislykkes, hvis du ikke udskriver de nødvendige støttestrukturer.
13. Hvis din printer understøtter flere forskellige materialer, skal du vælge det materiale, der skal bruges til udskrivning af 3D-objektet.

Til toppen

Forhåndsvisning og udskrivning af 3D-objektet

Følg denne fremgangsmåde, når du har angivet indstillingerne for 3D-udskrivning:

1. Klik på ikonet Start udskrivning ( ), eller vælg 3D > 3D-udskrivning. Photoshop sammenarbejder 3D-scenen og forbereder den til selve udskrivningen.
2. Hvis du vælger at udskrive ved hjælp af en Shapeways.com-profil, giver Photoshop dig besked om, at den faktiske pris på udskrivningen kan afvige fra den viste anslåede pris. Klik på OK.
3. I det viste vindue med forhåndsvisningen kan du bruge 3D-kameraværktøjerne til at rotere, zoome og flytte 3D-objektet.

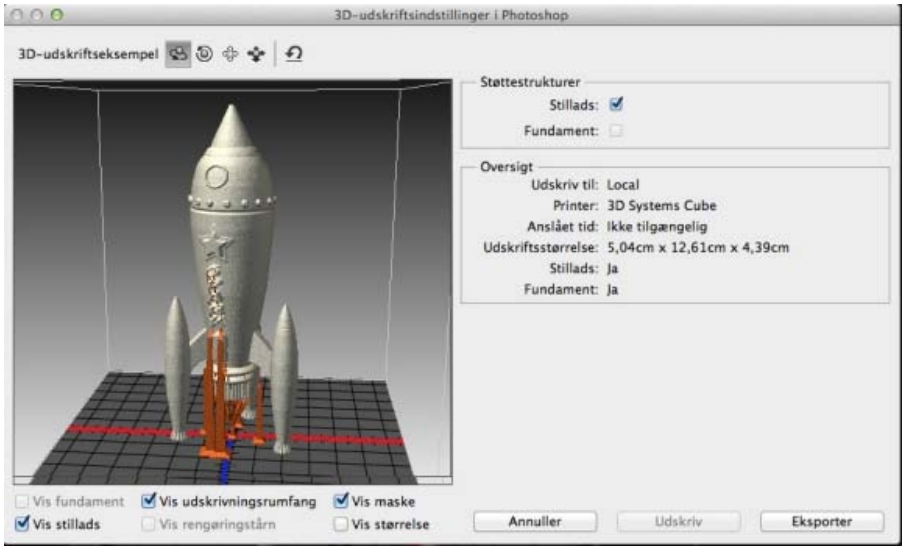
Roter 3D-kameraet

Rul 3D-kameraet

Panorer 3D-kameraet

Skyd 3D-kameraet

Nulstil 3D-kameraet til dets oprindelige placering



3D-udskriftseksempel

4. Klik på Eksporter, og gem filen på en ønsket placering på computeren, hvis du vil eksportere indstillingerne for 3D-udskrivning til en STL-fil. Du kan overføre STL-filen til en onlinetjeneste som f.eks. Shapeways.com, eller du kan gemme den på et SD-kort til lokal udskrivning.
5. Gennemse oversigten over 3D-udskrivningen, og klik på Udskriv.

Du kan annullere en igangværende 3D-udskrivning ved at vælge 3D > Annuller 3D-udskrivning.

Til toppen

3D-udskrivningsværktøjer

Photoshop har interaktive selvinstruerende værktøjer, du kan bruge til at konfigurere, kalibrere og vedligeholde din 3D-printer. Du kan kun bruge disse værktøjer, når 3D-printeren er tændt og tilsluttet din computer.

1. Vælg 3D > 3D-udskrivningsværktøjer.
2. Vælg det værktøj, du vil aktivere.

   Kalibrer trykpladen Gør det lettere at justere trykpladen. Dette værktøj udfører følgende generelle trin:
   - Beder dig om at fjerne eventuelt resterende udskriftsmateriale fra 3D-printeren
   - Initialiserer skrivehovedet
   - Giver dig mulighed for at indstille/finjustere mellemrummet mellem trykpladen og skrivehovedet til ni dysepositioner

   Du kan bruge dette værktøj i den selvinstruerende tilstand eller i den manuelle tilstand.

   Ilægning af tråd Gør det lettere at lægge tråd i en FDM 3D-printer (fused deposition modeling)

   Fjernelse af tråd Gør det lettere at fjerne tråd fra en FDM 3D-printer

   Skift af tråd Gør det lettere at udskifte tråden i en FDM 3D-printer med en ny tråd
3. Følg vejledningen på skærmen.

Til toppen

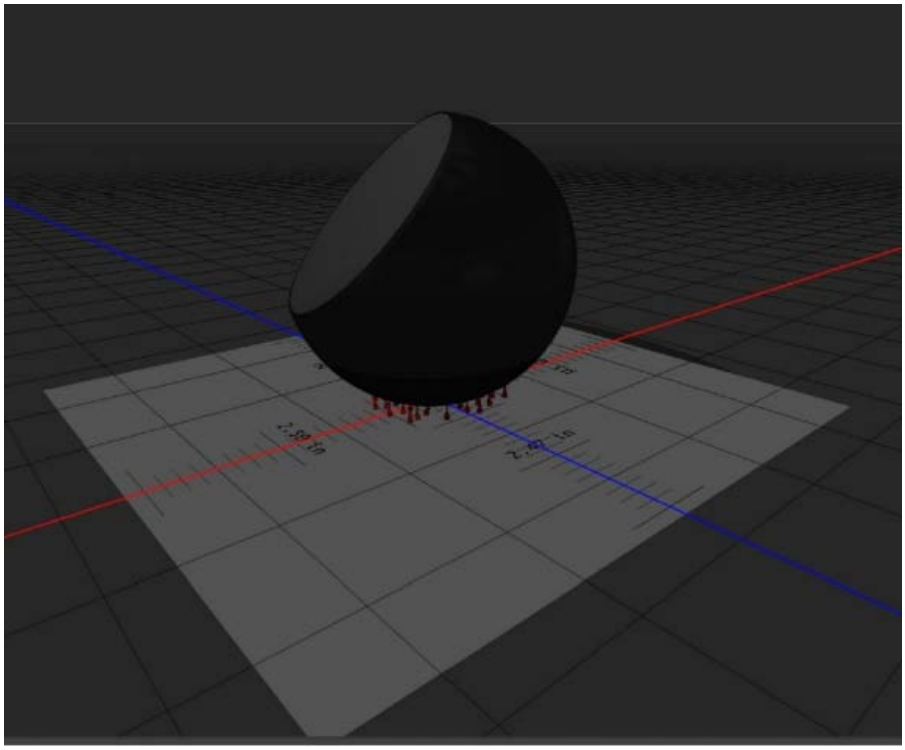
Ofte stillede spørgsmål

Kan jeg tilføje et krydsudsnit i en 3D-model, inden jeg udskriver den?

Ja. Du kan definere krydsudsnit for at bortskære dele af en 3D-model, inden du udskriver den. Prøv følgende generelle trin:

1. Vælg Vindue > Arbejdsrum > 3D for at skifte til 3D-arbejdsrummet.
2. Åbn det 3D-objekt, du vil udskrive.
3. Vælg Scene i 3D-panelet.
4. I panelet Egenskaber skal du vælge Krydsudsnit.

5. Angiv indstillingerne for krydsudsnittet i panelet Egenskaber.
6. Vælg 3D > Anvend krydsudsnit til scene.
7. Udskriv 3D-scenen.

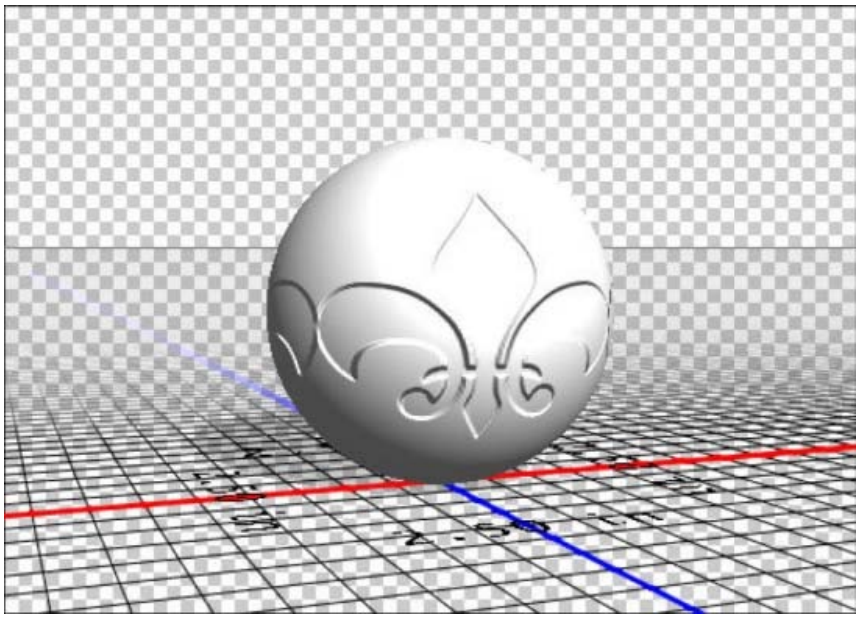


Bortskæring af et krydsudsnit af en sfære inden udskrivning

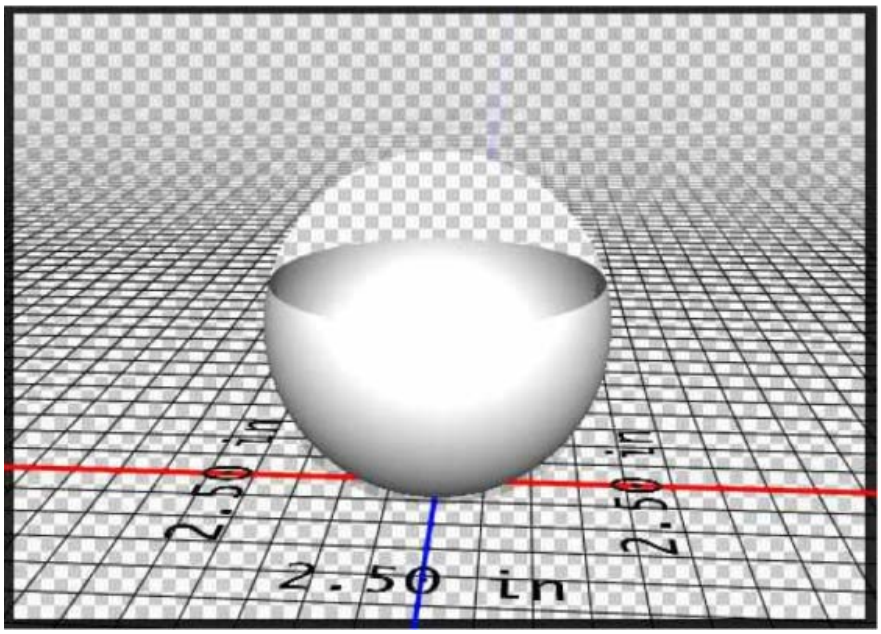
Kan jeg anvende ujævnheds-/opacitetskort på en 3D-model, inden jeg udskriver den?

Ja. Prøv følgende generelle tin:

1. Vælg et materiale i panelet Scene.
2. Klik på mappeikonet ( ) ved siden af Ujævnhed/opacitet i panelet Egenskaber, og indlæs en tekstur. Du kan også definere en ny tekstur, du vil anvende på 3D-modellen.
3. Gem teksturen, hvis du definerer en ny tekstur. Teksturen anvendes på 3D-modellen som et ujævnheds-/opacitskort.
4. Udskriv 3D-modellen.



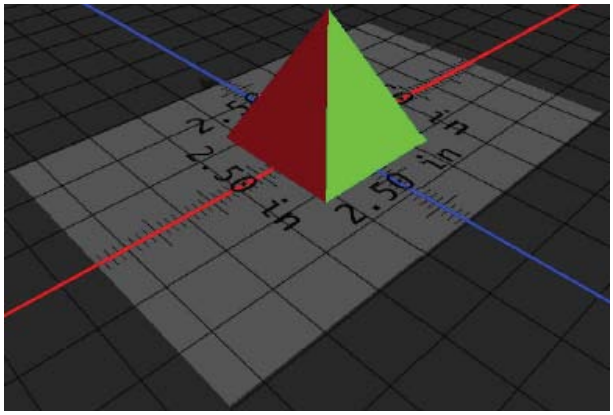
Anvendelse af et ujævnhedskort på en 3D-model inden udskrivning



Anvendelse af et opacitetskort på en 3D-model inden udskrivning

Kan jeg udskrive 3D-modeller i to farver?

Hvis din 3D-printer er udstyret med to hoveder, kan du udskrive 3D-modeller i to farver. Modellen bliver vist i to farver i både 3D-arbejdsrummet og i 3D-udskriftseksemplet.


Udskrivning af en 3D-model i to farver

Hvordan udskrives 3D-modeller med flere lag?

Udskrivningsmæssigt set bliver hvert lag i 3D-modellen behandlet som et 3D-objekt. Du kan om nødvendigt flette to eller flere lag (3D > Flet 3D-lag).

Til toppen

Se også

- 3D-maling | CC, CS6
- Forbedringer af 3D-panel | Photoshop CC
- Photoshop 3D-dokumentation

Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Generere billedressourcer fra lag | Photoshop CC

Generere billedressourcer fra lag eller laggrupper
Et eksempel på brug til webdesign
Angive parametre for kvalitet og størrelse
Deaktiver generering af billedressourcer for alle dokumenter
Ofte stillede spørgsmål

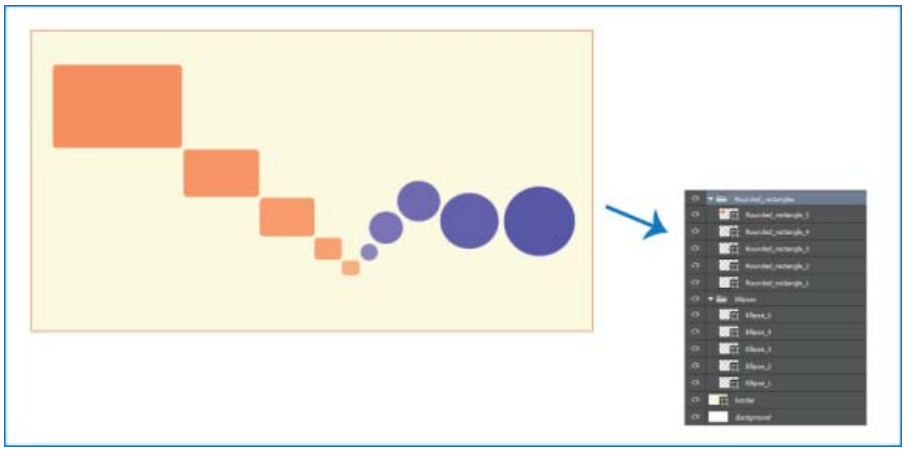
Du kan generere JPEG-, PNG- eller GIF-billedressourcer fra indholdet i et lag eller en laggruppe i en PSD-fil. Der genereres automatisk ressourcer, når du føjer et understøttet filtypenavn for et billede til navnet på et lag eller en laggruppe. Du kan også angive parametre for kvalitet og størrelse for de genererede billedressourcer.

Det kan især være praktisk at generere billedressourcer fra en PSD-fil til webdesign med flere enheder.

Til toppen

Generere billedressourcer fra lag eller laggrupper

For at få en bedre forståelse af generering af billedressourcer kan du forestille dig en simpel PSD-fil ***(download via dette link)*** med følgende laghierarki:



Eksempel på PSD-fil og dens laghierarki

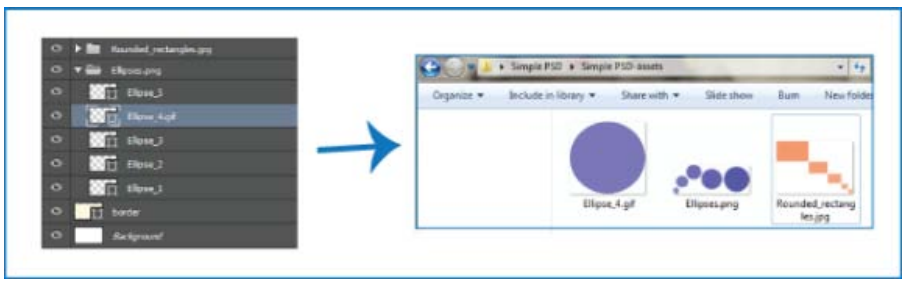
Laghierarkiet for denne fil har to laggrupper – *Rounded_rectangles* og *Ellipses*. Disse laggrupper indeholder fem lag hver.

Følg denne fremgangsmåde til at generere billedressourcer fra PSD-filen:

1. Med PSD-filen åben skal du vælge Fil > Generér > Billedressourcer.
2. Føj de pågældende filtypenavne (`.jpg`, `.png` eller `.gif`) til navnene på de lag eller laggrupper, du vil generere billedressourcer fra. For eksempel kan du omdøbe laggrupperne *Rounded_rectangles* og *Ellipses* til `Rounded_rectangles.jpg` og `Ellipses.png`; og laget *Ellipse_4* til `Ellipse_4.gif`.

Bemærk: *De unikke tegn `/`, `:` og `*` understøttes ikke i lagnavne.*

Photoshop genererer billedressourcerne og gemmer dem i en undermappe sammen med kilde-PSD-filen. Hvis kilde-PSD-filen endnu ikke er gemt, gemmer Photoshop de genererede ressourcer i en
ny mappe på dit skrivebord.



Navnene på billedressourcerne genereres ud fra lagenes/laggruppernes navne

Generering af billedressourcer er aktiveret for det aktuelle dokument. Når funktionen er aktiveret, forbliver den klar til brug, når dokumentet bliver åbnet igen. Du kan deaktivere generering af billedressourcer for det aktuelle dokument ved at fjerne markeringen ved Fil > Generér > Billedressourcer.

Generere flere ressourcer fra et lag eller en laggruppe

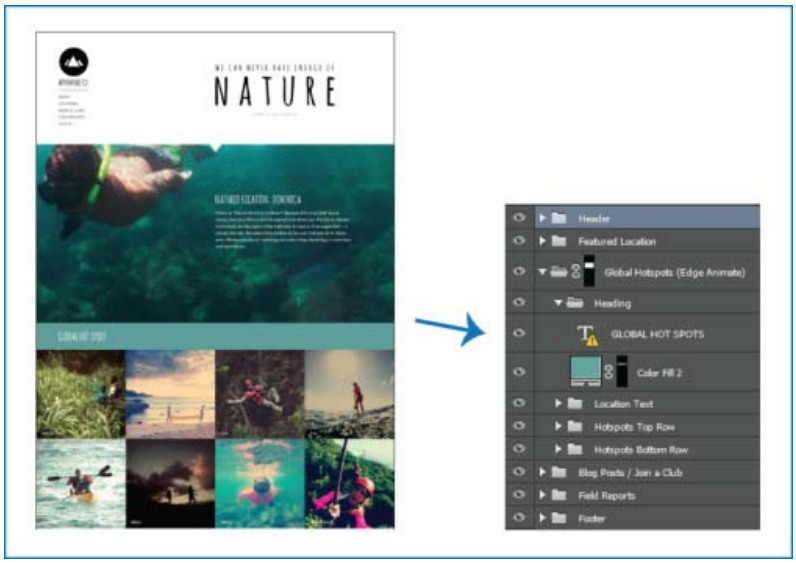
Du kan generere flere ressourcer fra et lag/en laggruppe ved at separere ressourcenavnene med et kommategn (,). For eksempel vil følgende lagnavn generere tre ressourcer:

```
Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png
```

Til toppen

Et eksempel på brug til webdesign

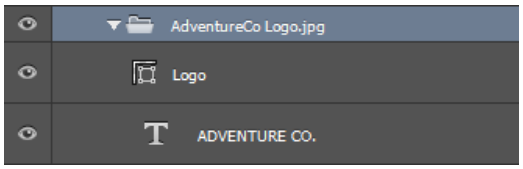
Det kan især være praktisk at generere billedressourcer fra en PSD-fil til webdesign med flere enheder. Se på følgende webdesign og dets lagstruktur:

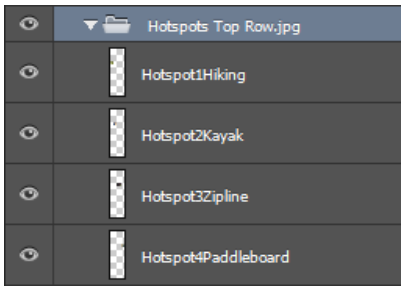


Et webdesign og dets laghierarki

Lad os trække ikonet foroven og den øverste række i billedgitteret *Global Hotspots* ud som billedressourcer:

- Føj filtypenavne for billeder til de pågældende lagnavne.





Omdøb de pågældende lag/laggrupper

Bemærk: *Der genereres en enkelt billedressource fra indholdet af et lag/en laggruppe. For eksempel indeholder laggruppen* `AdventureCo Logo`

i skærmbilledet herover et formlag og et live tekstlag. Lagene samkopieres, når der genereres en billedressource fra laggruppen.

Photoshop genererer ressourcerne og gemmer dem på samme placering som kilde-PSD-filen.

Genererede billedressourcer

Til toppen

Angive parametre for kvalitet og størrelse

JPG-ressourcer genereres i 90 % som standard. PNG-ressourcer genereres som 32-bit-billeder som standard. GIF-ressourcer genereres med grundlæggende alfagennemsigtighed.

Når du omdøber lag eller laggrupper forud for generering af ressourcer, kan du tilpasse kvaliteten og størrelsen.

Parametre for JPG-ressourcer

- Tilføj den ønskede outputkvalitet som et suffiks i ressourcenavnet – .jpg`(1-10)` eller .jpg`(1-100 %)`. F.eks.:
  - `Ellipse_4.jpg5`
  - `Ellipse_4.jpg50%`
- Tilføj den ønskede output-billedstørrelse (relativ eller i understøttede formater – `px, tommer, cm` og `mm`) som præfiks i et ressourcenavn. Photoshop skalerer billederne herefter. F.eks.:
  - `200% Ellipse_4.jpg`
  - `300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg`
  - `10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg`

  Bemærk: *Husk at tilføje et mellemrum mellem præfikset og ressourcenavnet. Du kan udelade enheden, hvis du angiver størrelsen i pixel. Eksempel:* `300 x 200`.

Du kan som illustreret blande forskellige enheder og pixler, når du angiver den ønskede outputstørrelse for billedet. For eksempel er `4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg` *et gyldigt lagnavn til ressourcegenerering.*

Parametre for PNG-ressourcer

- Tilføj den ønskede outputkvalitet som et suffiks i ressourcenavnet – `8, 24` eller `32`. F.eks.:
  - `Ellipse_4.png24`
- Tilføj den ønskede output-billedstørrelse (relativ eller i understøttede formater – `px, tommer, cm` og `mm`) som præfiks i et ressourcenavn. Photoshop skalerer billederne herefter. F.eks.:
  - `42% Ellipse_4.png`
  - `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png`
  - `10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png`

  Bemærk: *Husk at tilføje et mellemrum mellem præfikset og ressourcenavnet. Du kan udelade enheden, hvis du angiver størrelsen i pixel. Eksempel:* `300 x 200`.

Du kan som illustreret blande forskellige enheder og pixler, når du angiver den ønskede outputstørrelse for billedet. For eksempel er `4in x 100 Rounded_rectangle_3.png` *et gyldigt lagnavn til ressourcegenerering.*

Parametre for GIF-ressourcer

- Tilføj den ønskede output-billedstørrelse (relativ eller i understøttede formater – `px, tommer, cm` og `mm`) som præfiks i et ressourcenavn. F.eks.:
  - `42% Ellipse_4.gif`

- `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif`
- `20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif`

Bemærk: *Husk at tilføje et mellemrum mellem præfikset og ressourcenavnet. Du kan udelade enheden, hvis du angiver størrelsen i pixel. Eksempel:* `300 x 200`.

Du kan som illustreret blande forskellige enheder og pixler, når du angiver den ønskede outputstørrelse for billedet. For eksempel er `4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif` *et gyldigt lagnavn til ressourcegenerering.*

Parametre for kvalitet er ikke gyldige for GIF-ressourcer.

Sammensætte komplekse lagnavne

Du kan angive flere ressourcenavne med parametre, når du døber et lag til ressourcegenerering. F.eks.:

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

Photoshop genererer følgende ressourcer fra dette lag:

- `Delicious.jpg` (et JPG-billede i kvalitet 8 skaleret 120 %)
- `Delicious.png` (24-bit PNG-billede skaleret 42 %)
- `Delicious_2.jpg` (et JPG-billede i 90 % kvalitet med en absolut størrelse på 100x100 px)
- `Delicious.gif` (et GIF-billede skaleret 250 %)

Til toppen

Deaktiver generering af billedressourcer for alle dokumenter

Du kan deaktivere generering af billedressourcer globalt for alle Photoshop-dokumenter ved at redigere dine indstillinger.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Ekstramoduler.
2. Fjern markeringen ved Aktivér Generator.
3. Klik på OK.

Bemærk: *Menukommandoen Fil > Generér kan ikke vælges, når du deaktiverer generering af billedressourcer i Indstillinger. Funktionen kan kun aktiveres igen i dialogboksen Indstillinger.*

Til toppen

Ofte stillede spørgsmål

Skal jeg angive unikke ressourcenavne?

Ressourcenavne skal være unikke på et dokumentniveau.

På hvilket standard-kvalitetsniveau genereres billedressourcer?

JPG-ressourcer genereres i 90 % som standard. PNG-ressourcer genereres som 32-bit-billeder som standard. GIF-ressourcer genereres med grundlæggende alfagennemsigtighed.

Genererer Photoshop billedressourcer fra lag med gennemsigtighed og andre effekter?

Ja. Gennemsigtighed og andre tilføjede effekter i et lag afspejles i de genererede ressourcer fra det pågældende lag. Sådanne effekter kan imidlertid blive samkopieret i de genererede ressourcer.

Hvordan genereres billedressourcer fra lag, der flyder ud fra lærredet?

Medmindre de er specifikt afmasket, er alle pixeldata i et lag en del af den genererede ressource. Lag eller laggrupper, der flyder ud fra lærredet, er fuldt synlige i den genererede ressource.

Er kommaet den eneste gyldige separator mellem billedressourcenavne?

Foruden kommaet (,) kan du også bruge plustegnet (+) som en separator mellem billedressourcenavne. F.eks.:

```
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

- Flere oplysninger om Photoshop Generator syntax

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Reducer sløring på grund af kamerarystelser | Photoshop CC

Video | Brug af filteret til reducering af kamerarystelser
Billeder, der egner sig til reducering af kamerarystelser
Brug automatisk reducering af kamerarystelser
Brug flere sløringsrammer til reducering af kamerarystelser
Avancerede indstillinger for sløringsrammer

Photoshop har en smart mekanisme til automatisk reducering af sløring på grund af kamerabevægelser. Hvis det er nødvendigt, kan du justere avancerede indstillinger for at gøre billedet endnu skarpere. Filteret Reducering af rystelser i menuen Filter > Skarphed kan reducere flere forskellige typer sløring på grund af kamerabevægelser, herunder lineær bevægelse, bueformet bevægelse, rotationsbevægelse og zigzagbevægelse.

Reducering af kamerarystelser | Et eksempel på før og efter reducering

Til toppen

Billeder, der egner sig til reducering af kamerarystelser

Funktionen til reducering af kamerarystelser virker bedst på velbelyste billeder fra stillbilledkameraer uden for meget billedstøj. De følgende typer af stillbilleder er specielt egnede til reducering af rystelser:

- Indendørs- og udendørsbilleder taget med en lang brændvidde
- Indendørsbilleder af en statisk scene taget med en lav lukkerhastighed og uden blitz

Derudover kan reducering af rystelser hjælpe med til at gøre sløret tekst skarpere i billeder, der er påvirket af kamerabevægelse.

Til toppen

Brug automatisk reducering af kamerarystelser

1. Åbn billedet.
2. Vælg Filter > Skarphed > Reducering af rystelser. Photoshop analyserer automatisk det område af billedet, der bedst egner sig til reducering af rystelser, bestemmer sløringens art og ekstrapolerer de pågældende korrektioner på hele billedet. Det korrigerede billede vises til din vurdering i dialogboksen Reducering af rystelser.

Med brug af detaljeringsluppen i ruden nederst til højre kan du nøje undersøge det område, der er i fokus. Du kan om nødvendigt zoome ind eller zoome ud på et billedelement. Når du trækker håndværktøjet hen over detaljeringsluppen for at undersøge et billedområde, kan du slippe museknappen for at se et eksempel på de ændringer, der er udført på området med funktionen til reducering af rystelser.

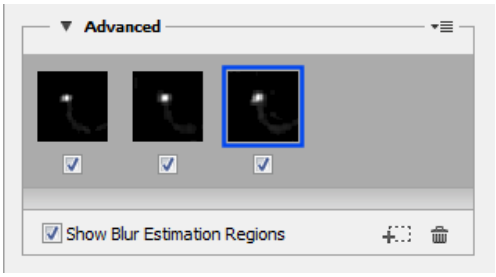
***Bemærk:** Hvis der ikke kan ses korrektioner af billedet i dialogboksen Reducering af rystelser, skal du kontrollere, at funktionen Eksempel i ruden til højre er aktiveret.*

Til toppen

Brug flere sløringsrammer til reducering af kamerarystelser

En sløringsramme angiver sløringens form og omfang for det valgte område af billedet. Forskellige områder i billedet kan have sløring med forskellige former. Automatisk reducering af kamerarystelser bruger kun sløringsrammen for det område i billedet, som Photoshop som standard har bestemt som det bedst egnede til vurdering af sløring. Hvis du ønsker at finjustere billedet yderligere, kan du få Photoshop til at beregne og korrigere for sløringsrammer i flere områder.

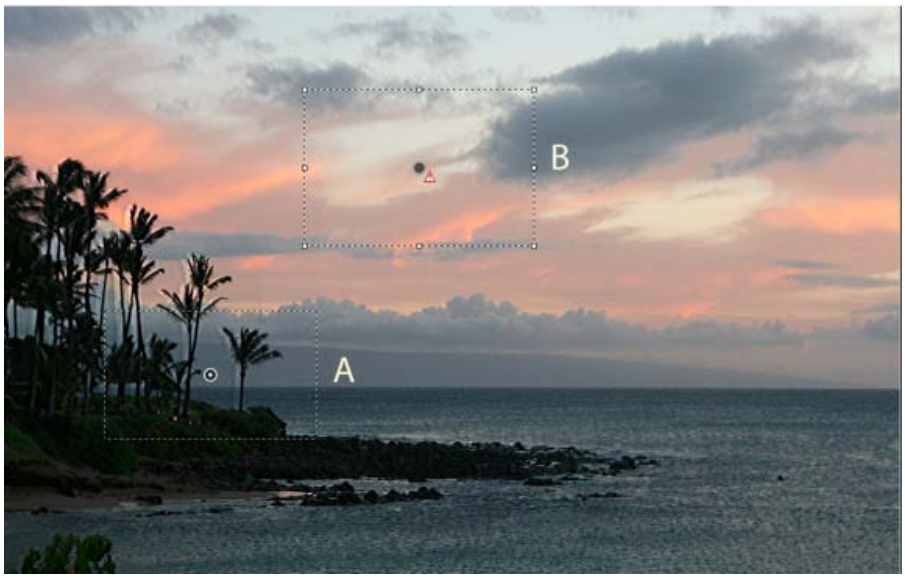
De relevante sløringsrammer fremgår af panelet Avanceret i dialogboksen Reducering af rystelser. Du kan klikke på en sløringsramme for at zoome ind på den.



Flere sløringsrammer i panelet Avanceret

Opret og rediger sløringsrammer

I Photoshop kan du oprette og ændre sløringsrammer på flere forskellige måder. Opret sløringsrammer i de områder af billedet, hvor der er kantkontrast, for at opnå de bedste resultater. Området mærket med **A** i illustrationen herunder er for eksempel bedre egnet til vurdering af sløring end det område, der er mærket med **B**.



På grund af kontraster i teksturen er A bedre egnet til vurdering af sløring end B

Skift størrelse på/flyt grænserne for det område, der bliver fokuseret på

Du kan opdatere den tilknyttede sløringsramme ved blot at flytte grænserne for det område, der bliver fokuseret på. For at skifte fokus til et andet område, kan du trække i centerpunktet i det område, der i øjeblikket er i fokus.

Få Photoshop til at foreslå et nyt område til vurdering af sløring

1. Klik på ikonet Tilføj foreslået sløringsramme() i panelet Avanceret i ruden til højre. Photoshop fremhæver et nyt område i billedet, der egner sig til vurdering af sløring, og opretter dets sløringsramme.
2. Tilføj om nødvendigt flere sløringsrammer.

Klik på papirkurvsikonet () for at slette en eller flere markerede sløringsrammer.

Manuel markering af et nyt billedområde

1. Klik på ikonet Værktøj til vurdering af sløring () i øverste venstre hjørne af dialogboksen Reducering af rystelser.
2. Træk et markeringsrektangel hvor som helst på billedet. Photoshop opretter automatisk en sløringsramme for det område, du markerede.
3. Tilføj om nødvendigt flere sløringsrammer.

Opret en sløringsramme, ved at benytte Værktøj til sløringsretning

1. Vælg Værktøj til sløringsretning () i panelet til venstre.
2. Træk en lige linje på billedet, som repræsenterer sløringsretningen.
3. Juster om nødvendigt Sløringsrammelængden og Sløringsrammeretningen.

Længde og bredde af sløringsrammen

Rediger en sløringsramme med detaljeringsluppen

1. Brug detaljeringsluppen til at fokusere på et nyt billedområde, der egner sig til reducering af kamerarystelser.
2. Klik på ikonet Forstærk ved luppens placering ( ) for at flytte fokus i den venstre rude til det fremhævede område i detaljeringsluppen. Sløringsrammen for det område, der tidligere blev vist i detaljeringsluppen , bliver automatisk opdateret.

*Tastaturgenvejen **q** lader dig fastgøre/frigøre detaljeringsluppen.*

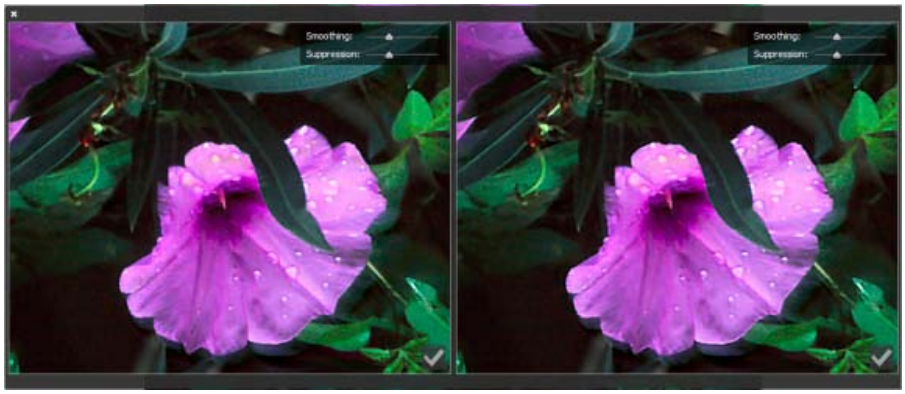
Rediger en sporingsramme med detaljeringsluppen

Vis og anvend flere sløringsrammer

Når du har tilføjet de nødvendige sløringsrammer, kan du vælge én eller flere af dem i panelet Avanceret for at anvende dem på billedet.

Visning og sammenligning af resultaterne for to sløringsrammer

- Vælg sløringsrammerne i panelet Avanceret, mens Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac) holdes nede. Photoshop viser ruden med forhåndsvisninger for de valgte sløringsrammer.



Resultaterne af to sløringsrammer vist side om side

Under forhåndsvisning af resultaterne for to sløringsrammer ved siden af hinanden, kan du hurtigt justere Udjævningog Undertrykkelse af artefakter, samt se hvorledes dine ændringer påvirker billedet. Se Udjævning og Undertykkelse af artefakter.

Dubler en sløringsramme

- Træk en sløringsramme hen på ikonet Tilføj foreslået sløringsramme ( ).

Photoshop opretter så en kopi af sløringsrammen og låser den dublerede kopi.

Det er nyttigt at oprette dublerede kopier af sløringsrammer, når du hurtigt vil justere Udjævning og Undertrykkelse af artefakter, samt se forhåndsvisning af, hvordan dine ændringer påvirker billedet. Se Udjævning og Undertykkelse af artefakter.

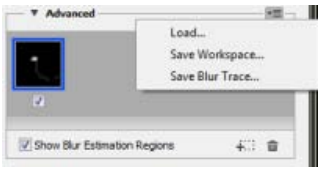
Arbejde med dublerede sløringsrammer

Genbrug sløringsrammer

Når du har oprettet sløringsrammer, kan du gemme dem og bruge dem på andre billeder.

1. Vælg en eller flere sløringsrammer.
2. Vælg Gem sløringsramme i harmonikamenuen i panelet Avanceret. Sløringsrammerne kan gemmes i to formater: KNL og PNG.

Når du ønsker at genbruge de gemte sløringsrammer på et andet billede, kan du bruge indstillingen Indlæs i harmonikamenuen i panelet Avanceret.



Gemme og indlæse sløringsrammer

Til toppen

Avancerede indstillinger for sløringsrammer

Med de avancerede indstillinger for sløringsrammer kan du finjustere reduceringen af kamerarystelser yderligere.

Sløringsrammegrænser

Indstillingen Sløringsrammegrænser repræsenterer den fastsatte størrelse af sløringsrammen. Du kan om nødvendigt justere denne værdi.

Kildestøj

Photoshop anslår automatisk mængden af støj i billedet. Vælg om nødvendigt en anden værdi (Auto/Lav/Mellem/Høj).

Udjævning

Udjævning reducerer støj forårsaget af forøgelse af skarpheden. Du kan flytte skydeknappen til en anden værdi end standardværdien på 30 %. Det anbefales at vælge en lav værdi for udjævning.

Undertrykkelse af artefakter

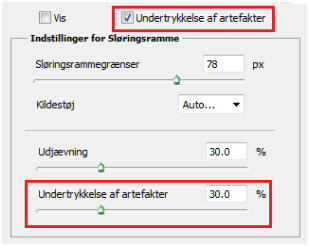
Der vil af og til kunne observeres visse synlige støjartefakter, når et billede gøres skarpere. Følg disse trin for at undertrykke disse artefakter:

1. Vælg Undertrykkelse af artefakter.

Bemærk: *Når Undertrykkelse af artefakter er slået til, genererer Photoshop grove forhåndsvisninger. Grove forhåndsvisninger er skarpere, men de indeholder også flere støjartefakter.*

2. Indstil skydekontrollen Undertrykkelse af artefakter til en højere værdi. 100 %'s undertrykkelse af artefakter resulterer i det oprindelige billede, mens der ved artefaktundertrykkelse på 0 % ikke undertrykkes nogen støjartefakter.

Undertrykkelse af artefakter virker bedst til at undertrykke mellemstor støjtæthed.



Undertrykkelse af artefakter

Støjartefakter

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Deling af værker på Behance | Photoshop CC

Du kan overføre dine kreative frembringelser som igangværende projekter til Behance direkte via Photoshop. Behance er den førende onlineplatform til fremvisning af og opdagelse af kunstneriske værker. I Behance kan du gemme en portefølje over dit arbejde og udsende det vidt og bredt for at få feedback på det.

Bemærk: *På nuværende tidspunkt er integration af Behance med Photoshop CC ikke tilgængelig i Frankrig og Japan.*

Du kan dele dine værker inde fra Photoshop på en af følgende måder:

- Vælg Filer > Del på Behance, når du har et dokument åbent.
- Klik på ikonet Del på Behance ( ) i nederste venstre hjørne af dokumentvinduet, når du har et dokument åbent.

Du kan finde yderligere oplysninger om brugen af Behance på **, under Behance-hjælpecenter.**

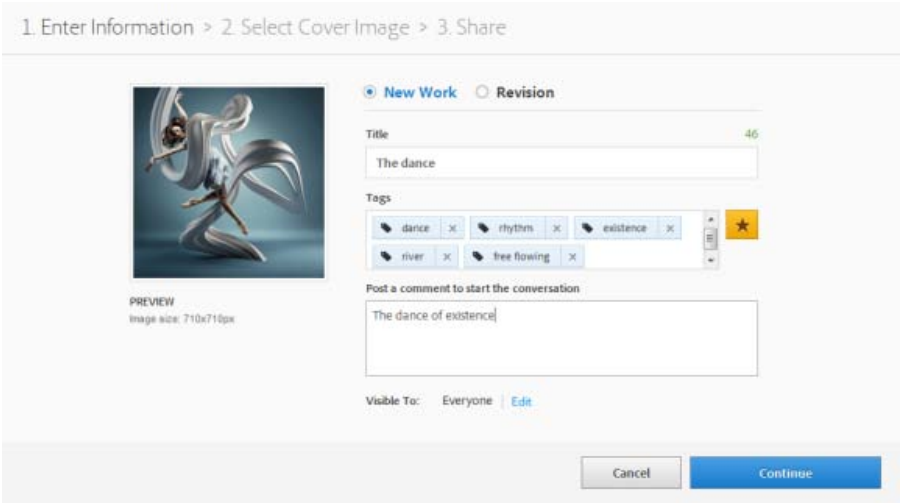
Bemærk: *Du kan dele billeder på mindst 320 x 320 pixel.*

Du skal være mindst 13 år gammel for at bruge Behance.

Til toppen

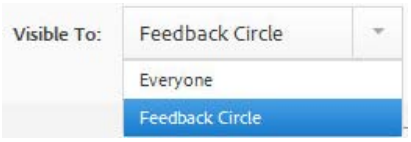
Del et billede på Behance

1. Vælg Del på Behance, når du har billedet åbent i Photoshop.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du ikke har en Behance-konto, kan du klikke på Opret en åben profil for at oprette en Behance-konto.
   - Hvis du bruger samme e-mailadresse til både Behance-kontoen og Creative Cloud-medlemskabet, kan du kæde de to konti sammen ved at indtaste din Behance-adgangskode.
   - Hvis du bruger forskellige e-mailadresser til Behance-kontoen og Creative Cloud-medlemskabet, kan du udfylde oplysningerne under *Jeg har en Behance-portefølje*.
3. På skærmen Indtast oplysninger skal du angive en titel og nogle koder for det billede, du vil dele. Du kan også skrive en kommentar for at starte en samtale om værket.

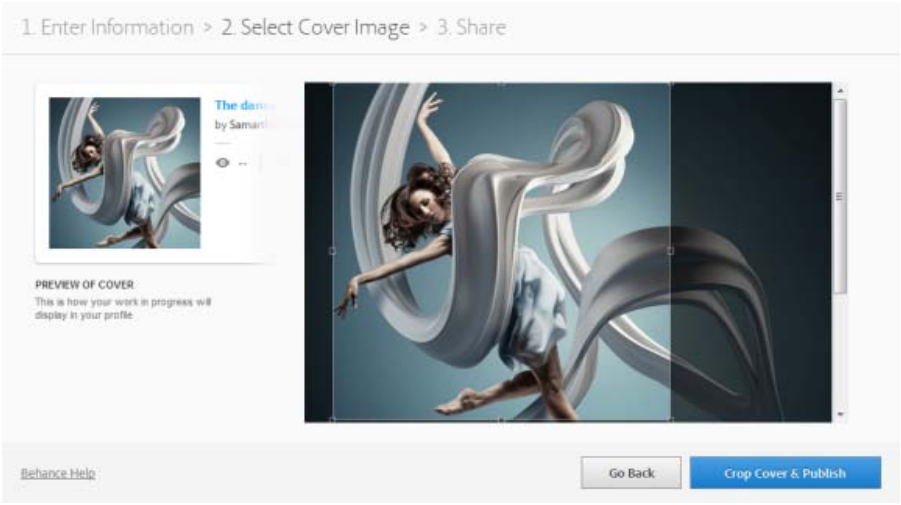


Angiv en titel og nogle koder for billedet

4. Hvis du har en feedback-kreds på Behance, kan du vælge kun at dele værket med medlemmerne af denne kreds.

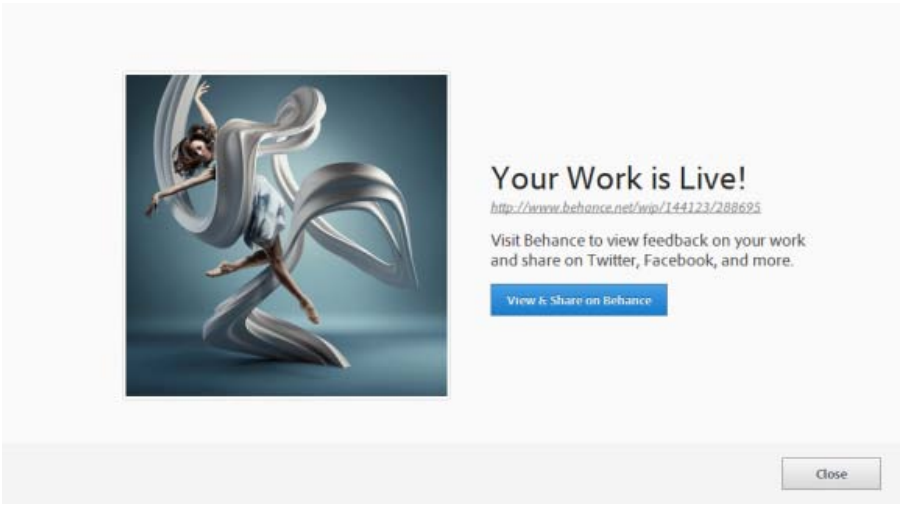


5. På skærmen Vælg coverbillede kan du beskære billedet med henblik på at oprette et coverbillede til værket.



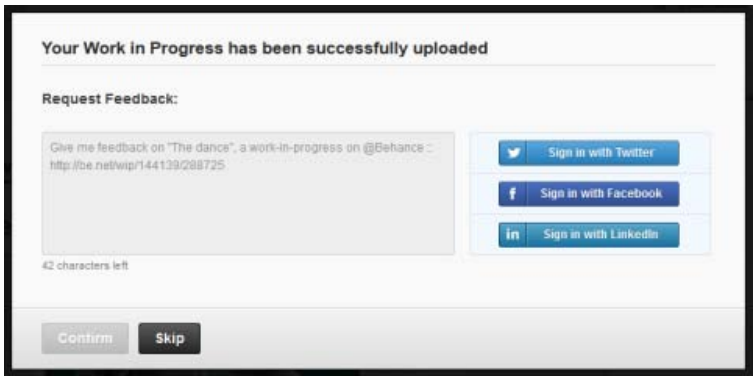
Beskær for at oprette et coverbillede

6. Klik på Beskær og udgiv cover. Behance overfører billedet som et igangværende projekt og gør det muligt for andre at kommentere på det.



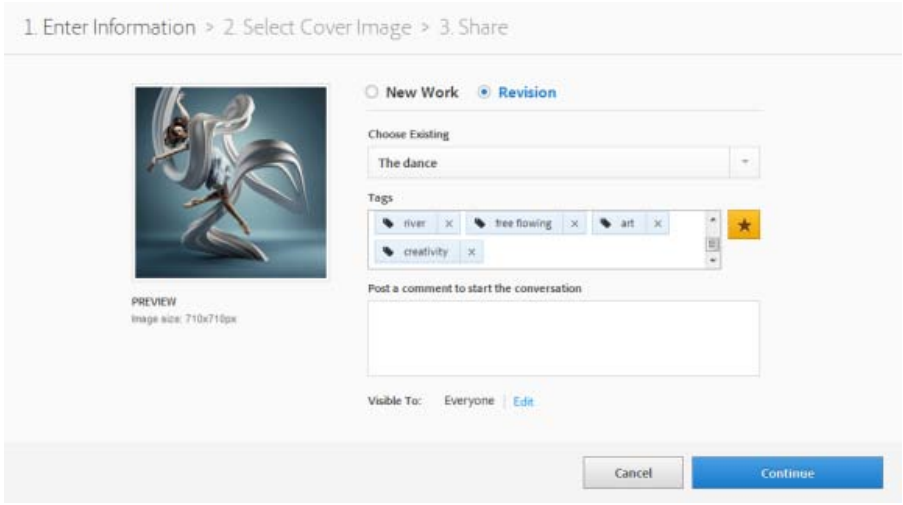
Igangværende arbejde er overført til og aktivt på Behance

7. Klik på Vis og del på Behance for at synkronisere med sociale netværk som f.eks. Twitter, Facebook og LinkedIn. Næste gang du overfører et billede, kan du vælge at dele det på Twitter, Facebook og LinkedIn direkte via Photoshop.

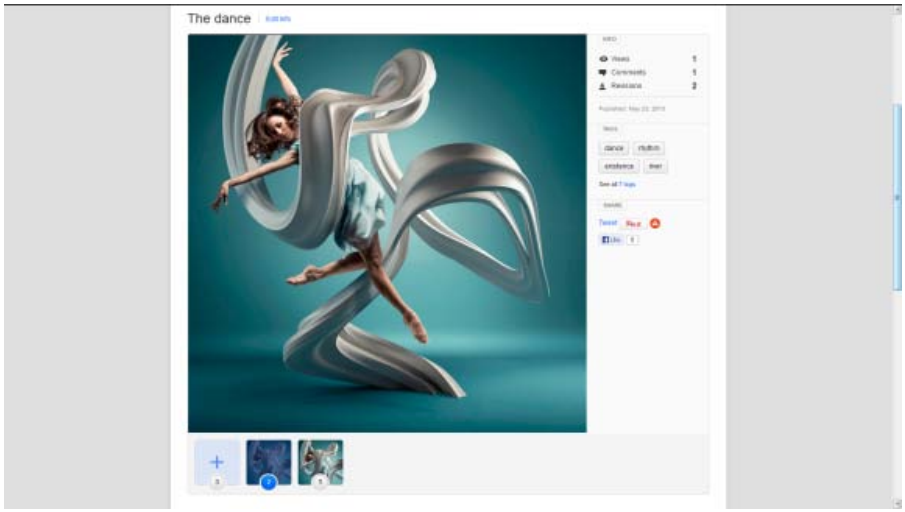


Anmod om kommentarer via sociale netværk

8. Du kan overføre reviderede versioner af billedet til Behance, efterhånden som du arbejder videre på det.



Overførsel af reviderede versioner til Behance



Det igangværende projekt, som det bliver vist på Behance

Bemærk: *Der understøttes også panoramabilleder på 3200 x 320 og 320 x 3200 pixel. Det højeste understøttede størrelsesforhold for panoramaer er 10:1.*

Til toppen

Se også

- Udgiv på Behance via Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprettelse af Smart Objects | CC, CS6

Om Smart Objects
Oprettelse af integrerede Smart Objects | CC, CS6
Oprettelse af sammenkædede Smart Objects | Photoshop CC
Dubler et integreret Smart Object
Rediger indholdet af et Smart Object
Erstat indholdet af et Smart Object
Konverter et integreret eller sammenkædet Smart Object til et lag
Eksporter indholdet af et integreret Smart Object

Til toppen

Om Smart Objects

Smart Objects er lag, der indeholder billeddata fra raster- eller vektorbilleder, f.eks. Photoshop- eller Illustrator-filer. Smart Objects bevarer et billedes kildeindhold med alle dets oprindelige egenskaber, hvilket bevirker, at du kan foretage redigering af laget uden at slette noget.

I Photoshop CC og CS6 kan du integrere indholdet i et billede i et Photoshop-dokument. I Photoshop CC kan du også oprette sammenkædede Smart Objects, hvor der henvises til deres indhold fra eksterne billedfiler. Indholdet i et sammenkædet Smart Object bliver opdateret, når billedfilen ændres.

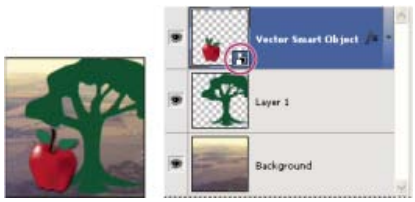
Sammenkædede Smart Objects adskiller sig fra duplikerede *forekomster* i et Smart Object indenfor et Photoshop-dokument. Med sammenkædede Smart Objects kan du bruge en delt kildefil på tværs af flere Photoshop-dokumenter.

Med Smart Objects kan du:

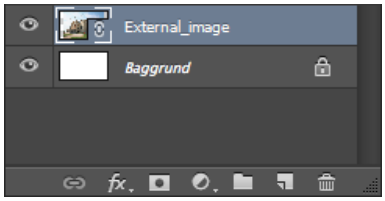
- Udføre ikke-destruktive transformeringer. Du kan skalere, rotere, skråtstille, forvrænge, perspektivisk transformere eller fordreje et lag uden at miste oprindelige billeddata eller forringe billedkvaliteten, da transformeringer ikke påvirker de oprindelige data.
- Arbejde med vektordata, f.eks. vektorillustrationer fra Illustrator, der ellers ville blive rasteriseret i Photoshop.
- Udføre filtrering uden at slette noget. Du kan når som helst redigere filtre, der anvendes på Smart Objects.
- Redigere et Smart Object, og automatisk opdatere alle dets sammenkædede forekomster.
- Anvende en lagmaske, der er sammenkædet eller ikke er sammenkædet med Smart Object-laget.
- Prøve forskellige design med billeder i lav opløsning som pladsholdere, og senere udskifte dem med de rigtige.

Du kan ikke udføre handlinger, der ændrer pixeldata - f.eks. maling, udtværing, brænding eller kloning - direkte på et Smart Object-lag, medmindre det først konverteres til et almindeligt lag, som bliver rasteriseret. Hvis du vil udføre handlinger, der ændrer pixeldata, kan du redigere indholdet af et Smart Object, klone et nyt lag over Smart Object-laget, redigere dubletter af det pågældende Smart Object eller oprette et nyt lag.

Bemærk: *Hvis du transformerer et Smart Object, hvorpå der anvendes et Smart-filter, slår Photoshop filtereffekter fra, mens transformeringen udføres. Filtereffekter anvendes igen, når transformeringen er afsluttet. Se Om smart-filtre.*



Almindeligt lag Smart Object i panelet Lag. Ikon i nederste højre hjørne af miniaturebilledet angiver Smart Object.



(Photoshop CC) Et sammenkædet Smart Object i panelet Lag

Oprettelse af integrerede Smart Objects | CC, CS6

Til toppen

Du kan oprette integrerede Smart Objects ved hjælp af forskellige metoder: Ved at bruge kommandoen Åbn som Smart Object, placere en fil (CS6) eller placere en fil som integreret (CC, CS6), indsætte data fra Illustrator eller konvertere et eller flere Photoshop-lag til Smart Objects.

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - *(CC)* Vælg Filer > Placer integreret for at importere filer som Smart Objects i et åbent Photoshop-dokument.
  - Vælg Filer > Åbn som Smart Object, markér en fil, og klik på Åbn.
  - *(CS6)* (Vælg Filer > Placer for at importere filer som Smart Objects i et åbent Photoshop-dokument.

Selvom du kan placere JPEG-filer, er det bedre at placere PSD-, TIFF- eller PSB-filer, da du kan tilføje lag, ændre pixel samt gemme filen igen uden tab. (Hvis du gemmer en redigeret JPEG-fil, skal du samkopiere nye lag. Desuden komprimeres billedet igen, hvilket medfører forringelse af billedkvaliteten).

- Vælg Lag > Smart Object > Konverter til Smart Object for at konvertere et markeret lag til et Smart Object.
- I Bridge skal du vælge Filer > Placer > I Photoshop for at importere en fil som et Smart Object i et åbent Photoshop-dokument.

Det er nemt at arbejde med Camera Raw-filer, hvis du åbner dem som Smart Objects. Du kan når som helst dobbeltklikke på det Smart Object-lag, der indeholder Raw-filen, for at justere Camera Raw-indstillingerne.

- Markér et eller flere lag, og vælg Lag > Smart Objects > Konverter til Smart Object. Lagene samles i ét Smart Object.
- Træk PDF- eller Adobe Illustrator-lag eller -objekter til et Photoshop-dokument.
- Indsæt illustrationer fra Illustrator i et Photoshop-dokument, og vælg Smart Object i dialogboksen Sæt ind. Hvis du vil opnå den største fleksibilitet, skal du aktivere både PDF og AICB (ingen understøttelse af gennemsigtighed) i afsnittet Filhåndtering og Udklipsholder i dialogboksen Indstillinger i Adobe Illustrator.

Oprettelse af sammenkædede Smart Objects | Photoshop CC

Til toppen

I Photoshop CC kan du oprette sammenkædede Smart Objects. Indholdet i sammenkædede Smart Objects bliver opdateret, når billedfilen ændres. Sammenkædede Smart Objects er særdeles praktiske i forbindelse med teamarbejde og i tilfælde, hvor ressourcer skal genbruges på tværs af designs.

Brug den følgende fremgangsmåde til at oprette et sammenkædet Smart Object:

1. Vælg Filer > Placer sammenkædet.
2. Vælg den pågældende fil, og klik på Placer.

Det sammenkædede objekt bliver oprettet og vist i panelet Lag med et kædeikon ( ).

Opdater sammenkædede Smart Objects

Hvis en ekstern kildefil bliver ændret, mens et Photoshop-dokument med henvisning til den er åbent, bliver det pågældende sammenkædede Smart Object automatisk opdateret. Hvis du åbner et Photoshop-dokument med ikke-synkroniserede Smart Objects, kan du imidlertid opdatere disse Smart Objects:

- Højreklik på et sammenkædet Smart Object-lag, og vælg Opdater ændret indhold.
- Vælg Lag > Smart Objects > Opdater ændret indhold.

Sammenkædede Smart Objects med ændrede kildebilleder kan ses som fremhævede i panelet Lag:

Ikke-synkroniserede sammenkædede Smart Objects bliver fremhævet i panelet lag

Sammenkædede Smart Objects med manglende eksterne kildefiler bliver fremhævet i panelet Lag

Du kan opdatere alle sammenkædede Smart Objects i det aktuelle Photoshop-dokument ved at vælge Lag > Smart Objects > Opdater alt ændret indhold.

Integration af sammenkædede Smart Objects

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Højreklik på et sammenkædet Smart Object-lag i panelet Lag, og vælg Integration af sammenkædet.
- Vælg Lag > Smart Objects > Integration af sammenkædet.

- I panelet Egenskaber skal du klikke på Integrer.

Vælg Lag > Smart Objects > Integration af alle sammenkædede for at integrere alle sammenkædede Smart Objects i Photoshop-dokumentet.

Til toppen

Dubler et integreret Smart Object

- Markér et Smart Object-lag i panelet Lag, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Hvis du vil oprette en dublet af et Smart Object, som er sammenkædet med det oprindelige Smart Object, skal du vælge Lag > Nyt > Lag via Kopiér eller trække Smart Object-laget til ikonet Opret et nyt lag nederst i panelet Lag. Redigeringer af originalen påvirker kopien og vice versa.
  - Hvis du vil oprette en dublet af et Smart Object, som ikke er sammenkædet med det oprindelige Smart Object, skal du vælge Lag > Smart Objects > Nyt Smart Object via Kopiér. Redigeringer af originalen påvirker ikke kopien.

Et nyt Smart Object vises i panelet Lag med samme navn som originalen og "kopi" som suffiks.

Til toppen

Rediger indholdet af et Smart Object

Når du redigerer et Smart Object, åbnes kildeindholdet enten i Photoshop (hvis indholdet er raster eller en Camera Raw-fil) eller det program, der håndterer det placerede format som standard (for eksempel Adobe Illustrator eller Adobe Acrobat). Hvis du gemmer ændringer af kildeindholdet, vises redigeringerne i alle sammenkædede forekomster af det Smart Object i Photoshop-dokumentet.

1. Markér det ønskede Smart Object i panelet Lag, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Lag > Smart Objects > Rediger indhold.
   - Dobbeltklik på Smart Objects-miniaturebilledet i panelet Lag.
   - I panelet Egenskaber skal du klikke på Rediger indhold.
2. Klik på OK for at lukke dialogboksen.
3. Foretag redigeringer af filen med kildeindholdet, og vælg derefter Filer > Gem.

   Photoshop opdaterer Smart Object for at afspejle de ændringer, du foretog. (Hvis du ikke kan se ændringerne, skal du gøre Photoshop-dokumentet med det pågældende Smart Object aktivt).

Til toppen

Erstat indholdet af et Smart Object

Du kan udskifte billeddata i et enkelt Smart Object eller flere sammenkædede forekomster. Du kan bruge funktionen til hurtigt at opdatere et visuelt design eller til at udskifte billeder med lav opløsning, der fungerer som pladsholdere, med de rigtige.

Bemærk: *Hvis du erstatter et Smart Object, bevares alle skaleringer, fordrejninger og effekter, som du har anvendt på det første Smart Object.*

1. Markér et Smart Object, og vælg Lag > Smart Objects > Erstat indhold.
2. Naviger til den fil, du vil anvende, og klik på Placer.
3. Klik på OK.

   Det nye indhold placeres i det pågældende Smart Object.

Til toppen

Konverter et integreret eller sammenkædet Smart Object til et lag

Når du konverterer et Smart Object til et almindeligt lag, lægges der raster i indholdet med den aktuelle størrelse. Konverter kun et Smart Object til et almindeligt lag, hvis du ikke længere har brug for at redigere Smart Object-dataene. Transformeringer, fordrejninger og filtre, der anvendes på et Smart Object, kan ikke længere redigeres, når det pågældende Smart Object rasteriseres.

- Vælg det pågældende Smart Object, og vælg Lag > Smart Objects > Ilæg raster.

Hvis du vil oprette dette Smart Object igen, skal du vælge dets oprindelige lag og begynde fra bunden. Det nye Smart Object bevarer ikke transformeringer, som du anvendte på det oprindelige Smart Object.

Til toppen

Eksporter indholdet af et integreret Smart Object

1. Markér et Smart Object i panelet Lag, og vælg Lag > Smart Objects > Eksporter indhold.
2. Vælg en placering til indholdet af det pågældende Smart Object, og klik derefter på Gem.

   Photoshop eksporterer dette Smart Object i dets oprindelige placerede format (JPEG, AI, TIF, PDF eller andre formater). Hvis et Smart Object er oprettet fra lag, eksporteres det i PSB-format.

Adobe anbefaler også

Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Selvstudier med introduktion til Photoshop

Bliv klar til Photoshop
artikel (23. okt. 2013)
Bliv klar til Photoshop er et spil med opgaver, point og belønninger, der vejleder dig undervejs, mens du lærer de grundlæggende færdigheder i Photoshop CC.

Installer Adobe Tutorial Player
fejlfinding (1. nov. 2013)
Tutorial Player til Photoshop er en interaktiv iPad-app. Den følger dine fremskridt, efterhånden som du gennemfører trinnene i et selvstudie og hjælper dig, når du går i stå.

Lær at bruge Photoshop CC ved hjælp af videoselvstudier
Adobe TV (17. maj 2013)
videoselvstudium

Video | Introduktion til Photoshop
videoselvstudie (17. jun, 2013)

Video | Synkronisering af forudindstillinger i Photoshop CC
videoselvstudie (17. jun, 2013)

Video | 3D-maling - Det næste niveau
videoselvstudie (17. jun, 2013)

Video | Brug af filteret til reducering af kamerarystelser
videoselvstudie (17. jun, 2013)

Video | Adobe Camera Raw som et filter
videoselvstudie (17. jun, 2013)

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

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.

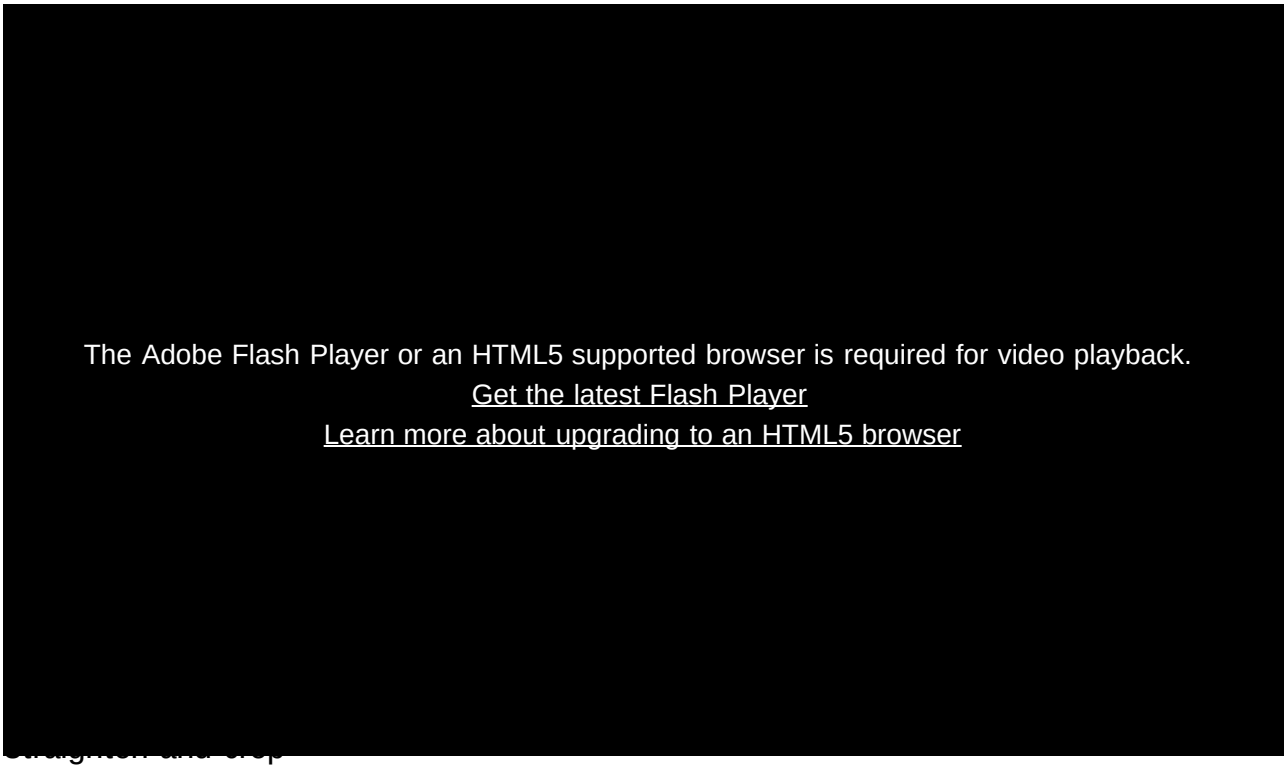
How long is the tutorial?

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.

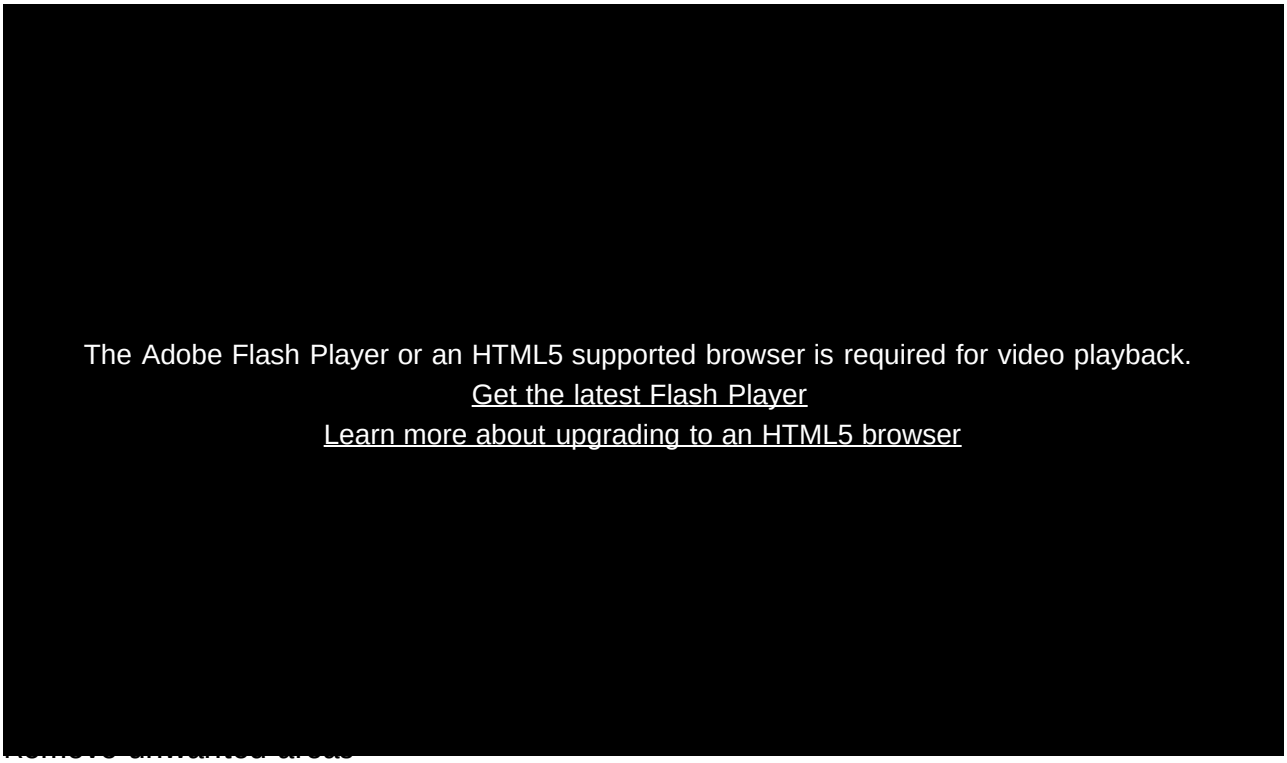
As a new Photoshop user, you’re probably itching to get your photos edited. It’s one of the first things most people want to do, and it’s one of the most fun. In this video, we’ll show you how to use crop and straighten, two common tools that help to bring out the most in your image. You’ll also learn 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.



Straighten and crop

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

Make unwanted elements disappear—just like that.

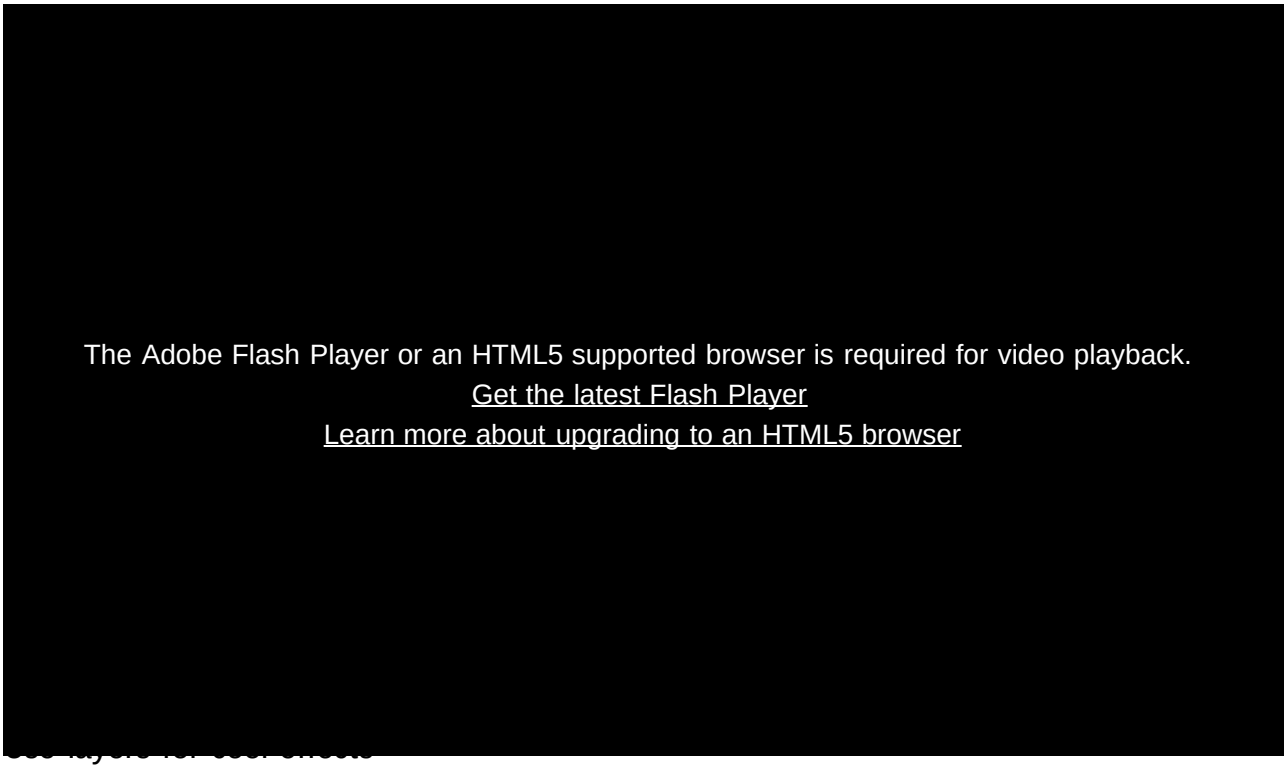


Remove unwanted areas

- 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.

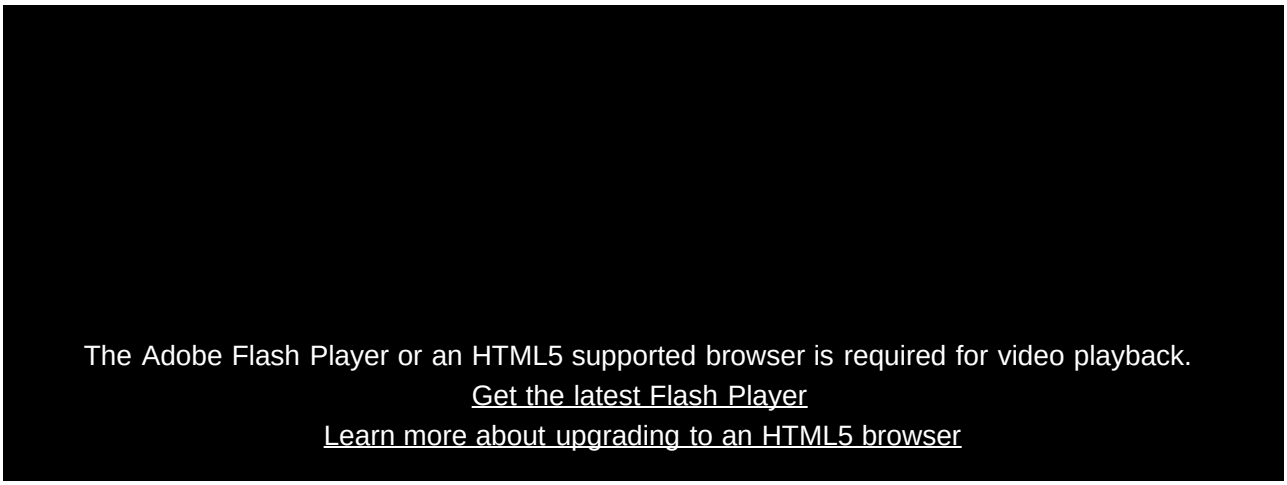
Create cool effects.

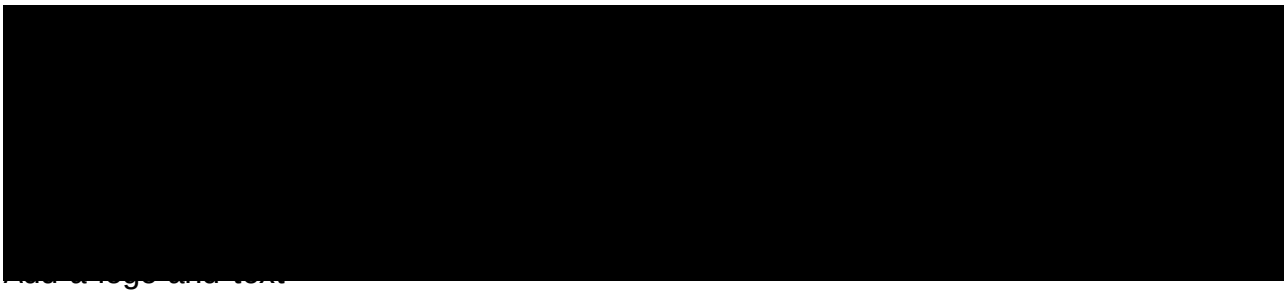


- Hue/Saturation (1:33)
- Black & White (2:19)
- Selective colorization (2:30)

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

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.

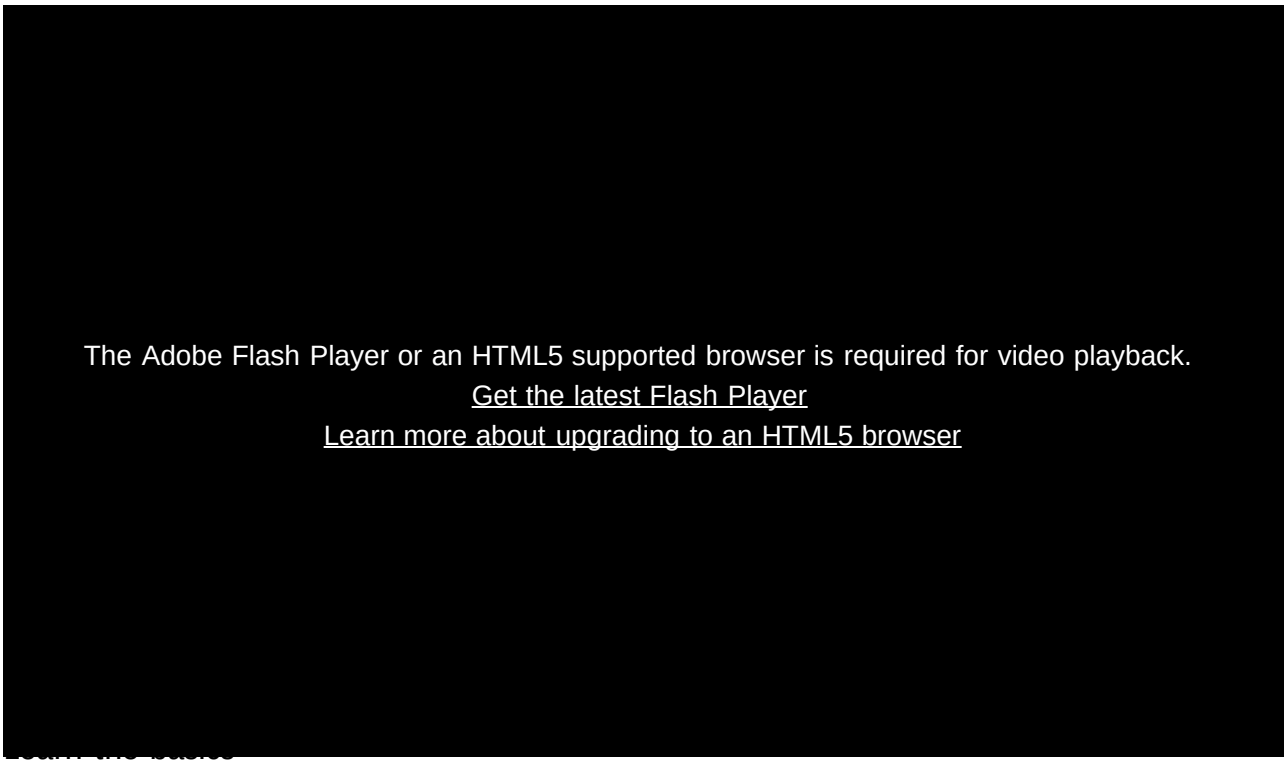
Presenter: Howard Pinsky

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.

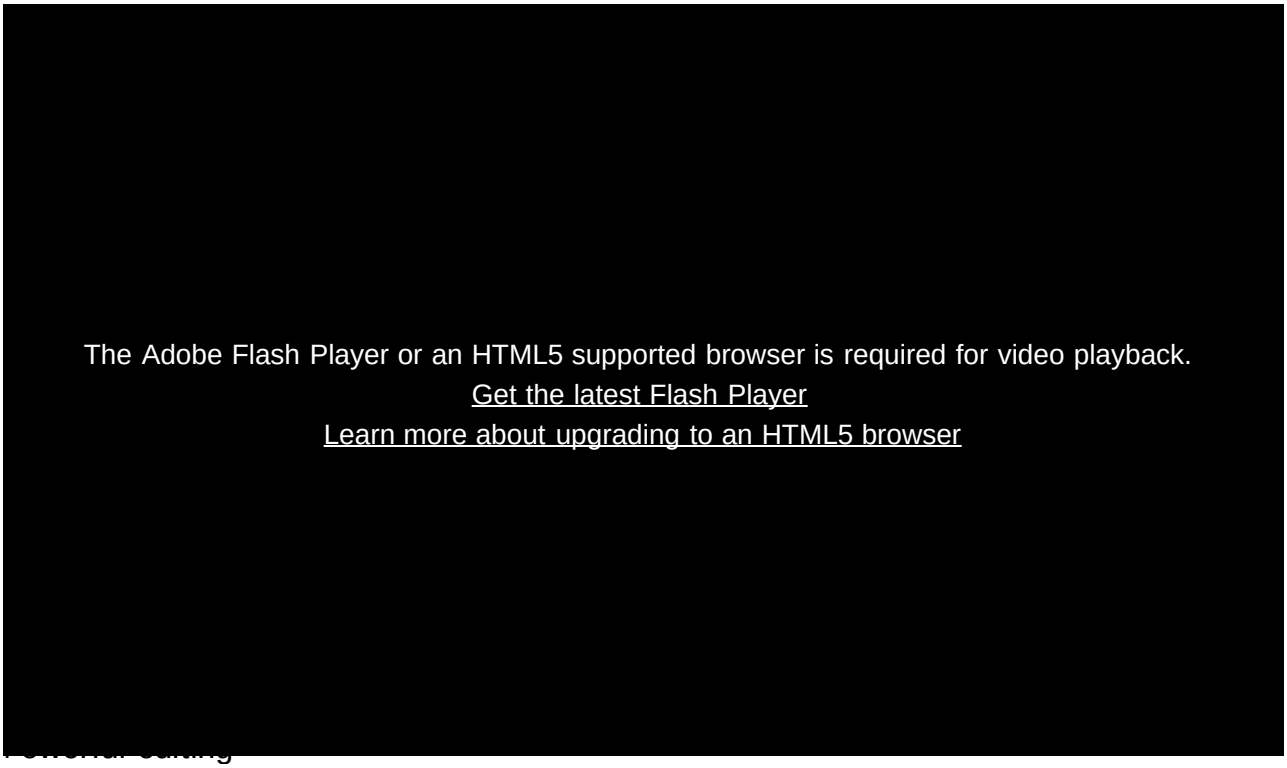
Don’t be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let’s go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you’ve always been afraid to ask. If you need help or have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



Learn the basics

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

Edit details with precision.

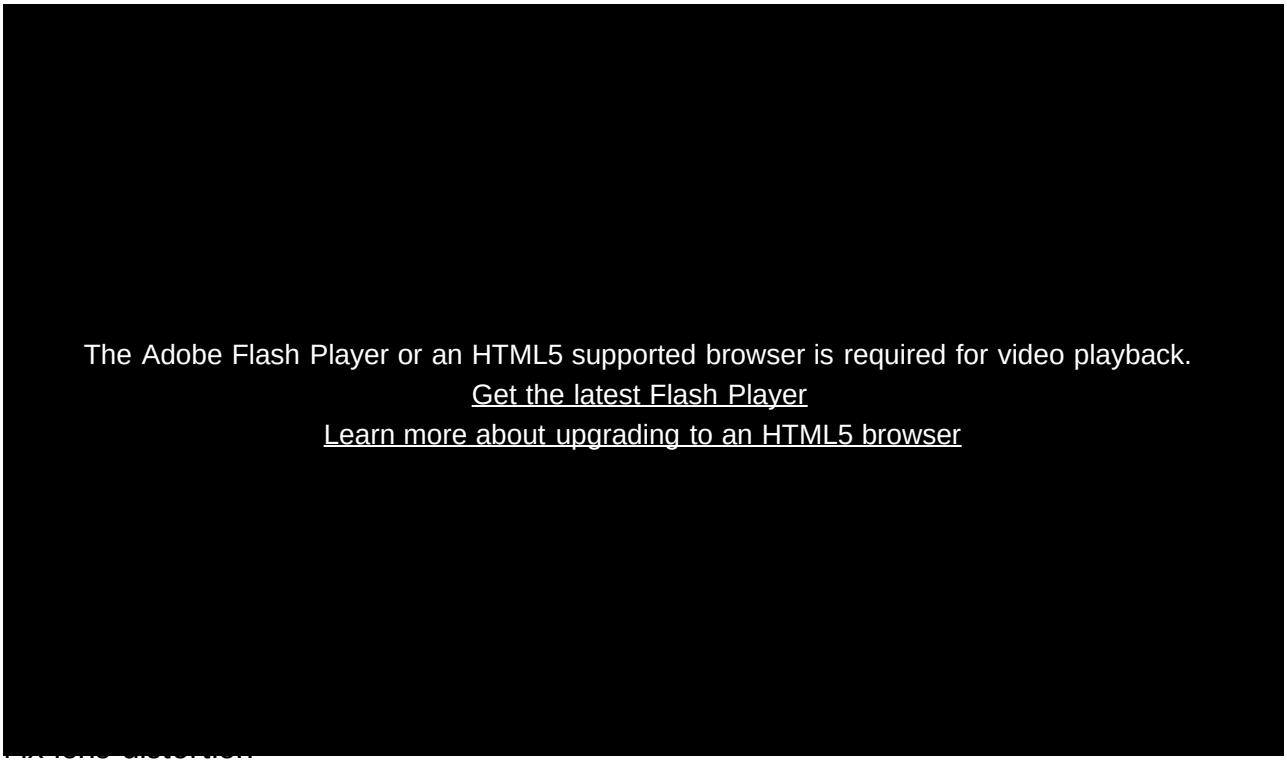


Powerful editing

- 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.

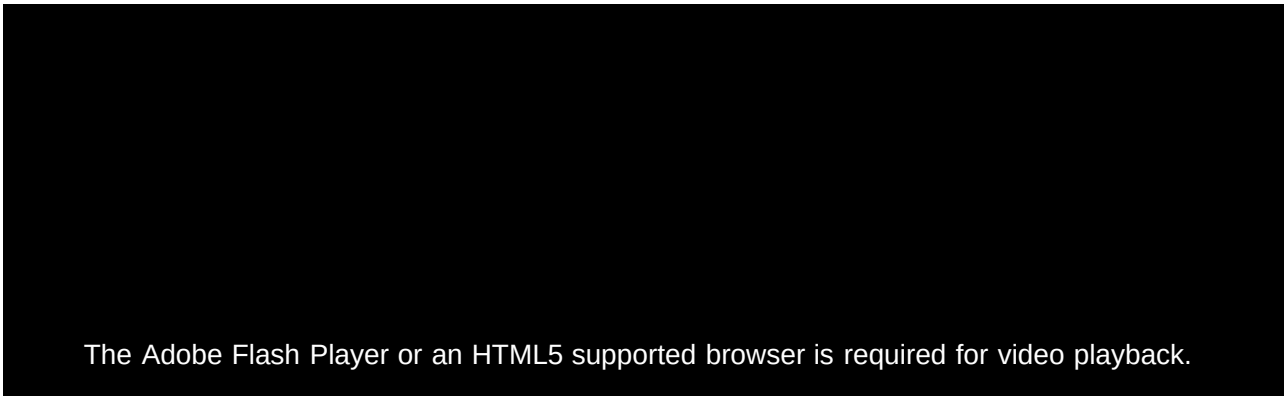


Fix lens distortion

- 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!



- 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

Arbejdsrum og arbejdsforløb

Sådan indstilles Photoshop 6 til optimal ydeevne
Jeff Tranberry (17. juni 2013)
artikel

Gem i baggrunden og gendan automatisk
Kelby (7. maj 2012)
videoselvstudium
Beskyt vigtige billeddata.

Faste indstillinger for overførsel og deling
Kelby (7. maj 2012)
videoselvstudium
Anvend fælles indstillinger på tværs af arbejdsgrupper.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Deling af værker på Behance | Photoshop CC

Du kan overføre dine kreative frembringelser som igangværende projekter til Behance direkte via Photoshop. Behance er den førende onlineplatform til fremvisning af og opdagelse af kunstneriske værker. I Behance kan du gemme en portefølje over dit arbejde og udsende det vidt og bredt for at få feedback på det.

Bemærk: *På nuværende tidspunkt er integration af Behance med Photoshop CC ikke tilgængelig i Frankrig og Japan.*

Du kan dele dine værker inde fra Photoshop på en af følgende måder:

- Vælg Filer > Del på Behance, når du har et dokument åbent.
- Klik på ikonet Del på Behance ( ) i nederste venstre hjørne af dokumentvinduet, når du har et dokument åbent.

Du kan finde yderligere oplysninger om brugen af Behance på **, under Behance-hjælpecenter.**

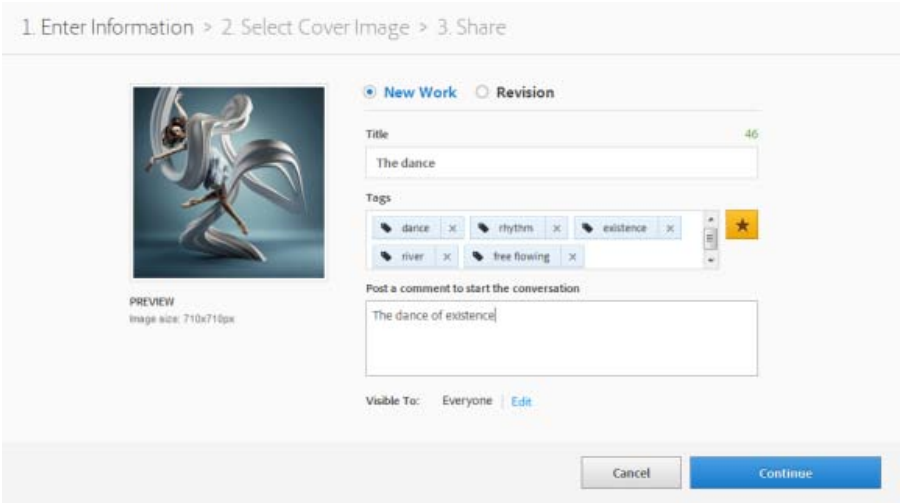
Bemærk: *Du kan dele billeder på mindst 320 x 320 pixel.*

Du skal være mindst 13 år gammel for at bruge Behance.

Til toppen

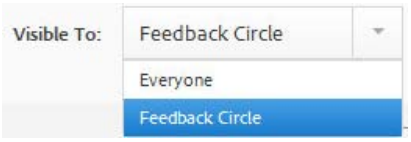
Del et billede på Behance

1. Vælg Del på Behance, når du har billedet åbent i Photoshop.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du ikke har en Behance-konto, kan du klikke på Opret en åben profil for at oprette en Behance-konto.
   - Hvis du bruger samme e-mailadresse til både Behance-kontoen og Creative Cloud-medlemskabet, kan du kæde de to konti sammen ved at indtaste din Behance-adgangskode.
   - Hvis du bruger forskellige e-mailadresser til Behance-kontoen og Creative Cloud-medlemskabet, kan du udfylde oplysningerne under *Jeg har en Behance-portefølje*.
3. På skærmen Indtast oplysninger skal du angive en titel og nogle koder for det billede, du vil dele. Du kan også skrive en kommentar for at starte en samtale om værket.

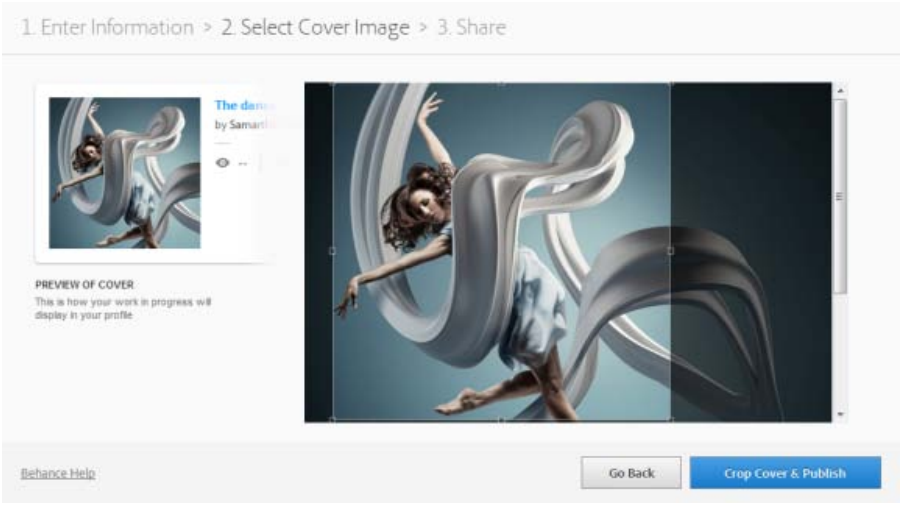


Angiv en titel og nogle koder for billedet

4. Hvis du har en feedback-kreds på Behance, kan du vælge kun at dele værket med medlemmerne af denne kreds.

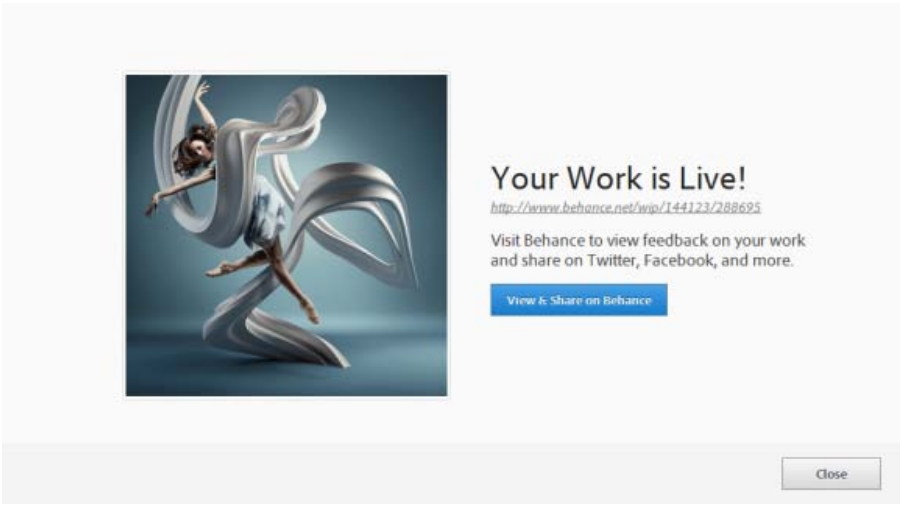


5. På skærmen Vælg coverbillede kan du beskære billedet med henblik på at oprette et coverbillede til værket.



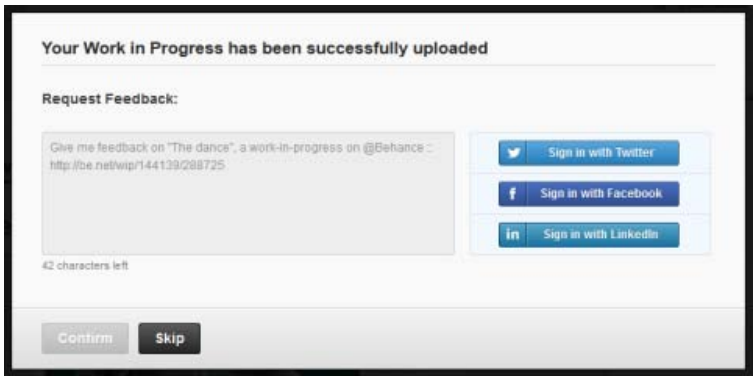
Beskær for at oprette et coverbillede

6. Klik på Beskær og udgiv cover. Behance overfører billedet som et igangværende projekt og gør det muligt for andre at kommentere på det.



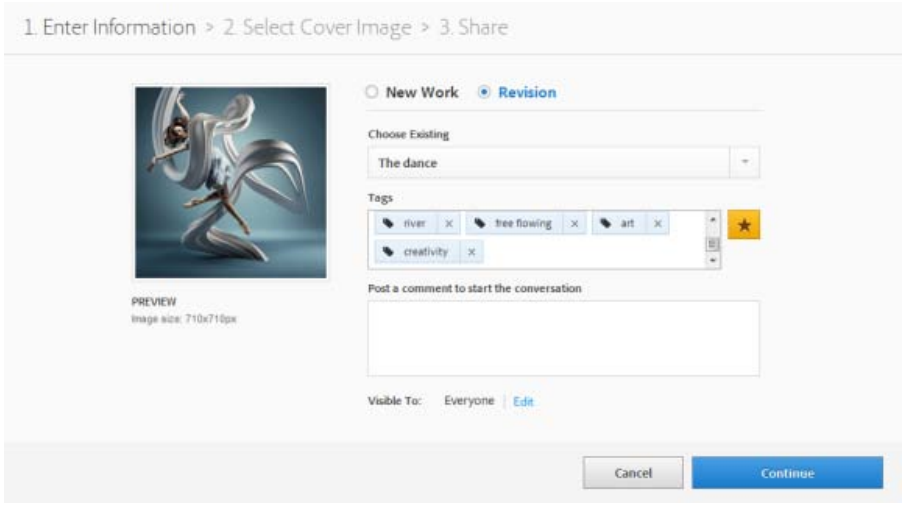
Igangværende arbejde er overført til og aktivt på Behance

7. Klik på Vis og del på Behance for at synkronisere med sociale netværk som f.eks. Twitter, Facebook og LinkedIn. Næste gang du overfører et billede, kan du vælge at dele det på Twitter, Facebook og LinkedIn direkte via Photoshop.

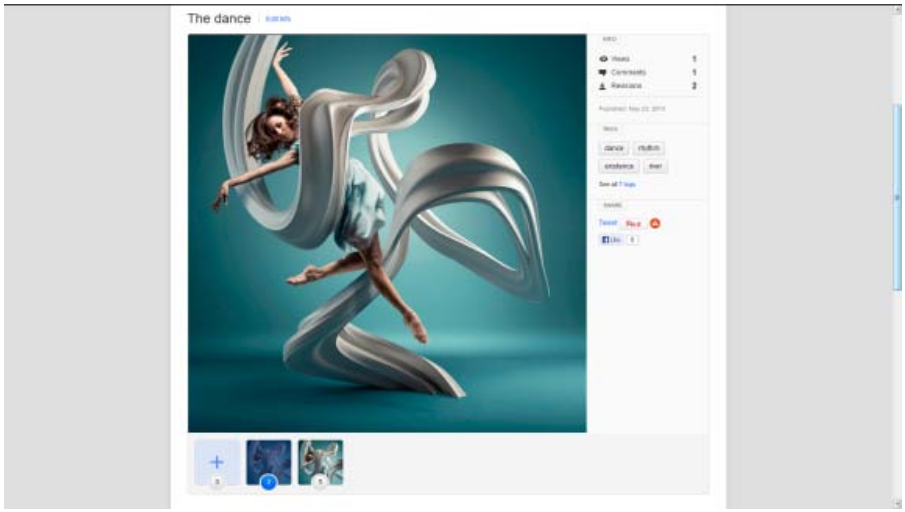


Anmod om kommentarer via sociale netværk

8. Du kan overføre reviderede versioner af billedet til Behance, efterhånden som du arbejder videre på det.



Overførsel af reviderede versioner til Behance



Det igangværende projekt, som det bliver vist på Behance

Bemærk: *Der understøttes også panoramabilleder på 3200 x 320 og 320 x 3200 pixel. Det højeste understøttede størrelsesforhold for panoramaer er 10:1.*

Til toppen

Se også

- Udgiv på Behance via Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Synkronisering af indstillinger ved hjælp af Adobe Creative Cloud | Photoshop CC

Video | Synkronisering af forudindstillinger i Photoshop CC
Synkronisering af indstillinger
Administration af Synkronisering af indstillinger
Se også

Når du arbejder på flere computere, kan det være tidskrævende, besværligt og fejlmæssigt risikabelt at administrere og synkronisere indstillinger på tværs af computerne.

Den nye funktion Synkronisering af indstillinger gør det muligt at synkronisere indstillinger via Creative Cloud. Hvis du anvender to computere, kan du med funktionen Synkronisering af indstillinger let synkronisere indstillingerne mellem dem.

Synkroniseringen foregår via din Adobe Creative Cloud-konto. Indstillingerne overføres til din Creative Cloud-konto og hentes så ned på den anden computer.

Du kan starte synkroniseringen manuelt. Det sker ikke automatisk, og det kan ikke planlægges.

Til toppen

Synkronisering af indstillinger

Vælg en af følgende fremgangsmåder for at påbegynde synkroniseringen:

- *(Windows)* Rediger > *[dit Adobe-id]* > Synkroniser indstillinger nu.
- *(Mac)* Photoshop >*[dit Adobe-id]* > Synkroniser indstillinger nu.

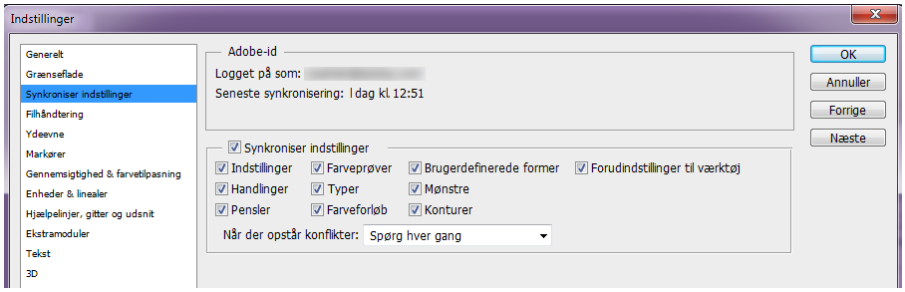
Til toppen

Administration af Synkronisering af indstillinger

Vælg en af følgende fremgangsmåder for at ændre hvilke data, der skal synkroniseres:

- *(Windows)* Rediger > *[dit Adobe-id]* > Håndter synkronisering af indstillinger.
- *(Mac)* Photoshop > *[dit Adobe-id]* > Håndter synkronisering af indstillinger.

Eller Klik på Synkronisering af indstillinger i dialogboksen Indstillinger (Rediger > Indstillinger).



Administration af Synkronisering af indstillinger

Du kan ændre synkroniseringsindstillingerne samt vælge, hvad der skal ske, hvis der opstår konflikter. Vælg mulighederne for synkronisering af indstillinger. De synkroniserbare indstillinger er de indstillinger, som ikke afhænger af computer- og hardwarekonfigurationerne.

- Vælg, hvilke indstillinger der skal synkroniseres.
  - Synkroniserbare indstillinger
  - Farveprøver
  - Brugerdefinerede former
  - Forudindstillinger for værktøj
  - Handlinger
  - Typer
  - Mønstre

- Pensler
- Farveforløb
- Konturer

- I tilfælde af konflikter: Angiv, hvilken handling der skal udføres ved registrering af konflikter:
  - Spørg hver gang
  - Behold lokale indstillinger
  - Behold eksterne indstillinger

Bemærk: *Du bør kun ændre indstillingerne inde i selve programmet for at sikre, at de synkroniseres korrekt. Funktionen Synkronisering af indstillinger synkroniserer ikke filer, der er placeret i mapper manuelt.*

Til toppen

Se også

- Hjælp til Creative Cloud | Synkronisering af indstillinger med Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Værktøjsgallerier

Når du starter Photoshop, vises værktøjspanelet til venstre på skærmen. Nogle værktøjer i værktøjspanelet indeholder indstillinger, der vises på den kontekstafhængige indstillingslinje.

Du kan udvide nogle værktøjer for at få vist skjulte værktøjer under dem. En lille trekant nederst til højre for værktøjsikonet angiver, at der er skjulte værktøjer.

Du kan få vist oplysninger om ethvert værktøj ved at placere markøren over det. Navnet på værktøjet vises i et *værktøjstip* under markøren.

Bemærk: *Se* ***Anvendelse af værktøjer****, hvis du søger efter oplysninger om, hvordan man anvender værktøjer i Photoshop.*

Til toppen

Værktøjsgallerier

Galleri for markeringsværktøjer

Med markeringsrammeværktøjerne *foretages rektangulære og elliptiske markeringer samt enkeltrække- og enkeltkolonnemarkeringer.*

Med flytteværktøjet *flyttes markeringer, lag og hjælpelinjer.*

Med lassoværktøjerne *foretages frihånds-markeringer, polygon-markeringer (med lige kanter) og magnetiske (fastgørende) markeringer.*

Med værktøjet til hurtig markering *kan du hurtigt "male" en markering med en justerbar afrundet penselspids.*

Med tryllestavværktøjet *markeres områder med samme farve.*

Galleri for beskærings- og udsnitsværktøjer

Med beskæringsværktøjet *beskæres billeder.*

Med udsnitsværktøjet *oprettes udsnit.*

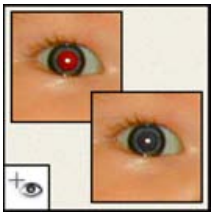
Med udsnitsmarkerings-værktøjet *markeres udsnit.*

Galleri for retoucheringsværktøjer

Med pletreparationspenslen *fjernes skønhedsfejl og objekter*

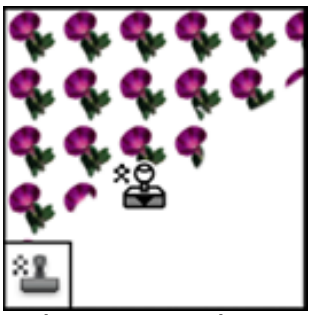
Med reparationspenselværktøjet *males med en prøve eller et mønster for at reparere skønhedsfejl i et billede.*

Med korrektionsværktøjet *repareres skønhedsfejl i et markeret område af et billede med en prøve eller et mønster.*

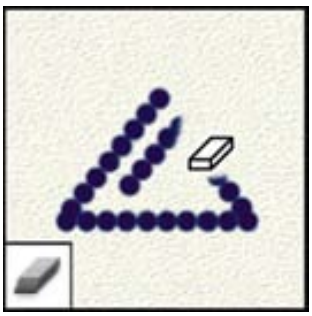


Med værktøjet til røde øjne *fjernes den røde refleksion, der skyldes kameraets blitz.*

Med stempelklonings-værktøjet *males med en prøve af et billede.*



Med mønsterstempel-værktøjet *males med en del af et billede som et mønster.*



Med viskelæderværktøjet *slettes pixel og gendannes dele af et billede til en tidligere gemt tilstand.*

Med baggrundsviskelæder-værktøjet *viskes områder ud til gennemsigtighed ved at trække.*

Med det magiske viskelædерværktøj *viskes områder med rene farver ud med et enkelt klik, så de bliver gennemsigtige.*

Med sløringsværktøjet *sløres hårde kanter i et billede.*

Med skarphedsværktøjet *gøres bløde kanter i et billede skarpere.*

Med udtværingsværktøjet *tværes data i et billede ud.*

Med gør lysere-værktøjet *gøres områder i et billede lysere.*

Med brændingsværktøjet *gøres områder i et billede mørkere.*

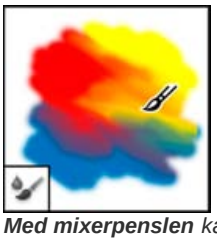
Med svampeværktøjet *ændres et områdes farvemætning.*

Galleri for maleværktøjer

Med penselværktøjet *males penselstrøg.*

Med blyantværktøjet *males strøg med hårde kanter.*

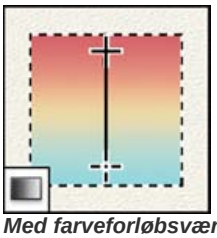
Med farveerstatnings-værktøjet *erstattes en markeret farve med en ny farve.*



Med mixerpenslen *kan du efterligne rigtige maleteknikker, som f.eks. blanding af farver på lærredet og forskellige fugtighedsgrader.*

Med oversigtspensel-værktøjet *males en kopi af den valgte tilstand eller det valgte snapshot i det aktuelle billedvindue.*

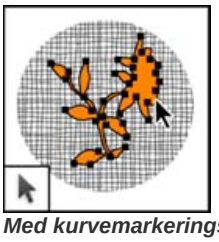
Med kunstpenselværktøjet *males med stiliserede strøg, der simulerer forskellige malemåder, ved hjælp af en valgt tilstand eller et valgt snapshot.*



Med farveforløbsværktøjerne *oprettes farveforløb med lige linjer, radiale farveforløb, vinkelfarveforløb, reflekterede farveforløb og diamantformede farveforløb.*

Med malerspandværktøjet *udfyldes ens farvede områder med forgrundsfarven.*

Galleri for tegne- og tekstværktøjer



Med kurvemarkerings-værktøjet *oprettes form- eller segmentmarkeringer, og ankerpunkter, retningslinjer og retningspunkter vises.*

Med tekstværktøjerne *oprettes tekst i et billede.*

Med tekstmaskeværktøjerne *oprettes en markering i tekstform.*

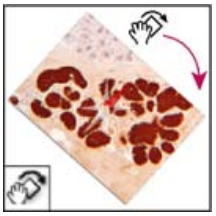
Med penværktøjerne *kan du tegne kurver med bløde kanter.*

Med formværktøjerne og stregværktøjet *tegnes former og streger i et normalt lag eller et formlag.*

Med værktøjet til brugerdefineret form *oprettes brugerdefinerede former, som kan vælges på en liste.*

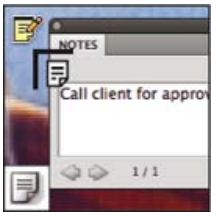
Galleri med navigation, noter og målingsværktøjer

Med håndværktøjet *flyttes et billede i dets vindue.*



Med Roter visning-værktøjet *roteres lærredet uden at ødelægge noget.*

Med zoomværktøjet *forstørres og formindskes visningen af et billede.*

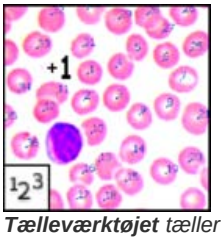


Noteværktøjet *opretter noter, som kan knyttes til et billede.*

Med pipetteværktøjet *opsamles farveprøver i et billede.*

Farveeksempelværktøjet *viser farveværdier for op til fire områder.*

Med linealværktøjet *måles afstande, placeringer og vinkler.*



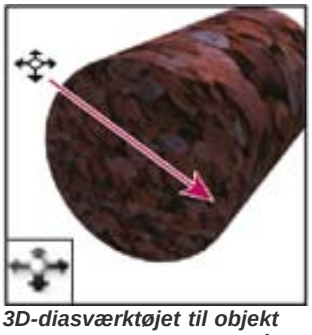
Tælleværktøjet *tæller objekter i et billede. (kun Photoshop Extended)*

Galleri med 3D-værktøjer

3D-rotationsværktøjet til objekt *roterer objektet*

3D-rulleværktøjet til objekt *roterer objektet omkring dets*

3D-panoreringsværktøjet til objekt *panorerer objektet i x-*



3D-diasværktøjet til objekt *flytter objektet sidelæns, når*

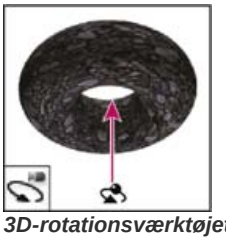
omkring dets x-akse.

z-akse.

eller y-retningen.

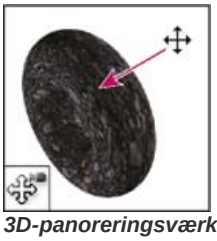
du bevæger det vandret, og frem/tilbage, når du bevæger det lodret.

***3D-skaleringsværktøjet til objekt** skalerer objektet større eller mindre.*

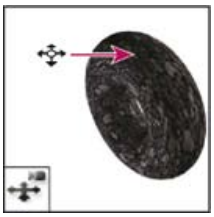


***3D-rotationsværktøjet til kamera** drejer kameraet i x- eller y-retningen.*

***3D-rulleværktøjet til kamera** roterer kameraet omkring z-aksen.*



***3D-panoreringsværktøjet til kamera** panorerer kameraet i x- eller y-retningen.*



***3D-gangværktøjet til kamera** bevæger sidelæns, når du trækker vandret, og frem/tilbage, når du trækker lodret.*

***3D-zoomværktøjet til kamera** ændrer synsfeltet til tættere på eller længere væk.*

(cc) BY-NC-SR Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Grundlæggende om arbejdsrum

Photoshop-arbejdsrum
Oversigt over arbejdsrum
Styre vinduer og paneler
Lagring og skift af arbejdsrum
Skjul værktøjstip

Photoshop-arbejdsrum

Til toppen

Photoshop-arbejdsrummet er nemt at bruge og omfatter en række brugbarhedsfunktioner:

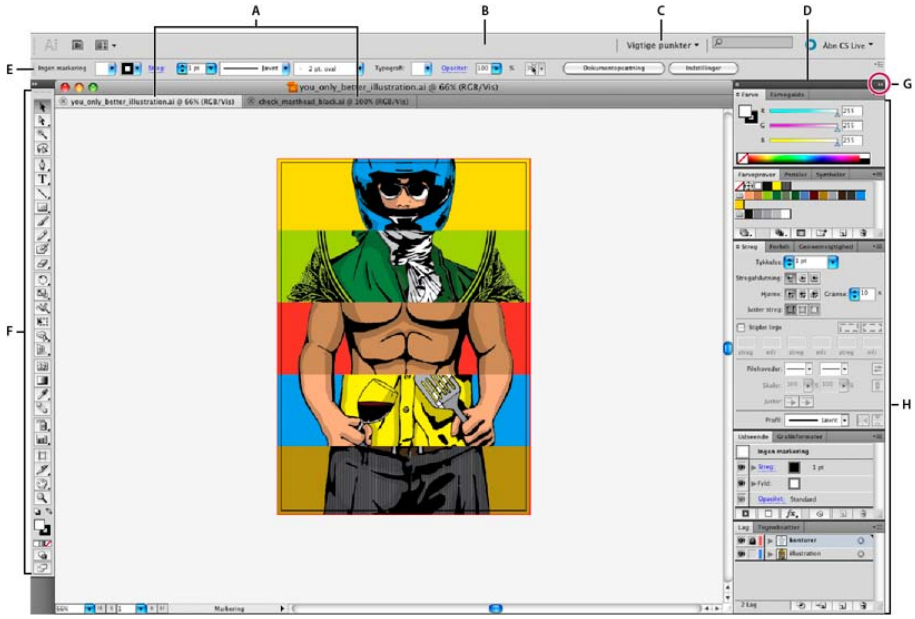
- Forskellige lysstyrkeniveauer: Vælg Rediger > Indstillinger (Windows) eller Photoshop > Indstillinger (Mac OS), og vælg et Farvetema i afsnittet Brugerflade.
  Bemærk! *Du kan hurtigt reducere lysstyrken ved at trykke på Skift + 1. Hvis du vil øge lysstyrken, skal du trykke på Skift + 2. (brugere med Mac OS skal også trykke på FN-tasten).*
- Oplysninger vist på billedet: Bevar overblikket, mens du bruger dine yndlingsværktøjer. Med oplysninger vist på billedet kan du få vist markeringsdimensioner, transformeringsvinkler mm. Du kan ændre, hvor disse oplysninger skal vises, ved at vælge en indstilling i menuen Vis transformeringsværdier i indstillingerne for Brugerflade.
- Nyt Mini Bridge: Med det nye Mini Bridge-galleri har du lettere adgang til billeder og dokumenter. Vælg Vindue > Udvidelser > Mini Bridge.
- Maksimeret skærmplads: Klik på knappen nederst på værktøjslinjen for at skifte mellem almindelig visning og fuldskærmstilstand.

Oversigt over arbejdsrum

Til toppen

Du kan oprette og manipulere dine dokumenter og filer ved hjælp af en række elementer som f.eks. paneler, linjer og vinduer. Ethvert arrangement af disse elementer kaldes et arbejdsområde. Arbejdsrummene i de forskellige programmer i Adobe® Creative Suite® 5 har det samme udseende, så du nemt kan skifte mellem programmerne. Du kan også tilpasse hvert program til den måde, du arbejder på, ved at vælge mellem flere forudindstillede arbejdsrum eller ved at oprette dit eget.

Selvom arbejdsrummenes standardlayout varierer i forskellige produkter, kan du manipulere med elementerne på stort set samme måde i dem alle.



Standardarbejdsrum i Illustrator

A. *Tabulerede dokumentvinduer* ***B.*** *Programlinje* ***C.*** *Arbejdsrumskifter* ***D.*** *Paneltitellinje* ***E.*** *Kontrolpanel* ***F.*** *Værktøjspanel* ***G.*** *Knappen Skjul som ikon* ***H.*** *Fire panelgrupper, som er forankret lodret*

- Programlinjen hen over toppen indeholder en arbejdsrumskifter, menuer (kun Windows) og andre programkontrolelementer. På Mac kan du til visse produkter vise eller skjule den med menuen Vindue.

- Værktøjspanelet indeholder værktøjer til at oprette og redigere billeder, illustrationer, sideelementer osv. Indbyrdes relaterede værktøjer er grupperet.
- Kontrolpanelet viser indstillinger til det valgte værktøj. I Illustrator indeholder kontrolpanelet indstillinger for det markerede objekt. (I Adobe Photoshop® kaldes dette for indstillingslinjen. I Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® og Adobe Fireworks® kaldes dette for egenskabsfremviseren og indeholder egenskaber for det valgte element).
- Dokumentvinduet viser den fil, du arbejder på. Dokumentvinduer kan inddeles i faner og i visse tilfælde grupperes og forankres.
- Paneler hjælper dig med at overvåge og ændre arbejdet. Som eksempler kan nævnes tidslinjen i Flash, penselpanelet i Illustrator, lagpanelet i Adobe Photoshop® og CSS-formatpanelet i Dreamweaver. Paneler kan grupperes, stables eller forankres.
- Programrammen grupperer alle elementer i arbejdsrum i ét integreret vindue, så du kan arbejde med programmet som én enkelt enhed. Når du flytter eller ændrer størrelsen af programrammen eller nogen af elementerne deri, reagerer alle elementer på hinanden, så ingen af dem overlapper hinanden. Paneler forsvinder ikke, når du skifter mellem programmer, eller hvis du kommer til at klikke uden for programmet. Hvis du arbejder med to eller flere programmer, kan du placere programmerne side om side på skærmbilledet eller på flere skærme.

  Hvis du bruger en Mac og foretrækker den traditionelle, friformbrugergrænseflade, kan du slå programrammen fra. I Adobe Illustrator® skal du f.eks. vælge Vindue > Programramme for at slå det til eller fra. (I Flash er programrammen slået til permanent for Mac, og Dreamweaver til Mac bruger ikke en programramme).

Skjule eller vise alle paneler

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Når du vil skjule eller vise alle paneler, herunder værktøjspanelet og kontrolpanelet, skal du trykke på Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Når du vil skjule eller vise alle paneler, undtagen værktøjspanelet og kontrolpanelet, skal du trykke på Skift+Tab.

  Du kan midlertidigt få vist paneler, som er skjult, hvis Vis automatisk skjulte paneler er valgt i Indstillinger for grænseflade. Det vises altid i Illustrator. Placer markøren på kanten af programvinduet (Windows®) eller kanten af skærmen (Mac OS®), og lad den hvile på den stribe, der vises.
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Du kan vise eller skjule alle paneler ved at trykke på F4.

Vise panelindstillinger

❖ Klik på ikonet for panelmenuen i øverste højre hjørne af panelet.

Du kan godt åbne en panelmenu, selvom panelet er minimeret.

I Photoshop kan du ændre tekstens skriftstørrelse i paneler og værktøjstip. Vælg en størrelse i menuen Brugergrænseflade og skriftstørrelse i indstillingerne for grænsefladen.

(Illustrator) Justere panelets lysstyrke

❖ Flyt skydekontrollen Lysstyrke i Indstillinger for brugergrænseflade. Dette kontrolelement påvirker alle paneler, herunder kontrolpanelet.

Omkonfigurere værktøjspanelet

Du kan få vist værktøjerne i værktøjspanelet i en enkelt kolonne eller side om side i to kolonner. (Denne funktion er ikke tilgængelig i værktøjspanelet i Fireworks og Flash).

I InDesign og InCopy kan du også skifte fra enkeltkolonne- til dobbeltkolonnevisning (eller enkeltrække) ved hjælp af en af indstillingerne for grænsefladen.

❖ Klik på dobbeltpilen øverst i værktøjspanelet.

Til toppen

Styre vinduer og paneler

Du kan oprette et brugerdefineret arbejdsrum ved at flytte og manipulere dokumentvinduer og paneler. Du kan også gemme arbejdsrum og skifte mellem dem. I Fireworks kan omdøbning af brugerdefinerede arbejdsrum føre til uventet funktionsmåde.

Bemærk! *Følgende eksempler bruger Photoshop til demonstrationsformål. Arbejdsrummet fungerer på samme måde i alle produkterne.*

Omarrangerede, forankrede eller flydende dokumentvinduer

Når du åbner mere end én fil, er dokumentvinduerne arrangeret i faner.

- Du kan ændre rækkefølgen af faneinddelte dokumentvinduer ved at trække et vindues fane til en ny placering i gruppen.
- Du kan ophæve forankringen af et dokumentvindue (gøre det flydende eller fjerne fanen) fra en gruppe vinduer ved at trække vinduets fane ud af gruppen.

  Bemærk! *I Photoshop kan du også vælge Vindue > Arranger > Flyd i vindue for at gøre et enkelt dokumentvindue flydende eller Vindue > Arranger > Flyd alle i vinduer for at gøre alle dokumentvinduer flydende på en gang. Se den tekniske bemærkning kb405298 for flere*

oplysninger.
Bemærk! *Dreamweaver understøtter ikke forankring og frigørelse af dokumentvinduer. Brug knappen Minimer i dokumentvinduet til at oprette flydende vinduer (Windows), eller vælg Vindue > Arranger lodret for at oprette dokumentvinduer side om side. Søg på "Arranger lodret" i Dreamweaver Hjælp for flere oplysninger om dette emne. Arbejdsforløbet for Macintosh-brugere adskiller sig en smule.*

- Du kan forankre et dokumentvindue i en separat gruppe dokumentvinduer ved at trække vinduet til gruppen.
- Hvis du vil oprette grupper med stablede eller fliseinddelte dokumenter, skal du trække vinduet til en af dropzonerne i toppen, bunden eller siderne af et andet vindue. Du kan også vælge et layout for gruppen ved at bruge knappen Layout på programlinjen.

  Bemærk! *Nogle produkter understøtter ikke denne funktion. Men dit produkt indeholder muligvis kommandoerne Overlappet og Fliser i menuen Window som hjælp til udformning af layoutet i dine dokumenter.*
- Hvis du vil skifte til et andet dokument i en faneopdelt gruppe, når du trækker en markering, skal du trække det markerede hen over dokumentets fane et øjeblik.

  Bemærk! *Nogle produkter understøtter ikke denne funktion.*

Forankre og fjerne forankring af paneler

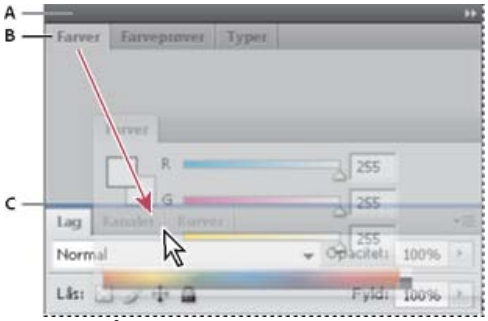
En forankring er en samling af paneler eller panelgrupper, der vises sammen, oftest lodret. Du forankrer og fjerner forankringen af paneler ved at flytte dem til og fra en forankring.

- Hvis du vil forankre et panel, skal du trække det ved hjælp af dets fane til forankringspladsen foroven, forneden eller mellem andre paneler.
- Hvis du vil forankre en panelgruppe, skal du trække den ved hjælp af dens titellinje (den tomme linje over fanerne) til forankringspladsen.
- Hvis du vil fjerne et panel eller en panelgruppe, skal du trække det ud af forankringen ved hjælp af dets fane eller titellinje. Du kan trække det til en anden forankringsplads eller gøre det fritflydende.

Flytte paneler

Når du flytter paneler, vises blå fremhævede dropzoner, dvs. områder, som du kan flytte panelet til. Du kan f.eks. flytte et panel op eller ned i en forankring ved at trække det til den smalle blå dropzone over eller under et andet panel. Hvis du trækker til et område, som ikke er en dropzone, flyder panelet frit i arbejdsrummet.
Bemærk! *Placeringen af musen (i stedet for placeringen af panelet) aktiverer dropzonen, så hvis du ikke kan se dropzonen, kan du prøve at trække musen til det sted, hvor dropzonen bør være.*

- *Du flytter et panel ved at trække det ved hjælp af dets fane.*
- *Hvis du vil flytte en panelgruppe, skal du trække titellinjen.*



En smal blå dropzone angiver, at farvepanelet forankres for sig selv over panelgruppen Lag.
A. *Titellinje* ***B.*** *Fane* ***C.*** *Dropzone*

Tryk på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS), mens du flytter et panel, hvis du vil forhindre, at det forankres. Tryk på Esc, mens du flytter panelet, for at annullere handlingen.

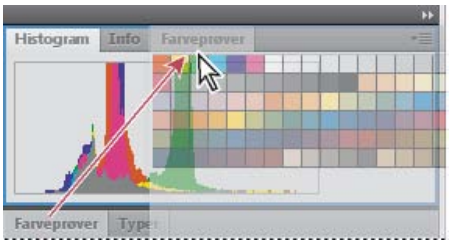
Tilføje og fjerne paneler

Hvis du fjerner alle paneler fra en forankring, forsvinder forankringen. Du kan oprette en forankring ved at flytte paneler til arbejdsrummets højre kant, indtil der vises en placeringszone.

- Hvis du vil fjerne et panel, skal du højreklikke (Windows) eller holde Kontrol nede og klikke (Mac) på fanen og derefter vælge Luk eller fravælge den i menuen Vindue.
- Hvis du vil tilføje et panel, skal du vælge det i menuen Vindue og forankre det, hvor du vil.

Manipulere panelgrupper

- Du flytter et panel til en gruppe ved at trække panelets fane til den fremhævede dropzone i gruppen.



Tilføjelse af et panel i en panelgruppe

- Hvis du vil ændre panelernes rækkefølge i en gruppe, skal du trække et panels fane til en ny placering i gruppen.
- Hvis du vil fjerne et panel fra en gruppe, så det flyder frit, skal du trække panelet ved hjælp af dets fane uden for gruppen.
- Hvis du vil flytte en gruppe, skal du trække titellinjen (området over fanerne).

Stable flydende paneler

Når du trækker et panel ud af dets forankring, men ikke til en dropzone, flyder panelet frit. Når panelet er flydende, kan du placere det hvor som helst i arbejdsrummet. Du kan stable flydende paneler eller panelgrupper, så de flyttes som en enhed, når du trækker den øverste titellinje.

Fritflydende, stablede paneler

- Hvis du vil stable flydende paneler, skal du trække et panel ved hjælp af dets fane til dropzonen nederst i et andet panel.
- Hvis du vil ændre stablingsrækkefølgen, skal du trække et panel opad eller nedad ved hjælp af dets fane.

  Bemærk! *Sørg for at slippe fanen over den smalle dropzone mellem paneler og ikke over den brede dropzone på en titellinje.*
- Hvis du vil fjerne et panel eller en panelgruppe fra stablen, så den flyder af sig selv, skal du trække panelet eller gruppen ud ved hjælp af fanen eller titellinjen.

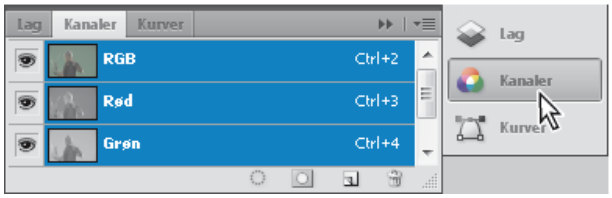
Tilpasse panelers størrelse

- Når du vil minimere eller maksimere et panel eller en panelgruppe eller stabler af paneler, skal du dobbeltklikke på en fane. Du kan også dobbeltklikke på faneområdet (det tomme område ved siden af fanerne).
- Hvis du vil ændre et panels størrelse, skal du trække i en af panelets sider. Ikke alle panelers størrelse kan ændres ved at trække. Det gælder f.eks. farvepanelet i Photoshop.

Skjulning og udvidelse af panelikoner

Du kan skjule paneler som ikoner for at gøre arbejdsrummet mere overskueligt. I nogle tilfælde skjules paneler som ikoner i standardarbejdsrummet.

Paneler, som er skjult som ikoner



Paneler, som er udvidet fra ikoner

- Hvis du vil skjule eller udvide alle panelikoner i en kolonne, skal du klikke på dobbeltpilen øverst i forankringen.
- Hvis du vil udvide et enkelt panelikon, skal du klikke på det.
- Hvis du vil ændre panelikonernes størrelse, så du kun ser ikonerne (og ikke etiketterne), skal du justere bredden på forankringen, indtil teksten forsvinder. Hvis du vil se ikonteksten igen, skal du gøre forankringen bredere.
- Hvis du vil skjule et udvidet panel som et ikon igen, skal du klikke på dets fane, dets ikon eller dobbeltpilen på panelets titellinje.

  Hvis du i nogle produkter vælger Skjul ikonpaneler automatisk i Indstillinger for brugergrænseflade eller Grænsefladeindstillinger, skjules et udvidet panelikon automatisk, når du klikker uden for det.
- Du kan føje et flydende panel eller en panelgruppe til en ikonforankring ved at trække panelets eller gruppens fane eller titellinje ind (paneler skjules automatisk som ikoner, når de føjes til en ikonforankring).
- Hvis du vil flytte et panelikon (eller en gruppe panelikoner), skal du trække ikonet. Du kan trække panelikoner op og ned i forankringen, til andre forankringer (hvor de vises med den relevante paneltype) eller uden for forankringen (hvor de vises som flydende ikoner).

Til toppen

Lagring og skift af arbejdsrum

Hvis du gemmer panelers aktuelle størrelse som et navngivet arbejdsrum, kan du gendanne det pågældende arbejdsrum, også selvom du flytter eller lukker et panel. Navnene på gemte arbejdsrum vises i arbejdsrumskifteren på programlinjen.

Gemme et brugerdefineret arbejdsrum

1. Når arbejdsrummet har den konfiguration, du vil gemme, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - (Illustrator) Vælg Vindue > Arbejdsrum > Gem arbejdsrum.
   - (Photoshop, InDesign, InCopy) Vælg Vindue > Arbejdsrum > Nyt arbejdsrum.
   - (Dreamweaver) Vælg Vindue > Arbejdsrumlayout > Gem arbejdsrum.
   - (Flash) Vælg Nyt arbejdsrum fra arbejdsrumskifteren på programlinjen.
   - (Fireworks) Vælg Gem aktuelt fra arbejdsrumskifteren på programlinjen.
2. Skriv et navn til arbejdsrummet.
3. (Photoshop, InDesign) Vælg en eller flere indstillinger under Hent:

   Arbejdsrum Gemmer de aktuelle panelplaceringer (kun InDesign).

   Tastaturgenveje Gemmer det aktuelle sæt tastaturgenveje (kun Photoshop).

   Menuer eller menutilpasning Gemmer det aktuelle sæt menuer.

Åbne eller skifte arbejdsrum

❖ Vælg et arbejdsrum fra arbejdsrumskifteren på programlinjen.

I Photoshop kan hvert arbejdsrum tildeles tastaturgenveje for hurtigt at kunne navigere mellem dem.

Slette et brugerdefineret arbejdsrum

- Vælg Administrer arbejdsrum fra arbejdsrumskifteren på programlinjen, marker arbejdsrummet, og klik derefter på Slet. (Indstillingen er ikke tilgængelig i Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Vælg Slet arbejdsrum fra arbejdsrumvælgeren.
- (Illustrator) Vælg Vindue > Arbejdsrum > Administrer arbejdsrum. Vælg arbejdsrummet, og klik derefter på ikonet Slet.
- (Photoshop, InDesign) Vælg Vindue > Arbejdsrum > Slet arbejdsrum. Vælg arbejdsrummet, og klik derefter på Slet.

Gendanne standardarbejdsrummet

1. Vælg standardarbejdsrummet eller arbejdsrummet Vigtige punkter fra arbejdsrumskifteren på programlinjen. Se artiklen http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html, hvis du arbejder med Fireworks.

Bemærk! *I Dreamweaver er Designer standardarbejdsrummet.*

2. Slet følgende mapper, hvis du arbejder med Fireworks (Windows):
   Windows Vista \\Brugere\<brugernavn>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP \\Documents and Settings\<brugernavn>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Vælg Vindue > Arbejdsrum > Nulstil [arbejdsrummets navn].

(Photoshop) Gendannelse af et gemt arrangement af arbejdsrum

I Photoshop vises arbejdsrum automatisk, som du sidst arrangerede dem, men du kan gendanne det oprindelige, gemte arrangement af paneler.

- Hvis du vil gendanne et enkelt arbejdsrum, skal du vælge Vindue > Arbejdsrum > Nulstil navn på arbejdsrum.
- Hvis du vil gendanne alle de arbejdsrum, der er installeret med Photoshop, skal du klikke på ///Restore Default Workspaces under indstillingerne for Grænseflade.

Hvis du vil omarrangere arbejdsrummenes rækkefølge på programlinjen, skal du trække dem.

Til toppen

Skjul værktøjstip

Når du holder markøren over de fleste værktøjer og indstillinger, vises der beskrivelser i værktøjstip som standard. Hvis du synes at værktøjstip er distraherende, kan du skjule dem.

✥ Fravælg Vis værktøjstip under indstillinger for brugergrænsefladen.
Bemærk! *Værktøjstip findes ikke i alle dialogbokse.*
Flere hjælpeemner
Adobe Bridge

BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Paneler og menuer

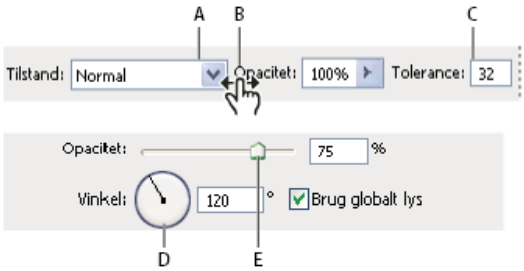
Angive værdier i paneler, dialogbokse og på indstillingslinjen
Brug af skydeknapper
Arbejde med pop op-paneler
Vise og definere menuer

Til toppen

Angive værdier i paneler, dialogbokse og på indstillingslinjen

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Skriv en værdi i tekstboksen, og tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
- Træk skydeknappen.
- Placer markøren over navnet på en skydeknap eller pop op-skydeknap. Når markøren ændres til en pegende finger, skal du trække den lille skydeknap til venstre eller højre. Denne funktion er kun tilgængelig for udvalgte skydeknapper og pop op-skydeknapper.
- Træk vælgeren.
- Klik på pileknapperne i panelet for at forøge eller formindske værdien.
- (Windows) Klik på tekstboksen, og brug derefter pil op eller pil ned på tastaturet til at forøge eller formindske værdien.
- Vælg en værdi i menuen til tekstboksen.



Måder at angive værdier på
***A.** Menupil **B.** Lille skydeknap **C.** Tekstboks **D.** Vælger **E.** Skydeknap*

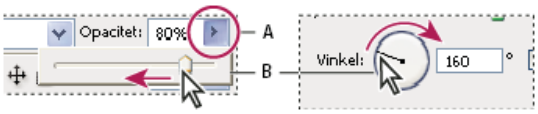
Til toppen

Brug af skydeknapper

Om pop op-skydeknapper

Nogle paneler, dialogbokse og indstillingslinjer indeholder indstillinger, der bruger pop op-skydeknapper (f.eks. indstillingen Opacitet i lagpanelet). Hvis der vises en trekant ved siden af en tekstboks, kan du aktivere pop op-skydeknappen ved at klikke på trekanten. Placer markøren over trekanten ved siden af indstillingen, hold museknappen nede, og træk skydeknappen eller vinkelradien til den ønskede værdi. Klik uden for skydeknapboksen, eller tryk på Enter for at lukke skydeknapboksen. Du kan annullere ændringen ved at trykke på Esc-tasten.

Du kan forøge eller formindske værdier i intervaller på 10%, når skydeknapboksen er åben, ved at holde Skift nede og trykke på pil op eller pil ned.



Brug af forskellige slags pop op-skydeknapper
***A.** Klik for at åbne pop op-skydeknapboksen. **B.** Træk skydeknappen eller vinkelradien.*

Du kan også flytte nogle af pop op-skydeknapperne. Hvis du f.eks. placerer markøren over ordet "Udfyld" eller "Opacitet" i lagpanelet, ændres markøren til håndikonet. Derefter kan du flytte markøren til venstre eller højre for at ændre udfyldnings- eller opacitetsprocenten.

Om små skydeknapper

I nogle paneler, dialogbokse og indstillingslinjer kan du trække i små skydeknapper for at ændre indstillingsværdier. Små skydeknapper er skjult, indtil du placerer markøren over navnet på en skydeknap eller pop op-skydeknap. Når markøren ændres til en pegende finger, trækker du til

venstre eller højre. Hvis du holder Skift nede, mens du trækker, ændres værdierne med en faktor på 10.

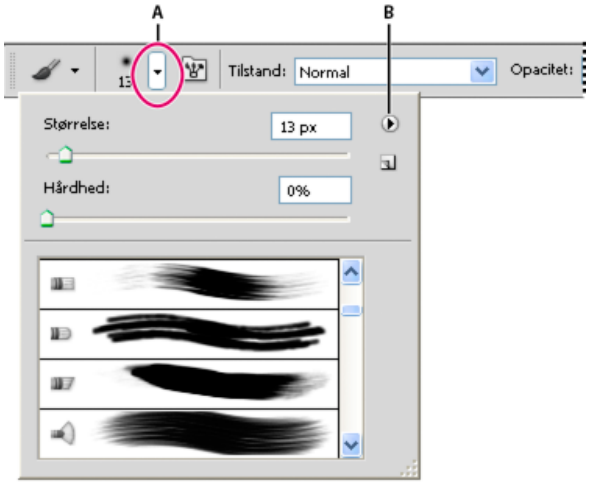
Hvis markøren hviler over navnet på en skydeknap eller en pop op-skydeknap, vises en lille skydeknap

Til toppen

Arbejde med pop op-paneler

Pop op-paneler giver nem adgang til indstillingerne for pensler, farveprøver, farveforløb, typer, mønstre, konturer og former. Du kan tilpasse pop op-paneler ved at omdøbe og slette elementer og indlæse, gemme og erstatte biblioteker. Du kan også ændre visningen af et pop op-panel for at få vist elementerne efter navn, som miniatureikoner eller med både navn og ikon.

Klik på et værktøjs miniaturebillede på indstillingslinjen for at få vist det tilhørende pop op-panel. Klik på et element i pop op-panelet for at vælge det.



Visning af pop op-panelet Pensel på indstillingslinjen
***A.** Klik for at få vist pop op-panelet.* ***B.** Klik for at åbne pop op-panelmenuen.*

Omdøbe eller slette et element i et pop op-panel

❖ Vælg et element, klik på trekanten i pop op-panelets øverste højre hjørne, og vælg en af følgende muligheder:
Omdøb forudindstilling til værktøj Giver mulighed for at angive et nyt navn for elementet.
Slet Forudindstilling til værktøj Sletter et element i pop op-panelet.
***Bemærk!** Du kan også slette et element i et pop op-panel ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på elementet.*

Tilpasse listen over elementer i et pop op-panel

1. Klik på trekanten i pop op-panelets øverste højre hjørne for at åbne panelmenuen.
2. Hvis du vil vende tilbage til standardbiblioteket, skal du vælge kommandoen Nulstil forudindstillinger til værktøj. Du kan enten erstatte den aktuelle liste eller føje standardbiblioteket til den aktuelle liste.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder, hvis du vil indlæse et andet bibliotek:
   - Vælg kommandoen Indlæs forudindstillinger til værktøj for at føje et bibliotek til den aktuelle liste. Vælg derefter den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
   - Vælg kommandoen Erstat forudindstillinger til værktøj for at erstatte den aktuelle liste med et andet bibliotek. Vælg derefter den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
   - Vælg en biblioteksfil (vises nederst i panelmenuen). Klik derefter på OK for at erstatte den aktuelle liste, eller klik på Tilføj for at føje den til den aktuelle liste.
4. Hvis du vil gemme den aktuelle liste som et bibliotek til senere brug, skal du vælge kommandoen Gem forudindstillinger til værktøj. Skriv derefter et navn til biblioteksfilen, og klik på Gem.
   (Mac OS) Medtag biblioteksnavnets filtype, så du nemt kan dele bibliotekerne på tværs af operativsystemer. Vælg Altid i feltet Tilføj arkivtype under indstillingerne for arkivhåndtering for at vedhæfte arkivtypen til arkivnavne.

Ændre visningen af elementer i et pop op-panel

1. Klik på trekanten i pop op-panelets øverste højre hjørne for at åbne panelmenuen.
2. Vælg en visningsindstilling: Kun tekst, Kort liste og Stor liste.

Vise og definere menuer

Vise genvejsmenuer

I genvejsmenuer vises kommandoer, der er relevante for det aktive værktøj, den aktive markering eller det aktive panel. De er forskellige fra menuerne, der løber på tværs øverst i arbejdsrummet.

Visning af genvejsmenuen for pipetteværktøjet

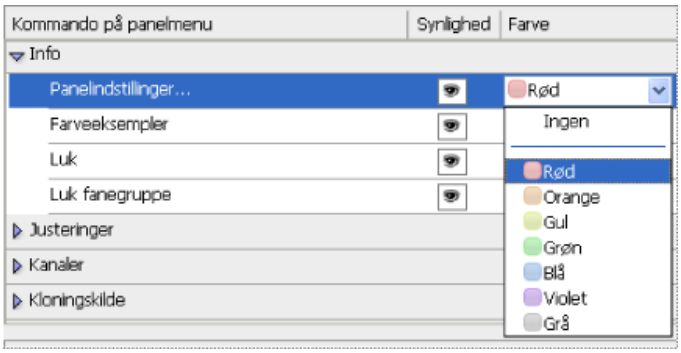
1. Placer markøren på et billede eller panelelement.
2. Højreklik (Windows), eller tryk på Ctrl, og klik (Mac OS).

Definere et sæt menuer

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Rediger > Menuer.
   - Vælg Vindue > Arbejdsrum > Tastaturgenveje og menuer, og klik på fanen Menuer.
2. Vælg et sæt menuer i rullemenuen Sæt i dialogboksen Tastaturgenveje og menuer.
3. Vælg en type i menuen Menu for:
   Programmenuer Giver dig mulighed for at vise, skjule eller tilføje farve på punkter i programmenuerne.

   Panelmenuer Giver dig mulighed for at vise, skjule eller tilføje farve på punkter i panelmenuer.
4. Klik på trekanten ved siden af et menu- eller panelnavn.
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil skjule et menupunkt, skal du klikke på knappen Synlighed.
   - Hvis du vil vise et menupunkt, skal du klikke på den tomme synlighedsknap.
   - Hvis du vil føje farve til et menupunkt, skal du klikke på farveprøven (der står Ingen, hvis der ikke er tildelt en farve) og vælge en farve.
6. Benyt en af følgende fremgangsmåder, når du er færdig med at ændre menuer:
   - Hvis du vil gemme alle ændringer af det aktuelle sæt menuer, skal du klikke på knappen Gem sæt (Windows) eller Arkiver sæt (Mac OS). Ændringer af et brugerdefineret sæt gemmes. Hvis du gemmer ændringer af sættet Photoshop-standarder, åbnes dialogboksen Gem. Skriv et navn til det nye sæt, og klik på Gem.
   - Hvis du vil oprette et nyt sæt baseret på det aktuelle sæt menuer, skal du klikke på knappen Gem sæt som (Windows) eller Arkiver sæt som (Mac OS).

   Bemærk! *Hvis du ikke har gemt det aktuelle sæt ændringer, kan du klikke på Annuller for at kassere alle ændringer og lukke dialogboksen.*
7. Angiv et navn for sættet i dialogboksen Gem, og klik på Gem.



Valg af en farve for et menupunkt med dialogboksen Tastaturgenveje og menuer

Slette et sæt menuer

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Rediger > Menuer.
- Vælg Vindue > Arbejdsrum > Tastaturgenveje og menuer, og klik på fanen Menu.

2. Vælg et sæt menuer i sætmenuen i dialogboksen Tastaturgenveje og menuer.
3. Klik på ikonet Slet sæt .

Vise skjulte menupunkter midlertidigt

Du kan vælge midlertidigt at vise punkter, du har skjult i en menu. Når menuen lukkes, vender punkterne tilbage til deres skjulte tilstand.

✤ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Vis alle menupunkter i en menu med skjulte punkter.
- Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og klik på en menu med skjulte punkter.

Hvis du vil have vist alle menuelementer hele tiden, skal du vælge Vindue > Arbejdsrum > Essentials.

Slå menufarver til eller fra

✤ Vælg eller fravælg Vis menufarver under indstillinger for brugergrænsefladen.

BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Indstillinger

Om indstillinger

Mange programindstillinger gemmes i filen Adobe Photoshop Prefs, herunder generelle visningsindstillinger, indstillinger for hvor og hvordan filer gemmes, ydelsesindstillinger, markørindstillinger, indstillinger for gennemsigtighed, tekstindstillinger og indstillinger for ekstramoduler og arbejdsdiske. De fleste af disse indstillinger angives i dialogboksen Indstillinger. Indstillingerne gemmes, hver gang du afslutter programmet.

Sker der noget uventet, kan det være tegn på, at indstillingerne er beskadiget. Hvis du har mistanke om, at indstillingerne er beskadigede, skal du gendanne indstillingerne til standard.

Der vises detaljerede oplysninger om specifikke indstillinger i opgavespecifikke emner. Du kan for eksempel søge i hjælpen efter "gennemsigtighedsindstillinger" for at se en gennemgang af disse indstillinger i forhold til relaterede funktioner som f.eks. lag.

Åbne en dialogboks med indstillinger

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger, og vælg det ønskede indstillingssæt i undermenuen.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger, og vælg det ønskede indstillingssæt i undermenuen.
2. Hvis du vil skifte til et andet sæt indstillinger, skal du vælge en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg indstillingssættet i menuen til venstre i dialogboksen.
   - Klik på Næste for at få vist det næste indstillingssæt på listen, eller klik på Forrige for at få vist det forrige sæt.

Yderligere oplysninger om specifikke indstillinger finder du ved at søge i Hjælp.

Sådan gendannes indstillingerne manuelt til standard:

- Find den indstillingsfil, du vil nulstille, og flyt den til en anden placering. Når du genstarter Photoshop, bliver der oprettet en ny indstillingsfil på den oprindelige placering. Se Indstillingsfilernes navne og placeringer.

Sådan gendannes indstillingsfilerne hurtigt til standard med en tastaturgenvej:

- Tryk på og hold Alt+Ctrl+Skift (Windows) eller Alternativ+Kommando+Skift (Mac OS) nede, når du starter Photoshop. Du bliver bedt om at slette de aktuelle indstillinger. De nye indstillingsfiler bliver oprettet, næste gang du starter Photoshop.

Bemærk: Når du bruger tastaturgenvejen, bliver indstillingsfiler for tilpassede genveje, arbejdsrum og farver også nulstillet til standard.

Deaktivere og aktivere advarselsmeddelelser

Sommetider vil du se meddelelser, der indeholder advarsler eller prompter. Du kan tilsidesætte visningen af disse meddelelser ved at vælge indstillingen Vis ikke igen i meddelelsen. Du kan også globalt vise alle meddelelser igen, der er blevet undertrykt.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Generelt.
2. Klik på Nulstil alle advarselsdialogbokse (Windows) eller Nulstil alle advarselsdialoger (Mac OS), og klik på OK.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Standardtastaturgenveje

Hent | Anbefaling af tastaturgenveje i Photoshop CC (PDF)
Taster til valg af værktøjer
Taster til visning af billeder
Taster til Fordrej som marionetdukke
Taster til Juster kant
Taster til Filtergalleri
Taster til Blødgør
Taster til Flugtpunkt
Taster til dialogboksen Camera Raw
Taster til dialogboksen Sort-hvid
Taster til Kurver
Taster til markering og flytning af objekter
Taster til transformering af markeringer, markeringsrammer og kurver
Taster til redigering af kurver
Taster til maling
Taster til blandingstilstande
Taster til markering og redigering af tekst
Taster til formatering af tekst
Taster til udsnit og optimering
Taster til brug af paneler
Taster til panelet Handlinger
Taster til justeringslag
Taster til panelet Animation i rammetilstand
Taster til panelet Animation i tidslinjetilstand (Photoshop Extended)
Taster til panelet Pensel
Taster til panelet Kanaler
Taster til panelet Kloning af kilde
Taster til panelet Farve
Taster til panelet Oversigt
Taster til panelet Info
Taster til panelet Lag
Taster til panelet Lagsammensætninger
Taster til panelet Kurver
Taster til panelet Farveprøver
Taster til 3D-værktøjer (Photoshop Extended)
Taster til måling (Photoshop Extended)
Taster til DICOM-filer (Photoshop Extended)
Taster til Udtræk og Mønsteroprettelse (valgfri ekstramoduler)
Funktionstaster

Til toppen

Hent | Anbefaling af tastaturgenveje i Photoshop CC (PDF)

Her kan du hente en nyttig anbefaling, som Marijan Tompa fra Photoshops brugernetværk har forfattet... Læs mere

http://adobe.ly/181G9SM

af Marijan Tompa
http://tomaxxi.com/

Grafisk designer fra Subotica (Serbien). Adobe Creative Cloud-guru. Samt repræsentant for Adobe IDUG Chapter og udvikler af JS, AS3, Flex og script/panel i InDesign.

Bidrag med din ekspertise til Adobe Community Help

Til toppen

Taster til valg af værktøjer

Hvis du holder en tast nede midlertidigt, aktiverer du et værktøj. Når du slipper tasten, vender du tilbage til det forrige værktøj. Læs mere om tilpasning af genvejstaster under Definer nye tastaturgenveje. Du finder tastaturgenveje til funktioner introduceret i Photoshop CS6 under Tastaturgenveje til CS6-funktioner.

Bemærk: *I rækker med flere værktøjer, kan du gennemse gruppen ved at trykke på den samme genvejstast flere gange i træk.*

Resultat	Windows	Mac OS
Naviger gennem værktøjer med samme genvejstast	Hold Shift-tasten nede, og tryk på genvejstasten (hvis indstillingen Brug Shift-tast til at skifte værktøj er valgt)	Hold Shift-tasten nede, og tryk på genvejstasten (hvis indstillingen Brug Shift-tast til at skifte værktøj er valgt)
Naviger gennem skjulte værktøjer	Hold Alt-tasten nede, og klik på værktøjet (undtagen Tilføj ankerpunktværktøj, Slet ankerpunktværktøj og Konverter punktværktøj)	Hold Option nede, og klik på værktøj (undtagen Tilføj ankerpunktværktøj, Slet ankerpunktværktøj og Konverter punktværktøj)
Flytteværktøj	V	V
Rektangulært markeringsrammeværktøj† Elliptisk markeringsrammeværktøj	M	M
Lassoværktøj Polygonlassoværktøj Magnetisk lassoværktøj	L	L
Tryllestavværktøj Værktøjet Hurtig markering	W	W
Beskæringsværktøj Udsnitsværktøj Udsnitsmarkeringsværktøj	C	C
Pipetteværktøjet† Farveeksempelværktøj Linealværktøj Noteværktøj Optællingsværktøj*	I	I
Pletreparationspensel Reparationspenselværktøj Korrektionsværktøj Værktøj til røde øjne	J	J
Penselværktøjet Blyantværktøj Farveerstatningsværktøj Værktøjet Mixerpensel	B	B
Stempelkloningsværktøj Mønsterstempelværktøj	S	S
Oversigtspenselværktøj Kunstpenselværktøj	Y	Y
Viskelæderværktøj† Baggrundsviskelæderværktøj Magisk viskelæderværktøj	E	E
Farveforløbsværktøj Malerspandværktøj	G	G

Gør lysere-værktøj Brændingsværktøj Svampeværktøj	O	O
Penværktøj Fritegningspenværktøj	P	P
Værktøj til vandret tekst Værktøjet Lodret tekst Værktøj til vandret tekstmaske Værktøj til lodret tekstmaske	T	T
Kurvemarkeringsværktøj Værktøj til direkte markering	A	A
Rektangelværktøj Værktøj til afrundet rektangel Ellipseværktøj Polygonværktøj Stregværktøj Værktøj til brugerdefineret form	U	U
3D-rotationsværktøj til objekt* 3D-rulleværktøj til objekt* 3D-panoreringsværktøj til objekt* 3D-diasværktøj til objekt* 3D-skaleringsværktøj til objekt*	K	K
3D-rotationsværktøj til kamera* 3D-rulleværktøj til kamera* 3D-panoreringsværktøj til kamera* 3D-gangværktøj til kamera* 3D-zoomværktøj til kamera*	N	N
Håndværktøjet†	H	H
Værktøjet Roter visning	R	R
Zoomværktøjet†	Z	Z
†Brug samme genvejstast til Blødgør *Kun Photoshop Extended		

Til toppen

Taster til visning af billeder

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Naviger gennem åbne dokumenter	Ctrl + Tab	Ctrl + Tab
Skift til det forrige dokument	Shift + Ctrl + Tab	Shift + Kommando + `
Luk en fil i Photoshop, og åbn Bridge	Shift + Ctrl + W	Shift + Kommando + W
Skift mellem standardtilstand og ekspresafmaskningstilstand	Q	Q

Skift (fremad) mellem standardskærmtilstand, fuldskærmstilstand med menulinje og fuldskærmstilstand	F	F
Skift (tilbage) mellem standardskærmtilstand, fuldskærmstilstand med menulinje og fuldskærmstilstand	Shift + F	Shift + F
Skift lærredsfarve (fremad)	Mellemrum + F (eller højreklik på lærredsbaggrund, og vælg farve)	Mellemrum + F (eller hold Ctrl nede, og klik på lærredsbaggrund, og vælg farve)
Skift lærredsfarve (bagud)	Mellemrum + Shift + F	Mellemrum + Shift + F
Tilpas billede i vindue	Dobbeltklik på håndværktøj	Dobbeltklik på håndværktøj
Forstør 100 %	Dobbeltklik på zoomværktøjet eller Ctrl + 1	Dobbeltklik på zoomværktøjet eller Kommando + 1
Skift til håndværktøj (uden for tekstredigeringstilstand)	Mellemrumstast	Mellemrumstast
Panorer flere dokumenter samtidigt med håndværktøj	Shift + træk	Shift + træk
Skift til værktøjet Zoom ind	Ctrl + mellemrumstast	Kommando + mellemrumstast
Skift til værktøjet Zoom ud	Alt + mellemrumstast	Option + mellemrumstast
Flyt zoommarkeringsramme, mens der trækkes med zoomværktøjet	Mellemrumstast + træk	Mellemrumstast + træk
Anvend zoomprocent, og bevar feltet til zoomprocent aktivt	Shift + Enter i feltet til zoomprocent i panelet Navigator	Shift + Retur i feltet til zoomprocent i panelet Navigator
Zoom ind på et bestemt område af et billede	Ctrl + træk hen over eksempelvisning i panelet Navigator	Kommando + træk hen over eksempelvisning i panelet Navigator
Zoom midlertidigt ind på et billede	Hold H nede, klik derefter i billedet, og hold derefter museknappen nede	Hold H nede, klik derefter i billedet, og hold derefter museknappen nede
Rul gennem billedet med håndværktøj	Mellemrumstast + træk, eller træk i eksempelområde i panelet Navigator	Mellemrumstast + træk, eller træk i eksempelområde i panelet Navigator
Rul ét skærmbillede op eller ned	Page Up eller Page Down†	Page Up eller Page Down†
Rul 10 enheder op eller ned	Shift + Page Up eller Page Down†	Shift + Page Up eller Page Down†
Flyt visningen til øverste venstre eller nederste højre hjørne	Home eller End	Home eller End
Slå lagmaske til/fra som rubylit (lagmaske skal være valgt)	* (stjerne)	* (stjerne)
†Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede for at rulle til venstre (Page Up) eller til højre (Page Down)		

Til toppen

Taster til Fordrej som marionetdukke

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Annuller fuldstændigt	Esc	Esc
Fortryd seneste punktjustering	Ctrl + Z	Kommando + Z
Vælg alle punkter	Ctrl + A	Kommando + A

Fravælg alle punkter	Ctrl + D	Kommando + D
Vælg flere punkter	Shift + klik	Shift + klik
Flyt de valgte punkter	Shift + træk	Shift + træk
Skjul punkter midlertidigt	H	H

Til toppen

Taster til Juster kant

Resultat	Windows	Mac OS
Åbn dialogboksen Juster kant	Ctrl + Alt + R	Kommando + Option + R
Naviger (fremad) gennem visningstilstande	F	F
Naviger (tilbage) gennem visningstilstande	Shift + F	Shift + F
Skift mellem oprindeligt billede og markeringsvisning	X	X
Skift mellem oprindeligt valg og finjusteret version	P	P
Slå radiusvisning til eller fra	J	J
Skift mellem værktøjerne Juster radius og Slet finjusteringer	Shift + E	Shift + E

Til toppen

Taster til Filtergalleri

Resultat	Windows	Mac OS
Anvend nyt filter oven på det valgte	Hold Alt-tasten nede, og klik på et filter	Hold Option nede, og klik på et filter
Åbn/luk alle synlighedstrekanter	Hold Alt-tasten nede, og klik på en synlighedstrekant	Hold Option nede, og klik på en synlighedstrekant
Skift knappen Annuller til Standard	Ctrl	Kommando
Skift knappen Annuller til Nulstil	Alt	Option
Fortryd/annuller Fortryd	Ctrl + Z	Kommando + Z
Gå fremad	Ctrl + Shift + Z	Kommando + Shift + Z
Gå tilbage	Ctrl + Alt + Z	Kommando + Option + Z

Til toppen

Taster til Blødgør

Resultat	Windows	Mac OS
Værktøjet til fordrejning fremad	W	W
Rekonstruktionsværktøj	R	R
Værktøjet Hvirvl med uret	C	C

Punkteringsværktøjet	S	S
Oppustningsværktøjet	B	B
Værktøjet Skub til venstre	O	O
Spejlvendingsværktøj	M	M
Turbulensværktøj	T	T
Maskefastlåsningsværktøj	F	F
Maskeoplåsningsværktøj	D	D
Omvendt retning for oppustnings-, punkterings-, spejlvendingsværktøjerne og værktøjet Skub til venstre	Alt + værktøj	Option + værktøj
Tag fortløbende en forvrængningsprøve	Alt + træk i eksempel, mens rekonstruktionsværktøj, transformerings-, amplivrid- eller affintilstand er valgt	Hold Option nede, og træk i forhåndsvisningen, mens rekonstruktionsværktøj, transformerings-, amplivrid- eller affintilstand er valgt
Øg/mindsk penselstørrelse med 2 eller tæthed, tryk, hastighed eller turbulensvariation med 1	Pil op/Pil ned i tekstboksen Penselstørrelse, Tæthed, Tryk, Penselhastighed eller Turbulensvariation†	Pil op/Pil ned i boksen Penselstørrelse, Tæthed, Tryk, Penselhastighed eller Turbulensvariation†
Øg/mindsk penselstørrelse med 2 eller tæthed, tryk, hastighed eller turbulensvariation med 1	Venstre pil/Højre pil, mens skyderen Penselstørrelse, Tæthed, Tryk, Penselhastighed eller Turbulensvariation viser†	Venstre pil/Højre pil, mens skyderen Penselstørrelse, Tæthed, Tryk, Penselhastighed eller Turbulensvariation viser†
Naviger gennem indstillingerne fra øverst til højre	Tab	Tab
Naviger gennem indstillingerne fra nederst til højre	Shift + Tab	Shift + Tab
Skift Annuller til Nulstil	Alt	Option
†Hold Shift-tasten nede for at øge/mindske med 10		

Til toppen

Taster til Flugtpunkt

Resultat	Windows	Mac OS
Zoom 2 gange (midlertidigt)	X	X
Zoom ind	Ctrl + + (plus på numerisk tastatur)	Kommando + + (plus på numerisk tastatur)
Zoom ud	Ctrl + - (bindestreg)	Kommando + - (bindestreg)
Tilpas til visning	Ctrl + 0 (nul), dobbeltklik på håndværktøj	Kommando + 0 (nul), dobbeltklik på håndværktøj
Zoome til midtpunkt med 100 %	Dobbeltklik på zoomværktøjet	Dobbeltklik på zoomværktøjet
Forøg penselstørrelse (pensel- og stempelværktøjerne)	]	]
Formindsk penselstørrelse (pensel- og stempelværktøjerne)	[	[
Forøg penselhårdhed (pensel- og stempelværktøjerne)	Shift +]	Shift +]

Formindsk penselhårdhed (pensel- og stempelværktøjerne)	Shift + [	Shift + [
Fortryd seneste handling	Ctrl + Z	Kommando + Z
Gentag seneste handling	Ctrl + Shift + Z	Kommando + Shift + Z
Fjern alle markeringer	Ctrl + D	Kommando + D
Skjul markering og planer	Ctrl + H	Kommando + H
Flyt markering 1 pixel	Piletaster	Piletaster
Flyt markering 10 pixel	Shift + piletaster	Shift + piletaster
Kopiering	Ctrl + C	Kommando + C
Sæt ind	Ctrl + V	Kommando + V
Gentag sidste dublet, og flyt	Ctrl + Shift + T	Kommando + Shift + T
Opret en flydende markering fra den aktuelle markering	Ctrl + Alt + T	
Udfyld en markering med billede under markøren	Ctrl + træk	Kommando + træk
Opret en dublet af markeringen som en flydende markering	Ctrl + Alt + træk	Kommando + Alt + træk
Begræns markering til en 15°-rotation	Alt + Shift for at rotere	Option + Shift for at rotere
Markér et plan under et andet markeret plan	Hold Ctrl nede, og klik på planet	Hold Kommando nede, og klik på planet
Opret et plan på 90 grader i forhold til det overordnede plan	Ctrl + træk	Kommando + træk
Slet sidste node, mens planet oprettes	Tilbage	Slet
Opret et fuldt lærredsplan, vinkelret i forhold til kameraet	Dobbeltklik på planoprettelsesværktøjet	Dobbeltklik på planoprettelsesværktøjet
Vis/skjul målinger (kun Photoshop Extended)	Ctrl + Shift + H	Kommando + Shift + H
Eksporter til en DFX-fil (kun Photoshop Extended)	Ctrl + E	Kommando + E
Eksporter til en 3DS-fil (kun Photoshop Extended)	Ctrl + Shift + E	Kommando + Shift + E

Til toppen

Taster til dialogboksen Camera Raw

Bemærk: *Hvis du holder en tast nede midlertidigt, aktiverer du et værktøj. Når du slipper tasten, vender du tilbage til det forrige værktøj.*

Resultat	Windows	Mac OS
Zoomværktøj	Z	Z
Håndværktøj	H	H
Hvidbalanceværktøj	I	I
Farveeksempelværktøj	S	S
Beskæringsværktøj	C	C

Billedopretningsværktøj	A	A
Værktøjet Pletfjerner	B	B
Værktøjet Rødøjefjernelse	E	E
Grundpanelet	Ctrl+Alt+1	Kommando+Option+1
Tonekurvepanelet	Ctrl+Alt+2	Kommando+Option+2
Detaljepanelet	Ctrl+Alt+3	Kommando+Option+3
HSL-/gråtonepanelet	Ctrl+Alt+4	Kommando+Option+4
Panelet Opdel toning	Ctrl+Alt+5	Kommando+Option+5
Panelet Linsekorrektion	Ctrl+Alt+6	Kommando+Option+6
Panelet til kamerakalibrering	Ctrl+Alt+7	Kommando+Option+7
Panelet med faste indstillinger	Ctrl+Alt+8	Kommando+Option+8 (Mac OS, genvejstasten til zoomning i Universel adgang skal deaktiveres under Systemindstillinger)
Åbn snapshotpanelet	Ctrl+Alt+9	Kommando+Option+9
Værktøjet til målrettet justering af parametrisk kurve	Ctrl+Alt+Shift+T	Kommando+Option+Shift+T
Værktøjet til målrettet justering af farvetone	Ctrl+Alt+Shift+H	Kommando+Option+Shift+H
Værktøjet til målrettet justering af farvemætning	Ctrl+Alt+Shift+S	Kommando+Option+Shift+S
Værktøjet til målrettet justering af luminans	Ctrl+Alt+Shift+L	Kommando+Option+Shift+L
Værktøjet til målrettet justering af gråtoneblanding	Ctrl+Alt+Shift+G	Kommando+Option+Shift+G
Det sidst anvendte værktøj til målrettet justering	T	T
Værktøjet Justeringspensel	K	K
Værktøjet Gradueret filter	G	G
Forstør/formindsk penslen	] / [	] / [
Forøg/formindsk penslens udtynding	Shift +] / Shift + [	Shift +] / Shift + [
Forøg/formindsk justeringspenslens forløb med 10 ad gangen	= (lighedstegn) / - (bindestreg)	= (lighedstegn) / - (bindestreg)
Skift midlertidigt fra tilstanden Tilføj til Slet for værktøjet justeringspenslen, eller fra tilstanden Slet til Tilføj	Alt	Option
Forstør/formindsk den midlertidige Justeringspensel	Alt +] / Alt + [	Option +] / Option + [
Forøg/formindsk udtyndingen af den midlertidige justeringspensel	Alt + Shift +] / Alt + Shift + [	Option + Shift +] / Option + Shift + [
Forøg/formindsk forløbet for den midlertidige Justeringspensel med 10 ad gangen	Alt + = / Alt + -	Option + = / Option + -

Skift til en ny tilstand, hvis du arbejder med værktøjet Justeringspensel eller Gradueret filter i tilstanden Tilføj eller Slet	N	N
Aktiver eller deaktiver Automatisk maskering for værktøjet Justeringspensel	M	M
Aktiver eller deaktiver Vis maskering for værktøjet Justeringspensel	Y	Y
Slå punkter for værktøjet Justeringspensel til eller fra	V	V
Slå maske for Gradueret filter, værktøjet Pletfjerner eller værktøjet Rødøjefjernelse til eller fra.	V	V
Roter billede til venstre	L eller Ctrl +]	L eller Kommando +]
Roter billede til højre	R eller Ctrl + [	R eller Kommando + [
Zoom ind	Ctrl + + (plus)	Kommando + + (plus på numerisk tastatur)
Zoom ud	Ctrl + - (bindestreg)	Kommando + - (bindestreg)
Skift midlertidigt til værktøjet Zoom ind (Fungerer ikke, hvis opretningsværktøjet er valgt. Hvis beskæringsværktøjet er aktivt, skifter det midlertidigt til opretningsværktøjet).	Ctrl	Kommando
Skift midlertidigt til værktøjet Zoom ud, og skift knappen Åbn billede til Åbn kopi og knappen Annuller til Nulstil.	Alt	Option
Slå eksempelvisning til eller fra	P	P
Fuldskærmstilstand	F	F
Aktiver midlertidigt hvidbalanceværktøjet, og skift knappen Åbn billede til Åbn objekt. Fungerer ikke, hvis beskæringsværktøjet er aktivt.	Shift	Shift
Markér flere punkter i panelet Kurver	Klik på det første punkt, hold Shift-tasten nede, og klik på yderligere punkter	Klik på det første punkt, hold Shift-tasten nede, og klik på yderligere punkter
Føj punkt til kurve i panelet Kurver	Hold Ctrl-tasten nede, og klik på forhåndsvisning	Hold Kommando nede, og klik i forhåndsvisning
Flyt markeret punkt i panelet Kurver (1 enhed)	Piletaster	Piletaster
Flyt markeret punkt i panelet Kurver (10 enheder)	Shift-pil	Shift-pil
Åbn markerede billeder i dialogboksen Camera Raw fra Bridge	Ctrl + R	Kommando + R
Åbn markerede billeder fra Bridge uden om dialogboksen Camera Raw	Shift + dobbeltklik på billede	Shift + dobbeltklik på billede
Vis højlys, der klippes ud i Forhåndsvisning	Hold Alt-tasten nede, og træk en af skydeknapperne Belysning, Gendannelse eller Sort	Hold Option nede, og træk en af skydeknapperne Belysning, Gendannelse eller Sort
Advarsel om afskæring af lyse områder	O	O

Advarsel om skyggeafskæring	U	U
(Filmstimmel-tilstand) Giv stjernekarakter mellem 1 - 5	Ctrl+1 - 5	Kommando + 1 - 5
(Filmstrimmel-tilstand) Juster karakteren	Ctrl+. (punktum) / Ctrl+, (komma)	Kommando+. (punktum) / Kommando+, (komma)
(Filmstrimmel-tilstand) Tilføj rødt mærke	Ctrl+6	Kommando+6
(Filmstrimmel-tilstand) Tilføj gult mærke	Ctrl+7	Kommando+7
(Filmstrimmel-tilstand) Tilføj grønt mærke	Ctrl+8	Kommando+8
(Filmstrimmel-tilstand) Tilføj blåt mærke	Ctrl+9	Kommando+9
(Filmstrimmel-tilstand) Tilføj lilla mærke	Ctrl+Shift+0	Kommando+Shift+0
Camera Raw-indstillinger	Ctrl + K	Kommando + K
Sletter Adobe Camera Raw-indstillinger	Ctrl + Alt (ved åbning)	Option + Shift (ved åbning)

Til toppen

Taster til dialogboksen Sort-hvid

Resultat	Windows	Mac OS
Åbn dialogboksen Sort-hvid	Shift + Ctrl + Alt + B	Shift + Kommando + Option + B
Forøg/formindsk den valgte værdi med 1 %	Pil op/pil ned	Pil op/pil ned
Forøg/formindsk den valgte værdi med 10 %	Shift + pil op/pil ned	Shift + pil op/pil ned
Rediger værdierne for den nærmeste farveskydeknap	Klik på og træk billedet	Klik på og træk billedet

Til toppen

Taster til Kurver

Resultat	Windows	Mac OS
Åbn dialogboksen Kurver	Ctrl + M	Kommando + M
Vælg næste punkt på kurven	+ (plus)	+ (plus)
Vælg forrige punkt på kurven	- (minus)	- (minus)
Vælg flere punkter på kurven	Hold Shift-tasten nede, og klik på punkterne	Hold Shift-tasten nede, og klik på punkterne
Fravælg et punkt	Ctrl + D	Kommando + D
Hvis du vil slette et punkt på kurven	Markér et punkt, og tryk på Slet	Marker et punkt, og tryk på Slet.
Flyt det markerede punkt 1 enhed	Piletaster	Piletaster
Flyt det markerede punkt 10 enheder	Shift + Piletaster	Shift + Piletaster
Vis højlys og skygger, der bliver klippet ud	Hold Alt-tasten nede, og træk skydeknapper for sort og hvidt punkt	Hold Option nede, og træk skydeknapper for sort og hvidt punkt
Angiv et punkt til den sammensatte kurve	Hold Ctrl-tasten nede, og klik på billedet	Hold Kommando nede, og klik på billedet

Angiv et punkt til kanalkurverne	Hold tasterne Shift + Ctrl nede, og klik på billedet	Hold Shift + Kommando nede, og klik på billedet
Skift gitterstørrelse	Hold Alt-tasten nede, og klik på feltet	Hold Option nede, og klik på feltet

Til toppen

Taster til markering og flytning af objekter

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Flyt markeringsramme under markering af‡	Et markeringsværktøj (undtagen enkeltkolonne og enkeltrække) + mellemrumstast + træk	Et markeringsværktøj (undtagen enkeltkolonne og enkeltrække) + mellemrumstast + træk
Føj til en markering	Et markeringsværktøj + Shift + træk	Et markeringsværktøj + Shift + træk
Træk fra en markering	Et markeringsværktøj + Alt + træk	Et markeringsværktøj + Option + træk
Gennemskære en markering	Et markeringsværktøj (undtagen værktøjet Hurtig markering) + hold Shift og Alt nede, og træk	Et markeringsværktøj (undtagen værktøjet Hurtig markering) + hold Shift og Option nede, og træk
Begræns markeringsramme til firkant eller cirkel (hvis ingen andre markeringer er aktive)‡	Shift + træk	Shift + træk
Tegn markering fra centrum (hvis ingen andre markeringer er aktive)‡	Alt + træk	Option + træk
Bevar formen, og tegn markering fra centrum‡	Shift + Alt + træk	Shift + Option + træk
Skift til flytteværktøj	Ctrl (undtagen når hånd-, udsnits-, kurve-, form- eller et penværktøj er valgt)	Kommando (undtagen når hånd-, udsnits-, kurve-, form- eller et penværktøj er valgt)
Skift fra Magnetisk lassoværktøj til Lassoværktøj	Alt + træk	Option + træk
Skift fra magnetisk lassoværktøj til polygonlassoværktøj	Alt + klik	Option + klik
Anvend/annuller en handling med den magnetiske lasso	Enter/Esc eller Ctrl + . (punktum)	Retur/Esc eller Kommando + . (punktum)
Flyt kopi af markering	Flytteværktøj + Alt + træk markering‡	Flytteværktøj + Option + træk markering‡
Flyt markeringsområde 1 pixel	Enhver markering + Højre pil, Venstre pil, Pil op eller Pil ned†	Enhver markering + Højre pil, Venstre pil, Pil op eller Pil ned†
Flyt markering 1 pixel	Flytteværktøj + Højre pil, Venstre pil, Pil op eller Pil ned†‡	Flytteværktøj + Højre pil, Venstre pil, Pil op eller Pil ned†‡
Flyt lag 1 pixel, hvis intet er markeret på laget	Ctrl + Højre pil, Venstre pil, Pil op eller Pil ned†	Kommando + Højre pil, Venstre pil, Pil op eller Pil ned†
Øg/mindsk registreringsbredde	Magnetisk lassoværktøj + [eller]	Magnetisk lassoværktøj + [eller]
Accepter eller annuller beskæring	Beskæringsværktøj + Enter eller Esc	Beskæringsværktøj + Retur eller Esc
Slå beskæringsafskærmning fra og til	/ (skråstreg)	/ (skråstreg)
Opret vinkelmåler	Linealværktøj + hold Alt nede, og træk slutpunkt	Linealværktøj + hold Option nede, og træk slutpunkt
Fastgør hjælpelinjer til linealmærker (undtagen når Vis > Fastgør ikke er	Shift + træk hjælpelinje	Shift + træk hjælpelinje

markeret)		
Konverter mellem vandret og lodret hjælpelinje	Alt + træk hjælpelinje	Option + træk hjælpelinje
†Hold Shift nede for at flytte 10 pixel ‡Gælder for formværktøjer		

Til toppen

Taster til transformering af markeringer, markeringsrammer og kurver

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Transformer fra centrum, eller reflekter	Alt	Option
Lås	Shift	Shift
Forvræng	Ctrl	Kommando
Anvend	Enter	Vend tilbage
Annuller	Ctrl + . (punktum) eller Esc	Kommando + . (punktum) eller Esc
Fri transformering med dubletdata	Ctrl + Alt + T	Kommando + Option + T
Transformer igen med dubletdata	Ctrl + Shift + Alt + T	Kommando + Shift + Option + T

Til toppen

Taster til redigering af kurver

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Markér flere ankerpunkter	Værktøjet Direkte markering + Shift + klik	Værktøjet Direkte markering + Shift + klik
Markér hel kurve	Værktøjet Direkte markering + Alt + klik	Værktøjet Direkte markering + Option + klik
Dubler en kurve	Pen (ethvert penværktøj), kurvemarkeringsværktøj eller værktøjet til direkte markering + Ctrl + Alt + træk	Pen (ethvert penværktøj), kurvemarkeringsværktøj eller værktøjet til direkte markering + Kommando + Option + træk
Skift fra kurvemarkeringsværktøj, penværktøj, værktøjet tilføj, slet eller konverter ankerpunkt til værktøjet til direkte markering	Ctrl	Kommando
Skift fra penværktøjet eller fritegningspenværktøjet til værktøjet til punktkonvertering, mens markøren er over anker- eller retningspunkt	Alt	Option
Luk kurve	Magnetisk penværktøj + dobbeltklik	Magnetisk penværktøj + dobbeltklik
Luk kurve med et ret linjesegment	Magnetisk penværktøj + Alt + dobbeltklik	Magnetisk penværktøj + Option + dobbeltklik

Til toppen

Taster til maling

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Vælg forgrundsfarven med farvevælgeren	Et vilkårligt maleværktøj + Shift + Alt + højreklik og træk	Et vilkårligt maleværktøj + Ctrl + Option + Kommando og træk
Vælg forgrundsfarven fra billedet med pipetteværktøjet	Et maleværktøj + Alt eller et formværktøj + Alt (undtagen når indstillingen Kurver er valgt)	Et maleværktøj + Option eller et formværktøj + Option (undtagen når indstillingen Kurver er valgt)
Vælg baggrundsfarve	Pipetteværktøj + Alt + klik	Pipetteværktøj + Option + klik
Farveeksempelværktøj	Pipetteværktøj + Shift	Pipetteværktøj + Shift
Sletter farveeksempel	Farveeksempelværktøj + Alt + klik	Farveeksempelværktøj + Option + klik
Indstiller gennemsigtighed, tolerance, styrke eller belysning for maletilstand	Et male- eller redigeringsværktøj + numeriske taster (f.eks. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 og 5 hurtigt efter hinanden = 45 %) (Når indstillingen Airbrush er aktiveret, skal du bruge Shift + numeriske taster)	Et male- eller redigeringsværktøj + numeriske taster (f.eks. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 og 5 hurtigt efter hinanden = 45 %) (Når indstillingen Airbrush er aktiveret, skal du bruge Shift + numeriske taster)
Angiver forløb for maletilstand	Et male- eller redigeringsværktøj + Shift + numeriske taster (f.eks. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 og 5 hurtigt efter hinanden = 45 %) (Når indstillingen Airbrush er aktiveret, skal du udelade Shift)	Et male- eller redigeringsværktøj + Shift + numeriske taster (f.eks. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 og 5 hurtigt efter hinanden = 45 %) (Når indstillingen Airbrush er aktiveret, skal du udelade Shift)
Mixerpensel skifter indstillinger for Blanding	Alt + Shift + tal	Option + Shift + tal
Mixerpensel skifter indstillinger for Våd	Taltaster	Taltast
Mixerpensel ændrer Våd og Blanding til nul	00	00
Naviger gennem blandingstilstande	Shift + + (plus på normalt tastatur) eller – (minus på numerisk tastatur)	Shift + + (plus på normalt tastatur) eller – (minus på numerisk tastatur)
Åbn dialogboksen Fyld på baggrunds- eller standardlag	Backspace eller Shift + Backspace	Delete eller Shift + Delete
Udfyld med forgrunds- eller baggrundsfarve	Alt + Backspace eller Ctrl + Backspace†	Alt + Delete eller Kommando + Delete†
Fyld fra oversigt	Ctrl + Alt + Backspace†	Kommando + Option + Delete†
Åbn dialogboksen Udfyld	Shift + Backspace	Shift + Delete
Slå låsning af gennemsigtige pixel til og fra	/ (skråstreg på det numeriske tastatur)	/ (skråstreg på det numeriske tastatur)
Forbind punkter med en ret linje	Et maleværktøj + Shift + klik	Et maleværktøj + Shift + klik
†Hold Shift nede for at bevare gennemsigtighed		

Til toppen

Taster til blandingstilstande

Resultat	Windows	Mac OS
Naviger gennem blandingstilstande	Shift + + (plus på normalt tastatur) eller – (minus på numerisk tastatur)	Shift + + (plus på normalt tastatur) eller – (minus på numerisk tastatur)
Normal	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Opløs	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
Bag (kun penselværktøj)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Slet (kun penselværktøj)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
Gør mørkere	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
Multiplicer	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Farvebrænding	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Lineær brænding	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Gør lysere	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
Skærm	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Farveudtværing	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Lineær gør lysere	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Maske	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Blødt lys	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Hårdt lys	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Livligt lys	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Lineært lys	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
Punktlys	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
Hård blanding	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
Forskel	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Eksklusion	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Farvetone	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Farvemætning	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Farve	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Luminans	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Dæmp farvemætning	Svampeværktøj + Shift + Alt + D	Svampeværktøj + Shift + Option + D
Mætning	Svampeværktøj + Shift + Alt + S	Svampeværktøj + Shift + Option + S
Lysn/brænd skygger	Gør lysere-værktøj/brændingsværktøj + Shift + Alt + S	Gør lysere-værktøj/brændingsværktøj + Shift + Option + S
Lysn/brænd mellemtoner	Gør lysere-værktøj/brændingsværktøj + Shift + Alt + M	Gør lysere-værktøj/brændingsværktøj + Shift + Option + M
Lysn/brænd højlys	Gør lysere-værktøj/brændingsværktøj + Shift + Alt + H	Gør lysere-værktøj/brændingsværktøj + Shift + Option + H
Indstil blandingstilstand til tærskelværdi for bitmapbilleder og til Normal for alle andre billeder	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Taster til markering og redigering af tekst

Til toppen

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Flyt tekst i et billede	Ctrl + træk teksten, når tekstlag er valgt	Kommando + træk teksten, når tekstlag er valgt
Markér ét tegn til venstre/højre eller én linje ned/op eller ét ord til venstre/højre	Shift + højre pil/venstre pil eller pil op/pil ned eller Ctrl + Shift + venstre pil/højre pil	Shift + højre pil/venstre pil eller pil op/pil ned eller Kommando + Shift + venstre pil/højre pil
Markér tegn fra indsætningspunkt til museklikpunkt	Shift + klik	Shift + klik
Flyt ét tegn til venstre/højre eller én linje ned/op eller ét ord til venstre/højre	Højre pil/venstre pil, pil op/pil ned eller Ctrl + venstre pil/højre pil	Højre pil/venstre pil, pil op/pil ned eller Kommando + venstre pil/højre pil
Opret et nyt tekstlag, når et tekstlag er markeret i panelet Lag	Shift + klik	Shift + klik
Markér et ord, en linje, et afsnit eller en artikel	Klik to, tre, fire eller fem gange	Klik to, tre, fire eller fem gange
Vis/skjul markering på udvalgt tekst	Ctrl + H	Kommando + H
Visning af afgrænsningsrammen for transformering af tekst under tekstredigering eller aktivering af flytteværktøjet, hvis markøren er i afgrænsningsrammen	Ctrl	Kommando
Skaler tekst i en afgrænsningsramme, når rammens størrelse ændres	Ctrl + træk afgrænsningsrammens håndtag	Kommando + træk afgrænsningsrammens håndtag
Flyt tekstboks under oprettelse af tekstboks	Mellemrumstast + træk	Mellemrumstast + træk

Til toppen

Taster til formatering af tekst

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Venstrejuster, centrer eller højrejuster	Vandret tekstværktøj + Ctrl + Shift + L, C eller R	Vandret tekstværktøj + Kommando + Shift + L, C eller R
Juster øverst, centreret eller nederst	Lodret tekstværktøj + Ctrl + Shift + L, C eller R	Lodret tekstværktøj + Kommando + Shift + L, C eller R
Vælg 100 % vandret skalering	Ctrl + Shift + X	Kommando + Shift + X
Vælg 100 % lodret skalering	Ctrl + Shift + Alt + X	Kommando + Shift + Option + X
Vælg Automatisk skydning	Ctrl + Shift + Alt + A	Kommando + Shift + Option + A
Vælg 0 for spatiering	Ctrl + Shift + Q	Kommando + Ctrl + Shift + Q
Juster afsnit, og venstrejuster sidste linje	Ctrl + Shift + J	Kommando + Shift + J
Juster afsnit, og juster alle	Ctrl + Shift + F	Kommando + Shift + F
Slå afsnitsorddeling til/fra	Ctrl + Shift + Alt + H	Kommando + Ctrl + Shift + Option + H
Slå enkelt/flerlinjetekstombryder til/fra	Ctrl + Shift + Alt + T	Kommando + Shift + Option + T
Øg/mindsk skriftstørrelsen på markeret	Ctrl + Shift + < eller >†	Kommando + Shift + < eller >†

tekst med 2 punkter/pixel		
Formindsk eller forøg skydning med 2 punkter eller pixel	Alt + Pil ned eller Pil op††	Option + Pil ned eller Pil op††
Formindsk eller forøg grundlinjeforskydning med 2 punkter eller pixel	Shift + Alt + Pil ned eller Pil op††	Shift + Option + Pil ned eller Pil op††
Øg/mindsk knibning/spatiering med 20/1000 ems	Alt + Venstre pil eller Højre pil††	Option + Venstre pil eller Højre pil††
†Hold Alt (Windows) eller Option (Mac OS) nede for at øge/mindske med 10 ††Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede for at øge/mindske med 10		

Til toppen

Taster til udsnit og optimering

Resultat	Windows	Mac OS
Skift mellem udsnitsværktøj og udsnitsmarkeringsværktøj	Ctrl	Kommando
Tegn kvadratisk udsnit	Shift + træk	Shift + træk
Tegn fra centrum og udad	Alt + træk	Option + træk
Tegn kvadratisk udsnit fra centrum og udad	Shift + Alt + træk	Shift + Option + træk
Flyt udsnit, mens udsnit oprettes	Mellemrumstast + træk	Mellemrumstast + træk
Åbn kontekstafhængig menu	Højreklik på udsnit	Hold Ctrl nede, og klik på udsnit

Til toppen

Taster til brug af paneler

På denne liste kan du se nogle af de genvejstaster, der ikke vises i menukommandoer eller værktøjstip.

Resultat	Windows	Mac OS
Angiv indstillinger for nye elementer (undtagen for panelerne til handlinger, animationer, typer, pensler, faste indstillinger for pensler og lagsammensætninger)	Alt + klik på knappen Nyt/Ny	Option + klik på knappen Nyt/Ny
Slet uden bekræftelse (undtagen panelet Pensel)	Alt + klik på knappen Slet	Option + klik på knappen Slet
Anvend værdi og holde tekstboksen aktiv	Shift + Enter	Shift + Retur
Vis/skjul alle paneler	Tab	Tab
Vis/skjul alle paneler, undtagen værktøjskasse og indstillingslinje	Shift + Tab	Shift + Tab
Fremhæv indstillingslinje	Vælg værktøj + tryk på Enter	Vælg værktøj + tryk på Retur
Forøg/formindsk de valgte værdier med 10	Shift + pil op/pil ned	Shift + pil op/pil ned

Til toppen

Taster til panelet Handlinger

Resultat	Windows	Mac OS
Slå kommando til og alle andre fra, eller slå alle kommandoer til	Hold Alt nede, og klik på afkrydsningen ud for en kommando.	Hold Option nede, og klik på afkrydsningen ud for en kommando.
Slå aktuelt modalt kontrolelement til, og slå alle andre modale kontrolelementer til/fra	Alt + klik	Option + klik
Skift indstillinger for handlinger eller handlingssæt	Hold Alt nede, og dobbeltklik på en handling eller et handlingssæt	Hold Option nede, og dobbeltklik på en handling eller et handlingssæt
Åbn dialogboksen Indstillinger for indspillet kommando	Dobbeltklik på den indspillede kommando	Dobbeltklik på den indspillede kommando
Afspil hel handling	Ctrl + dobbeltklik på en handling	Kommando + dobbeltklik på en handling
Skjul/vis alle komponenter til en handling	Alt + klik på trekant	Option + klik på trekant
Afspil en kommando	Ctrl + klik på knappen Afspil	Kommando + klik på knappen Afspil
Opret ny handling, og start indspilning uden bekræftelse	Alt + klik på knappen Ny handling	Option + klik på knappen Ny handling
Markér sammenhængende elementer af samme slags	Shift + klik på handlingen/kommandoen	Shift + klik på handlingen/kommandoen
Markér usammenhængende elementer af samme slags	Ctrl + klik på handlingen/kommandoen	Kommando + klik på handlingen/kommandoen

Til toppen

Taster til justeringslag

Hvis du foretrækker kanalgenveje, der starter med Alt + 1 for rød, skal du vælge Rediger > Tastaturgenveje og derefter Brug gamle genveje til kanaler. Genstart derefter Photoshop.

Resultat	Windows	Mac OS
Vælg specifikke kanaler til justering	Alt + 3 (rød), 4 (grøn), 5 (blå)	Option + 3 (rød), 4 (grøn), 5 (blå)
Vælg sammensat kanal til justering	Alt + 2	Option + 2
Slet justeringslag	Delete eller Backspace	Delete
Angiv auto-indstillinger til niveauer eller kurver	Alt + klik på Auto-knappen	Option + klik på Auto-knappen

Til toppen

Taster til panelet Animation i rammetilstand

Resultat	Windows	Mac OS
Markér/fjern markering af flere sammenhængende rammer	Hold Shift nede, og klik på det andet billede	Hold Shift nede, og klik på det andet billede
Markér/fjern markering af flere usammenhængende rammer	Hold Ctrl nede, og klik på flere billeder	Hold Kommando nede, og klik på flere billeder
Indsæt med tidligere indstillinger uden at åbne dialogboksen	Alt + kommandoen Sæt billeder ind i pop op-menuen i panelet	Option + kommandoen Sæt billeder ind i pop op-menuen i panelet

Til toppen

Taster til panelet Animation i tidslinjetilstand (Photoshop Extended)

Bemærk: *Vælg Aktiver genvejstaster for tidslinje i panelmenuen Animation (Tidslinje) for at aktivere alle genvejstaster.*

Resultat	Windows	Mac OS
Start afspilning af tidslinjen eller panelet Animation	Mellemrumstast	Mellemrumstast
Skift mellem tidskode og billednumre (aktuel tidsvisning)	Hold Alt nede, og klik på visningen af aktuelt klokkeslæt i øverste venstre hjørne af tidslinjen.	Hold Option nede, og klik på visningen af aktuelt klokkeslæt i øverste venstre hjørne af tidslinjen.
Udvid og skjul liste over lag	Alt + klik	Option + klik på listens trekanter
Spring til det næste/forrige hele sekund på tidslinjen	Hold Shift nede, mens du klikker på knapperne Næste/forrige billede (på hver sin side af knappen Afspil).	Hold Shift nede, mens du klikker på knapperne Næste/forrige billede (på hver sin side af knappen Afspil)
Forøg afspilningshastighed	Hold Shift nede, mens du trækker det aktuelle klokkeslæt.	Hold Shift nede, mens du trækker det aktuelle klokkeslæt.
Reducer afspilningshastighed	Hold Ctrl nede, mens du trækker det aktuelle klokkeslæt.	Hold Kommando nede, mens du trækker det aktuelle klokkeslæt.
Fastgør et objekt (keyframe, det aktuelle klokkeslæt, startpunkt for lag osv.) til det nærmeste objekt på tidslinjen	Shift + træk	Shift + træk
Skaler (fordel jævnt til sammentrukket eller udvidet længde) en udvalgt gruppe med flere keyframes	Hold Alt nede, og træk (første eller sidste keyframe i markeringen)	Hold Option nede, og træk (første eller sidste keyframe i gruppen)
En ramme tilbage	Venstre pil eller PgUp	Venstre pil eller PgUp
Et billede fremad	Højre pil eller PgDn	Højre pil eller PgDn
Ti billeder tilbage	Shift + Venstre pil eller Shift + PgUp	Shift + Venstre pil eller Shift + PgUp
Ti billeder fremad	Shift + Højre pil eller Shift + PgDn	Shift + Højre pil eller Shift + PgDn
Flyt til starten af tidslinjen	Home	Home
Flyt til slutningen af tidslinjen	End	End
Flyt til starten af arbejdsområdet	Shift + Home	Shift + Home
Flyt til slutningen af arbejdsområdet	Shift + End	Shift + End
Flyt til indgangspunkt for det aktuelle lag	Pil op	Pil op
Flyt til udgangspunkt for det aktuelle lag	Pil ned	Pil ned
1 sekund tilbage	Shift + Pil op	Shift + Pil op
1 sekund fremad	Shift + Pil ned	Shift + Pil ned
Bring et roteret dokument tilbage til den oprindelige retning	Esc	Esc

Til toppen

Taster til panelet Pensel

Resultat	Windows	Mac OS
Slet pensel	Alt + klik på pensel	Option + klik på pensel

Omdøb pensel	Dobbeltklik på pensel	Dobbeltklik på pensel
Skift penselstørrelse	Alt + højreklik + træk til venstre eller højre	Ctrl + Option + træk til venstre eller højre
Formindsk/forøg penslens blødhed/hårdhed	Alt + højreklik + træk opad eller nedad	Ctrl + Option + træk opad eller nedad
Vælg forrige/næste penselstørrelse	, (komma) eller . (punktum)	, (komma) eller . (punktum)
Vælg første/sidste pensel	Shift + æ eller ø (punktum)	Shift + æ eller ø (punktum)
Vis præcise trådkors for pensler	Caps Lock eller Shift + Caps Lock	Caps Lock
Slå indstillingen Airbrush til/fra	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

Til toppen

Taster til panelet Kanaler

Hvis du foretrækker kanalgenveje, der starter med Ctrl/Kommando + 1 for rød, skal du vælge Rediger > Tastaturgenveje og derefter Brug gamle genveje til kanaler.

Resultat	Windows	Mac OS
Vælg individuelle kanaler	Ctrl + 3 (rød), 4 (grøn), 5 (blå)	Kommando + 3 (rød), 4 (grøn), 5 (blå)
Vælg sammensat kanal	Ctrl + 2	Kommando + 2
Indlæs kanal som valg	Ctrl + klik på kanalminiaturebilledet, eller brug Alt + Ctrl + 3 (rød), 4 (grøn) eller 5 (blå)	Kommando + klik på kanalminiaturebilledet, eller brug Option + Kommando + 3 (rød), 4 (grøn) eller 5 (blå)
Føj til aktuel markering	Ctrl + Shift + klik på miniaturebillede af kanal.	Kommando + Shift + klik på miniaturebillede af kanal
Træk fra aktuel markering	Ctrl + Alt + klik på miniaturebillede af kanal	Kommando + Option + klik på miniaturebillede af kanal
Skær aktuel markering	Ctrl + Shift + Alt + klik på miniaturebillede af kanal	Kommando + Shift + Option + klik på miniaturebillede af kanal
Angiv indstillinger for knappen Gem valg som kanal	Hold Alt nede, og klik på knappen Gem valg som kanal	Hold Option nede, og klik på knappen Gem valg som kanal
Opret en ny staffagefarvekanal	Ctrl + klik på knappen Opret ny kanal	Kommando + klik på knappen Opret ny kanal
Vælg/fravælg flere farvekanaler	Shift + klik på farvekanal	Shift + klik på farvekanal
Vælg/fravælg alfakanal, og vis/skjul som rubylit-maske	Shift + klik på alfakanal	Shift + klik på alfakanal
Vis kanalindstillinger	Dobbeltklik på miniaturebillede af alfa- eller staffagefarvekanal	Dobbeltklik på miniaturebillede af alfa- eller staffagefarvekanal
Skift mellem sammensat og gråtonemaske i ekspresafmaskningstilstand	'	'

Til toppen

Taster til panelet Kloning af kilde

Resultat	Windows	Mac OS
Vis kloningskilde (maskebillede)	Alt + Shift	Option + Shift
Skub kloningskilde	Alt + Shift + piletaster	Option + Shift + piletaster

Roter kloningskilde	Alt + Shift + < eller >	Option + Shift + < eller >
Skaler (forøg eller reducer størrelse) kloningskilde	Alt + Shift + [eller]	Option + Shift + [eller]

Taster til panelet Farve

Til toppen

Resultat	Windows	Mac OS
Vælg baggrundsfarve	Alt + klik på farve på farvelinje	Option + klik på farve på farvelinje
Vis menuen til farvelinjen	Højreklik på farvelinjen	Ctrl + klik på farvelinjen
Naviger gennem farvevalg	Shift + klik på farvelinje	Shift + klik på farvelinje

Taster til panelet Oversigt

Til toppen

Resultat	Windows	Mac OS
Opret et nyt snapshot	Alt + nyt snapshot	Option + nyt snapshot
Omdøb snapshot	Dobbeltklik på snapshotnavn	Dobbeltklik på snapshotnavn
Gå fremad gennem billedtilstande	Ctrl + Shift + Z	Kommando + Shift + Z
Gå tilbage gennem billedtilstande	Ctrl + Alt + Z	Kommando + Option + Z
Dubler en billedtilstand, undtagen den aktuelle tilstand	Alt + klik på billedtilstand	Option + klik på billedtilstand
Slet oversigt permanent (kan ikke fortrydes)	Alt + Slet oversigt (i pop op-menuen i panelet Oversigt)	Option + Slet oversigt (i pop op-menuen i panelet Oversigt)

Taster til panelet Info

Til toppen

Resultat	Windows	Mac OS
Skift farveudlæsningstilstande	Klik på pipetteikon	Klik på pipetteikon
Skift måleenheder	Klik på trådkorsikonet	Klik på trådkorsikonet

Taster til panelet Lag

Til toppen

Resultat	Windows	Mac OS
Indlæs laggennemsigtighed som markering	Ctrl + klik på lagminiature	Kommando + klik på lagminiature
Føj til aktuel markering	Ctrl + Shift + klik på miniaturebillede af lag.	Kommando + Shift + klik på miniaturebillede af lag.
Træk fra aktuel markering	Ctrl + Alt + klik på miniaturebillede af lag.	Kommando + Option + klik på miniaturebillede af lag.
Skær aktuel markering	Ctrl + Shift + Alt + klik på miniaturebillede	Kommando Shift + Option + klik på

	af lag.	miniaturebillede af lag.
Indlæs filtermaske som en markering	Hold Ctrl nede, og klik på filtermaskens miniaturebillede	Hold Kommando nede, og klik på filtermaskens miniaturebillede
Grupper lag	Ctrl + G	Kommando + G
Adskil lag	Ctrl + Shift + G	Kommando + Shift + G
Opret/frigiv udsnitsmaske	Ctrl + Alt + G	Kommando-Option + G
Markér alle lag	Ctrl + Alt + A	Kommando + Option + A
Flet synlige lag	Ctrl + Shift + E	Kommando + Shift + E
Opret nyt tomt lag med dialogboks	Alt + klik på knappen Nyt lag	Option + klik på knappen Nyt lag
Opret nyt lag under mållag	Ctrl + klik på knappen Nyt lag	Kommando + klik på knappen Nyt lag
Markér øverste lag	Alt + . (punktum)	Option + . (punktum)
Markér nederste lag	Alt + , (komma)	Option + , (komma)
Føj til lagmarkering i panelet Lag	Shift + Alt + [eller]	Shift + Option + [eller]
Markér næste lag opad/nedad	Alt + [eller]	Option + [eller]
Flyt mållag op/ned	Ctrl + [eller]	Kommando + [eller]
Flet en kopi af alle synlige lag til mållaget	Ctrl + Shift + Alt + E	Kommando + Shift + Option + E
Sammenflet lag	Fremhæv de lag, du vil flette, og brug derefter Ctrl + E	Fremhæv de lag, du vil flette, og brug derefter Kommando + E
Flyt lag til nederst eller øverst	Ctrl + Shift + [eller]	Kommando + Shift + [eller]
Kopiér aktuelt lag til lag nedenunder	Alt + kommandoen Sammenflet nedad i pop op-menuen i panelet	Option + kommandoen Sammenflet nedad i pop op-menuen i panelet
Sammenflet alle synlige lag til et nyt lag over det aktuelt markerede lag	Alt + kommandoen Sammenflet synlige i pop op-menuen i panelet	Option + kommandoen Sammenflet synlige i pop op-menuen i panelet
Vis/skjul dette lag/denne laggruppe eller alle lag/laggrupper	Højreklik på øjeikonet	Ctrl + klik på øjeikonet
Vis/skjul alle andre synlige lag	Alt + klik på øjeikonet	Option + klik på øjeikonet
Slå låsning af gennemsigtighed til og fra for mållaget eller senest anvendte lås	/ (skråstreg på det numeriske tastatur)	/ (skråstreg på det numeriske tastatur)
Rediger lageffekt/lagtype	Dobbeltklik på lageffekten/lagtypen	Dobbeltklik på lageffekten/lagtypen
Skjul lageffekt/lagtype	Alt + dobbeltklik på lageffekten/lagtypen	Option + dobbeltklik på lageffekten/lagtypen
Rediger lagtype	Dobbeltklik på lag	Dobbeltklik på lag
Deaktiver/aktiver vektormaske	Shift + klik på vektormaskens miniaturebillede	Shift + klik på vektormaskens miniaturebillede
Åbn dialogboksen Visningsindstillinger for lagmaske	Dobbeltklik på lagmaskens miniaturebillede	Dobbeltklik på lagmaskens miniaturebillede
Slå lagmaske til/fra	Shift + klik på lagmaskens miniaturebillede	Shift + klik på lagmaskens miniaturebillede
Slå filtermaske til/fra	Hold Shift nede, og klik på filtermaskens miniaturebillede	Hold Shift nede, og klik på filtermaskens miniaturebillede
Slå lagmaske/sammensat billede til og fra	Alt + klik på lagmaskens miniaturebillede	Option + klik på lagmaskens

		miniaturebillede
Skift mellem filtermaske/sammensat billede	Hold Alt nede, og klik på filtermaskens miniaturebillede	Hold Option nede, og klik på filtermaskens miniaturebillede
Slå rubylit-tilstand for lagmaske til/fra	\ (omvendt skråstreg) eller Shift + Alt + klik	\ (omvendt skråstreg) eller Shift + Option + klik
Markér al tekst, og vælg midlertidigt tekstværktøj	Dobbeltklik på tekstlagets miniaturebillede	Dobbeltklik på tekstlagets miniaturebillede
Opret en udsnitsmaske	Alt + klik på skillelinjen mellem to lag	Option + klik på skillelinjen mellem to lag
Omdøb lag	Dobbeltklik på lagnavnet	Dobbeltklik på lagnavnet
Rediger filterindstillinger	Dobbeltklik på filtereffekten	Dobbeltklik på filtereffekten
Rediger indstillingerne for blanding af filtre	Dobbeltklik på ikonet Blanding af filtre	Dobbeltklik på ikonet Blanding af filtre
Opret ny laggruppe under aktuelt lag/lagsæt	Ctrl + klik på knappen Ny gruppe	Kommando + klik på knappen Ny gruppe
Opret ny laggruppe med dialogboks	Alt + klik på knappen Ny gruppe	Option + klik på knappen Ny gruppe
Opret lagmaske, som skjuler alt/markeringen	Alt + klik på knappen Tilføj lagmaske	Option + klik på knappen Tilføj lagmaske
Opret vektormaske, som viser alt/kurveområde	Ctrl + klik på knappen Tilføj lagmaske	Kommando + klik på knappen Tilføj lagmaske
Opret vektormaske, som skjuler alt eller viser kurveområde	Ctrl + Alt + klik på knappen Tilføj lagmaske	Kommando + Option + klik på knappen Tilføj lagmaske
Vis egenskaber for laggruppe	Højreklik på laggruppe, og vælg Gruppeegenskaber, eller dobbeltklik på gruppe	Hold Ctrl nede, og klik på laggruppen, og vælg derefter Gruppeegenskaber, eller dobbeltklik på gruppe
Markér/fjern markering fra flere sammenhængende lag	Shift + klik	Shift + klik
Markér/fjern markering fra flere usammenhængende lag	Ctrl + klik	Kommando + klik

Bemærk: *Hvis du har Kotoeri som dit japanske sproginput, aktiverer tastaturgenvejen "Slå rubylit-tilstand for lagmaske til/fra" en handling i Kotoeri. Du skal skifte til en anden tilstand (f.eks. "USA") for at kunne aktivere denne genvej.*

Til toppen

Taster til panelet Lagsammensætninger

Resultat	Windows	Mac OS
Opret ny lagsammensætning uden boksen Ny lagsammensætning	Alt + klik på knappen Opret ny lagsammensætning	Option + klik på knappen Opret ny lagsammensætning
Åbn dialogboksen Indstillinger for lagsammensætning	Dobbeltklik på lagsammensætning	Dobbeltklik på lagsammensætning
Omdøb indbygget billede	Dobbeltklik på lagsammensætningsnavn	Dobbeltklik på lagsammensætningsnavn
Markér/fjern markering fra flere sammenhængende lagsammensætninger	Shift + klik	Shift + klik
Markér/fjern markering fra flere usammenhængende lagsammensætninger	Ctrl + klik	Kommando + klik

Taster til panelet Kurver

Til toppen

Resultat	Windows	Mac OS
Indlæs kurve som valg	Ctrl + klik på kurvenavn	Kommando + klik på kurvenavn
Føj kurve til markering	Hold Ctrl + Shift nede, og klik på kurvenavn	Hold Kommando + Shift nede, og klik på kurvenavn
Træk kurve fra markering	Hold Ctrl + Alt nede, og klik på kurvenavn	Hold Kommando + Option nede, og klik på kurvenavn
Bevar gennemskæring af kurve som markering	Hold Ctrl + Shift + Alt nede, og klik på kurvenavn	Hold Kommando + Shift + Option nede, og klik på kurvenavn
Skjul kurve	Ctrl + Shift + H	Kommando + Shift + H
Angiv indstillinger for knappen Udfyld kurver med Forgrundsfarven, knappen Optegn langs kurver med pensel, knappen Indlæser kurven som et valg, knappen Opret en arbejdskurve af det valgte og knappen Opret en ny kurve	Alt + klik på knap	Option + klik på knap

Taster til panelet Farveprøver

Til toppen

Resultat	Windows	Mac OS
Opret ny farveprøve fra forgrundsfarve	Klik på tomt område af panel	Klik på tomt område af panel
Indstil farveprøve som baggrundsfarve	Ctrl + klik på farveprøve	Kommando + klik på farveprøve
Slet farveprøve	Alt + klik på farveprøve	Kommando + klik på farveprøve

Taster til 3D-værktøjer (Photoshop Extended)

Til toppen

Resultat	Windows	Mac OS
Aktiver værktøjer til 3D-objekt	K	K
Aktiver værktøjer til 3D-kamera	N	N
Skjul nærmeste overflade	Alt + Ctrl + X	Option + Kommando + X
Vis alle overflader	Alt + Shift + Ctrl + X	Option + Shift + Kommando + X

3D-objektværktøj	Højreklik (Windows) / Ctrl + klik (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Roter	Skifter til trækkeværktøj	Skifter til rulleværktøj
Rul	Skifter til diasværktøj	Skifter til rotationsværktøj
Træk	Skifter til drejeværktøj	Skifter til diasværktøj
Lysbillede	Skifter til rulleværktøj	Skifter til trækkeværktøj
Skaler	Skalerer på Z-planet	Skalerer på Z-planet

Du skalerer på Y-planet ved at holde Shift-tasten nede.

Kameraværktøj	Højreklik (Windows) / Ctrl + klik (Mac OS)	Alt (Windows) / Option (Mac OS)
Drej	Skifter til trækkeværktøj	Skifter til rulleværktøj
Rul	Skifter til diasværktøj	Skifter til rotationsværktøj
Panorer	Skifter til drejeværktøj	Skifter til diasværktøj
Gå	Skifter til rulleværktøj	Skifter til trækkeværktøj

Til toppen

Taster til måling (Photoshop Extended)

Resultat	Windows	Mac OS
Indspil en måling	Ctrl + Shift + M	Kommando + Shift + M
Fravælger alle målinger	Ctrl + D	Kommando + D
Vælger alle målinger	Ctrl + A	Kommando + A
Skjul/vis alle målinger	Shift + Ctrl + H	Shift + Kommando + H
Fjerner en måling	Backspace	Delete
Skub målingen	Piletaster	Piletaster
Skub målingen i intervaller	Shift + piletaster	Shift + piletaster
Forlæng/afkort valgte måling	Ctrl + venstre/højre piletast	Kommando + venstre/højre piletast
Forlæng/afkort valgte måling i intervaller	Shift + Ctrl + venstre/højre piletast	Shift + Kommando + venstre/højre piletast
Roter valgte måling	Ctrl + pil op/ned	Kommando + pil op/ned
Roter valgte måling i intervaller	Shift + Ctrl + pil op/ned	Shift + Kommando + pil op/ned

Til toppen

Taster til DICOM-filer (Photoshop Extended)

Resultat	Windows	Mac OS
Zoomværktøj	Z	Z
Håndværktøj	H	H
Værktøjet Vinduesniveau	W	W
Markér alle billeder	Ctrl + A	Kommando + A
Fjern alle markeringer af rammer bortset fra den aktuelle ramme	Ctrl + D	Kommando + D
Naviger gennem billeder	Piletaster	Piletaster

Til toppen

Taster til Udtræk og Mønsteroprettelse (valgfri ekstramoduler)

Resultat (Udtræk og Mønsteroprettelse)	Windows	Mac OS
Tilpas til vindue	Ctrl + 0	Kommando + 0
Zoom ind	Ctrl + + (plus på numerisk tastatur)	Kommando + + (plus på numerisk tastatur)
Zoom ud	Ctrl + - (bindestreg)	Kommando + - (bindestreg)
Naviger gennem indstillingerne fra øverst til højre	Tab	Tab
Naviger gennem indstillingerne fra nederst til højre	Shift + Tab	Shift + Tab
Aktiver midlertidigt håndværktøj	Mellemrumstast	Mellemrumstast
Skift Annuller til Nulstil	Alt	Option
Resultat (kun Udtræk)	**Windows**	**Mac OS**
Kantfremhævningsværktøj	B	B
Udfyldningsværktøj	G	G
Pipetteværktøj	I	I
Oprydningsværktøj	C	C
Kantoptegningsværktøj	T	T
Skift mellem kantfremhævningsværktøjet og viskelædерværktøjet	Alt + kantfremhævningsværktøj/viskelædерværktøj	Option + kantfremhævningsværktøj/viskelædерværktøj
Slå automatisk fremhævning til/fra	Ctrl, mens kantfremhævningsværktøjet er valgt	Kommando, mens kantfremhævningsværktøjet er valgt
Fjern aktuel fremhævning	Alt + Delete	Option + Delete
Fremhæv helt billede	Ctrl + Delete	Kommando + Delete
Udfyld forgrundsområde og se udtrækseksempel	Shift + klik, mens udfyldningsværktøjet er valgt	Shift + klik, mens udfyldningsværktøjet er valgt
Flyt maske, mens kantoptegningsværktøjet er valgt	Ctrl + træk	Kommando + træk
Tilføj opacitet, mens oprydningsværktøjet er valgt	Alt + træk	Option + træk
Skift mellem visningsindstillingerne Oprindelig og Udvidet i eksempelbillede	X	X
Aktiver oprydnings- og kantoptegningsværktøjerne, før eksempelbillede vises	Shift + X	Shift + X
Naviger gennem menuen til visning af eksempler fra top til bund	F	F
Naviger gennem menuen til visning af eksempler fra bund til top	Shift + F	Shift + F
Øg/mindsk penselstørrelse med 1	Pil op/Pil ned i tekstboksen Penselstørrelse†	Pil op eller Pil ned i tekstboksen Penselstørrelse†
Øg/mindsk penselstørrelse med 1	Venstre pil/Højre pil, mens skyderen til penselstørrelse viser†	Venstre pil/Højre pil, mens skyderen til penselstørrelse viser†

Angiv styrke for oprydnings- eller kantoptegningsværktøjet	0–9	0–9
†Hold Shift nede for at øge/mindske med 10		
Resultat (kun Mønsteroprettelse)	**Windows**	**Mac OS**
Slet aktuel markering	Ctrl + D	Kommando + D
Fortryd flytning af markering	Ctrl + Z	Kommando + Z
Opret eller genopret	Ctrl + G	Kommando + G
Skær aktuel markering	Shift + Alt + markér	Shift + Option + markér
Skift visning: originalt/genereret mønster	X	X
Gå til første flise i fliseoversigten	Home	Home
Gå til sidste flise i fliseoversigten	End	End
Gå til forudgående flise i fliseoversigten	Venstre pil, Page Up	Venstre pil, Page Up
Gå til næste flise i fliseoversigten	Højre pil, Page Down	Højre pil, Page Down
Slet aktuel flise fra fliseoversigten	Delete	Delete
Skub markeringen, når originalen vises	Højre pil, venstre pil, pil op eller pil ned	Højre pil, venstre pil, pil op eller pil ned
Øg, hvor meget markeringen skubbes, når originalen vises	Shift + højre pil, venstre pil, pil op eller pil ned	Shift + højre pil, venstre pil, pil op eller pil ned

Til toppen

Funktionstaster

Resultat	**Windows**	**Mac OS**
Start Hjælp	F1	Hjælpetast
Fortryd/annuller Fortryd		F1
Klip	F2	F2
Kopiér	F3	F3
Sæt ind	F4	F4
Vis/skjul panelet Pensel	F5	F5
Vis/skjul panelet Farve	F6	F6
Vis/skjul panelet Lag	F7	F7
Vis/skjul panelet Info	F8	F8
Vis/skjul panelet Handlinger	F9	Option + F9
Genindlæs	F12	F12
Fyld	Shift + F5	Shift + F5
Udtynd det valgte	Shift + F6	Shift + F6
Inverter markering	Shift + F7	Shift + F7

Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Anvendelse af værktøjer

Valg og visning af værktøjer
Brug af indstillingslinjen
Faste værktøjsindstillinger

Når du starter Photoshop, vises værktøjspanelet til venstre på skærmen. Nogle værktøjer i værktøjspanelet indeholder indstillinger, der vises på den kontekstafhængige indstillingslinje.

Du kan udvide nogle værktøjer for at få vist skjulte værktøjer under dem. En lille trekant nederst til højre for værktøjsikonet angiver, at der er skjulte værktøjer.

Du kan få vist oplysninger om ethvert værktøj ved at placere markøren over det. Navnet på værktøjet vises i et værktøjstip under markøren.

Se ***Værktøjsgallerier*, hvor der er en illustreret oversigt over de forskellige værktøjer i Photoshop.**

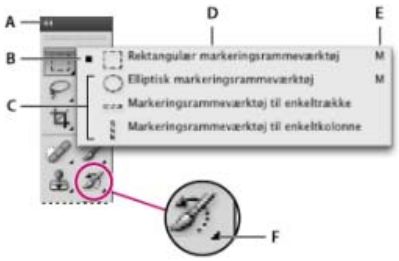
Til toppen

Valg og visning af værktøjer

Vælg et værktøj

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Klik på et værktøj i panelet Værktøjer. Hvis der er en lille trekant i det nederste højre hjørne på et værktøj, skal du holde museknappen nede for at få vist de skjulte værktøjer. Klik derefter på det ønskede værktøj.
  - Tryk på værktøjets tastaturgenvej. Tastaturgenvejen vises i værktøjstippet. Du kan f.eks. vælge flytteværktøjet ved at trykke på V-tasten.

Hvis du trykker på en tastaturgenvejstast og holder den nede, kan du midlertidigt skifte til et værktøj. Når du slipper genvejstasten, vender Photoshop tilbage til det værktøj, du brugte før det midlertidige skift.



Sådan får du adgang til værktøjerne
***A.** Panelet Værktøjer **B.** Aktivt værktøj **C.** Skjulte værktøjer **D.** Værktøjsnavn **E.** Værktøjsgenvej **F.** Trekant for skjulte værktøjer*

Naviger gennem skjulte værktøjer

Du navigerer gennem et sæt skjulte værktøjer ved at holde Shift-tasten nede og trykke på genvejstasten for den pågældende værktøjsgruppe. Hvis du foretrækker at navigere gennem værktøjsgruppen uden at skulle holde Shift-tasten nede, kan du deaktivere denne indstilling.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Generelt (Mac OS).
2. Fravælg Brug Shift-tast til at skifte værktøj.

Ændring af værktøjsmarkører

Hver standardmarkør har sit *hotspot*, hvor en effekt eller handling i billedet starter. For de fleste værktøjer kan du skifte til præcise markører, der vises som trådkors centreret omkring markørens hotspot.

I de fleste tilfælde er markøren for et værktøj den samme som ikonet for dette værktøj. Du kan se denne markør, når du vælger værktøjet. Markeringsværktøjernes standardmarkør er trådkorset, for tekstværktøjet er det I-markøren og for maleværktøjerne er det penselstørrelsesikonet.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Markører (Windows), eller vælg Photoshop > Indstillinger > Markører (Mac OS).
2. Vælg indstillinger for værktøjsmarkør under Malemarkører eller Andre markører:

   Standard Viser markører som værktøjsikoner.

   Præcis Viser markører som trådkors.

Normal penselspids Markørens kontur svarer til ca. 50 % af det område, som værktøjet vil berøre. Med denne indstilling vises de pixel, der mest synligt berøres.

Penselspids i fuld størrelse Markørens kontur svarer til næsten 100 % af det område, som værktøjet vil berøre, eller næsten alle de pixel, som bliver berørt.

Vis trådkors i penselspids Viser trådkors i midten af penselformen.

Vis kun trådkors, mens der males Forbedrer ydelsen med store pensler.

3. Klik på OK.

Indstillingerne for Malemarkører styrer markørerne for følgende værktøjer:

Viskelæder-, blyants-, pensel-, reparationspensel-, gummistempel-, mønsterstempel-, hurtig markering-, udtværings-, slørings-, skarpheds-, gør lysere-, brændings- og svampeværktøjerne

Indstillingerne for Andre markører styrer markørerne for følgende værktøjer:

Markeringsramme-, lasso-, polygonlasso-, tryllestav-, beskærings-, udsnits-, korrektions-, pipette-, pen-, farveforløbs-, streg-, malerspand-, magnetisk lasso-, magnetisk pen-, fritegningspen-, måle- og farveeksempelværktøjerne

Hvis du vil skifte mellem standardmarkører og præcise markører for nogle af værktøjsmarkørerne, skal du trykke på Caps Lock.

Visuel ændring af størrelse eller hårdhed af malemarkører

Du kan ændre størrelse eller hårdhed af en malemarkør ved at trække i billedet. Efterhånden som du trækker markøren, viser malemarkøren dine ændringer. (OpenGL skal være aktiveret for at du kan se løbende resultater. Se GPU, OpenGL-understøttelse.

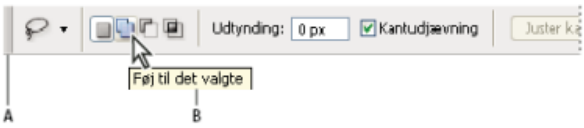
- Hvis du vil ændre størrelsen på en markør, skal du højreklikke og trykke på Alt (Windows) eller trykke på Ctrl og OptionOS) og trække til venstre eller højre. Hvis du vil ændre på hårdheden, skal du trække op eller ned.

Til toppen

Brug af indstillingslinjen

Indstillingslinjen vises under menulinjen øverst i arbejdsrummet. Indstillingslinjen er kontekstafhængig - den ændrer sig, når du vælger forskellige værktøjer. Nogle indstillinger på indstillingslinjen (f.eks. maletilstande og opacitet) er fælles for flere værktøjer, og nogle er specifikke for ét værktøj.

Du kan flytte indstillingslinjen i arbejdsrummet ved hjælp af håndtaget, og du kan forankre den øverst eller nederst på skærmen. Værktøjstip vises, når du placerer markøren over et værktøj. Hvis du vil vise eller skjule indstillingslinjen, skal du vælge Vindue > Indstillinger.



Lassoindstillingslinje
***A.** Håndtag **B.** Værktøjstip*

Hvis du vil gendanne værktøjernes standardindstillinger, skal du højreklikke (Windows) eller holde Ctrl nede (Mac OS) og klikke på værktøjsikonet på indstillingslinjen og derefter vælge Nulstil værktøj eller Nulstil alle værktøjer i genvejsmenuen.

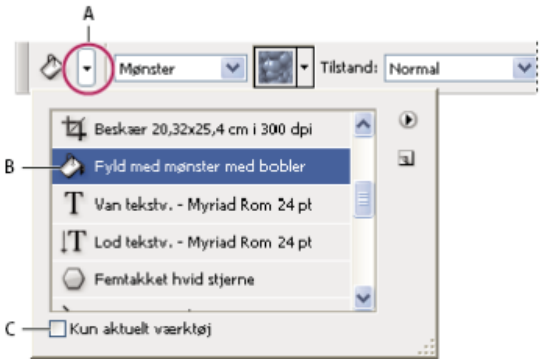
Søg efter værktøjets navn i Hjælp til Photoshop for at få yderligere oplysninger om indstillingsmuligheder for bestemte værktøjer.

Til toppen

Faste værktøjsindstillinger

Med forudindstillinger til værktøj kan du gemme og genbruge værktøjsindstillinger. Du kan indlæse, redigere og oprette biblioteker med forudindstillinger til værktøj ved hjælp af vælgeren Forudindstillinger til værktøj på indstillingslinjen, panelet Forudindstillinger til værktøj og Styring af forudindstillinger.

Hvis du vil vælge en forudindstilling til et værktøj, skal du klikke på vælgeren Forudindstillinger til værktøj på indstillingslinjen og vælge en forudindstilling på pop op-panelet. Du kan også vælge Vindue > Forudindstillinger til værktøj og vælge en forudindstilling i panelet Forudindstillinger til værktøj.



Visning af vælgeren Forudindstillinger til værktøj
***A.** Klik på vælgeren Forudindstillinger til værktøj på indstillingslinjen for at få vist pop op-panelet Forudindstilling til værktøj. **B.** Vælg en forudindstilling for at ændre værktøjets indstillinger til forudindstillingen, som gælder, hver gang du vælger det pågældende værktøj, indtil du vælger Nulstil værktøj i panelmenuen. **C.** Fjern markeringen for at få vist alle forudindstillinger til værktøj, og markér feltet for kun at få vist forudindstillinger for det værktøj, der er valgt i værktøjskassen.*

Opret en forudindstilling for værktøj

1. Vælg et værktøj, og angiv de indstillinger, du ønsker at gemme som forudindstillinger til værktøj på indstillingslinjen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Forudindstillinger til værktøj ved siden af værktøjet til venstre for indstillingslinjen.
   - Vælg Vindue > Forudindstillinger til værktøj for at få vist panelet Forudindstillinger til værktøj.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Opret en ny forudindstilling til værktøj .
   - Vælg Ny forudindstilling til værktøj i panelmenuen.
4. Skriv et navn til forudindstillingen, og klik på OK.

Rediger listen med forudindstillinger til værktøj

- Klik på trekanten for at åbne menuen i pop op-panelet Forudindstillinger til værktøj, og vælg en af følgende muligheder:

  Vis alle værktøjsforudindstillinger Viser alle indlæste forudindstillinger.

  Sorter efter værktøj Sorterer forudindstillingerne efter værktøj.

  Vis aktuelle værktøjsforudindstillinger Viser kun de indlæste forudindstillinger for det aktive værktøj. Du kan også vælge menupunktet Kun aktuelt værktøj i pop op-panelet Forudinstillinger til værktøj.

  Kun tekst, Kort liste eller Stor liste. Bestemmer, hvordan forudindstillinger vises i pop op-panelet.

  ***Bemærk:** Du kan læse mere om oprettelse, indlæsning og håndtering af biblioteker med faste værktøjsindstillinger under Styring af forudindstillinger.*

(cc) BY-NC-SR Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Ledsagerapplikationer

Forbindelse af Photoshop-ledsagerapplikationer til Photoshop
Brug af Adobe Nav
Brug af Adobe Color Lava
Brug af Adobe Eazel

Vigtigt! *Du kan få hjælp til at fejlfinde ledsagerapplikationer på Brugerforum for Adobe-ledsagerapplikationer. Der ydes ikke telefonsupport. Stil spørgsmål, efterspørg funktioner, og rapporter problemer på feedback.photoshop.com.*

Til toppen

Forbindelse af Photoshop-ledsagerapplikationer til Photoshop

Adobe® Photoshop® kommunikerer med Adobe Nav for Photoshop, Adobe Color Lava for Photoshop og Adobe Eazel for Photoshop via et trådløst netværk. Photoshop og apps'ene skal være på det samme netværk, for at de kan forbindes. Gør følgende for at tjekke dit trådløse netværk:

- På Mac OS: Klik på Wi-Fi-ikonet på OS-menulinjen for at vælge et trådløst netværk.
- På Windows XP: Vælg Start > Kontrolpanel > Netværk og internetforbindelse > Netværksforbindelse > Trådløs netværksforbindelse.
- På Windows Vista/Windows 7: Vælg Start > Kontrolpanel > Netværk og internetforbindelse > Netværks- og delingscenter.
- På iPad: Tryk på Indstillinger og derefter på Wi-Fi.

Bemærk! *Du kan få flere oplysninger om, hvordan du forbinder Photoshop og dets ledsagerapplikationer i dokumentet Troubleshoot companion app connectivity problems | Photoshop, eller se Getting started with Photoshop companion apps for Photoshop CS5 på Adobe TV. Du kan få generelle oplysninger om, hvordan du opsætter og fejlfinder trådløse netværk, ved at besøge Apple Support eller Windows Hjælp og vejledninger.*

Photoshop-forbindelsesindstillinger

Vigtigt! *Brug af Photoshop sammen med Adobe Nav, Adobe Color Lava og Adobe Eazel kræver Photoshop 12.0.4 eller nyere. Vælg evt. Hjælp > Opdateringer for at installere den nyeste version af Photoshop.*

Etablering af Photoshop som fjernforbindelse til apps'ene.

1. I Photoshop: Vælg Rediger > Fjernforbindelser.

Opret en ny fjernforbindelse i Photoshop.

2. Indtast et beskrivende navn i feltet Servicenavn i dialogboksen Fjernforbindelser.
3. Indtast en adgangskode på seks cifre i feltet Adgangskode.
4. Vælg Aktiver fjernforbindelser, og klik derefter på OK.

Indstillinger for ledsagerapplikationens trådløse forbindelse

1. Tryk på PS-ikonet i Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel i det nederste højre hjørne af app'en.
2. Tryk på din Photoshop-tjeneste i vinduet Connections.
3. Indtast en adgangskode på seks cifre, og tryk på Connect.

Når forbindelsen er oprettet, bliver PS-ikonet blåt.

Ledsagerapplikationens IP-forbindelser

Hvis der ikke findes et trådløst netværk, kan du oprette en direkte IP-forbindelse mellem Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel og

Photoshop.

1. Tryk på PS-ikonet i Adobe Nav, Adobe Color Lava eller Adobe Eazel i det nederste højre hjørne af app'en.
2. Tryk på New i vinduet Connections.
3. Indtast IP-adressen og -adgangskoden i dialogboksen Photoshop Remote Connections.
4. Klik på Connect.

Når forbindelsen er oprettet, bliver PS-ikonet blåt.

Bemærk! *Du kan få hjælp til at fejlfinde IP-forbindelser i hjælpedokumentet Troubleshoot companion app connectivity problems | Photoshop.*

Til toppen

Brug af Adobe Nav

Med Adobe Nav for Photoshop kan du vælge og administrere Photoshop-værktøjer på din iPad. Med Adobe Nav kan du også gennemse åbne Photoshop-dokumenter med din iPad, mens du arbejder med Photoshop på din computer. Når du bruger Adobe Nav til at få adgang til værktøjer og dokumenter, får du mere plads og fleksibilitet til at arbejde med dine billeder i Photoshop.

Vigtigt! *Adobe Nav fås på engelsk, fransk, tysk og japansk. Andre sprogversioner af Photoshop kan tilsluttes Adobe Nav, men kun på disse sprog. Adobe Nav kræver Photoshop 12.0.4 eller nyere. Vælg Hjælp > Opdateringer for at hente den nyeste version af Photoshop.*

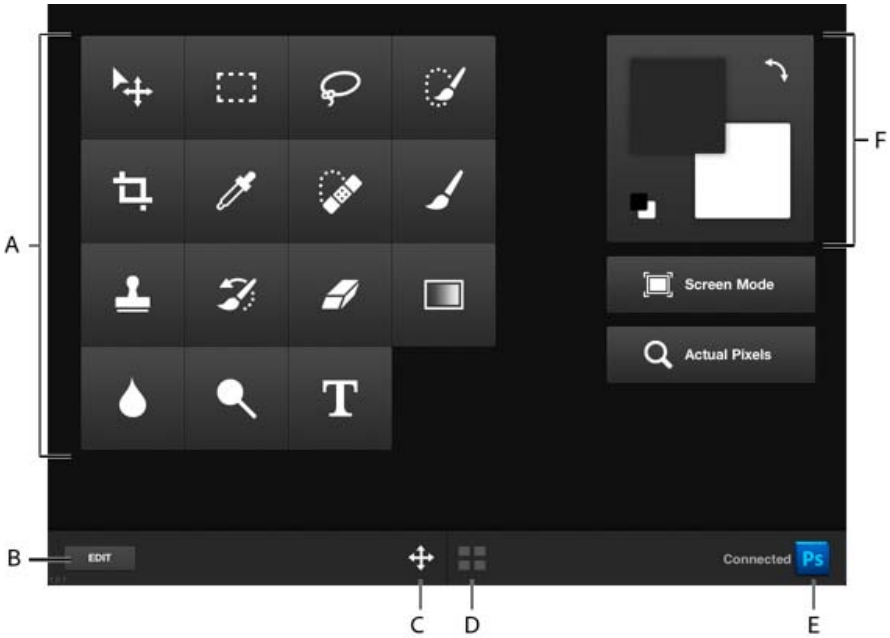
Du kan få vist et video-selvstudium om, hvordan man bruger Adobe Nav, ved at besøge Adobe CS5.5 opdateringssiden på webstedet NAPP. Du kan også se Russell Browns video, Photoshop apps update for at lære mere om nye Adobe Nav-funktioner til iPad 2.

Forbind til Photoshop

Adobe Nav skal være tilsluttet Photoshop. Du kan få oplysninger om, hvordan du tilslutter Photoshop og Adobe Nav, i Forbindelse af Photoshop-ledsagerapplikationer til Photoshop.

Tilstanden Adobe Nav Tools

Med tilstanden Adobe Nav Tools kan du vælge og arbejde med Photoshop-værktøjer. Adobe Nav viser op til 16 værktøjer ad gangen. Du kan tilpasse tilstanden Tools, så den indeholder de værktøjer, du oftest bruger, eller de værktøjer, du bruger til en bestemt opgave, f.eks. at male.



Tilstanden Adobe Nav Tools.
A. *Værktøjsknapper* ***B.*** *Redigeringsvalg* ***C.*** *Skift til værktøjstilstand* ***D.*** *Skift til Document-tilstand* ***E.*** *Forbind til Photoshop* ***F.*** *Værktøjskasse*

- Tryk på nederst i app'en for at skifte til værktøjstilstand.
- Tryk på et værktøj for at bruge det i Photoshop. Det valgte værktøj har en hvid baggrund.

  Bemærk! *Brug linjen Indstillinger i Photoshop for at angive værktøjsindstillinger.*
- Tryk på knappen Faktiske pixel for at få vist en 100 %-visning af det aktive billede.
- Tryk på knappen Skærmtilstand for at gå igennem skærmtilstandene. Se Ændre skærmtilstand for at få flere oplysninger.
- Tryk på ikonet Switch Colors for at skifte mellem forgrunds- og baggrundsfarve. Tryk på ikonet Default Colors for at gendanne standardværdierne.

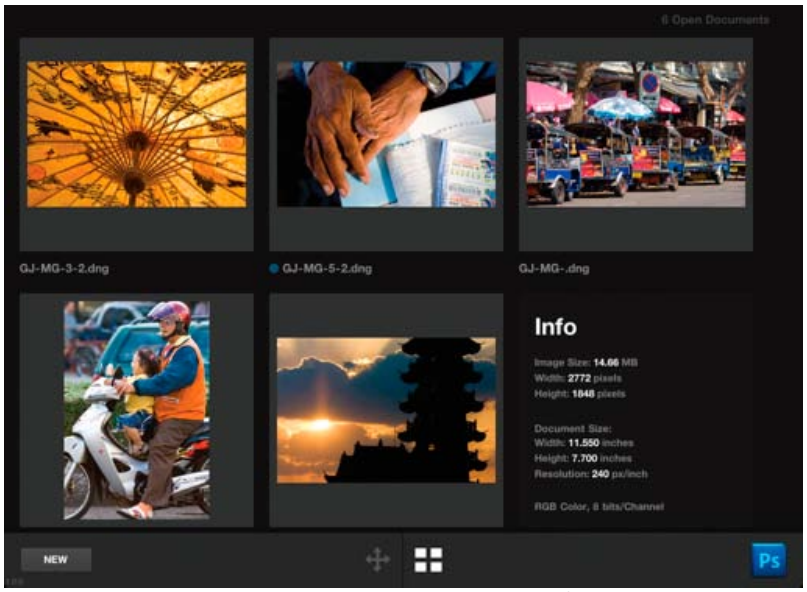
Bemærk! *Værktøjskassen i Adobe Nav viser de valgte forgrunds- og baggrundsfarver. Brug værktøjskassen i Photoshop for at vælge forgrunds- og baggrundsfarverne. Se Vælge farver i værktøjskassen.*

- Tryk på Edit for at tilføje, slette eller flytte værktøjer. Benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:
  - Træk et værktøj for at flytte det.
  - Tryk på X'et i det øverste venstre hjørne af værktøjsknappen for at slette et værktøj.
  - Træk et værktøj fra menuen til højre og over i gitteret for at tilføje det.

    Værktøjer, der er i gitteret, er blå i menuen.
  - Tryk på Done for at vende tilbage til værktøjstilstanden.

Tilstanden Adobe Nav Document

Med dokumenttilstand kan du vælge, få vist og åbne nye Photoshop-dokumenter fra Adobe Nav.



Tilstanden Adobe Nav Document viser billedfiler, som er åbne i Photoshop.

- Tryk på nederst i app'en for at skifte til dokumenttilstand.

  Den blå prik til venstre for filnavnet angiver, at det er det aktive dokument.
- Tryk på et andet dokuments miniature for at gøre det til det aktive i Photoshop.
- Tryk på et dokuments miniature to gange for at få vist oplysninger om det, herunder størrelse og opløsning. Tryk to gange igen for at vende tilbage til miniaturevisningen.
- Tryk på New, eller tryk på miniaturepladsholderen for et nyt dokument for at oprette et nyt dokument uden titel i Photoshop.

  Nye dokumenter har 1024 x 768 pixel, 72 dpi og sRGB.
- Du dublerer et dokument ved at trække dets miniature til det nye dokuments miniaturepladsholder.
- Du zoomer ind i en miniature ved at trykke på det op til fire gange. Du vender tilbage til miniaturevisningen ved at lukke det.
- Du ændrer på rækkefølgen af dokumenter ved at trække en miniature til en ny placering.

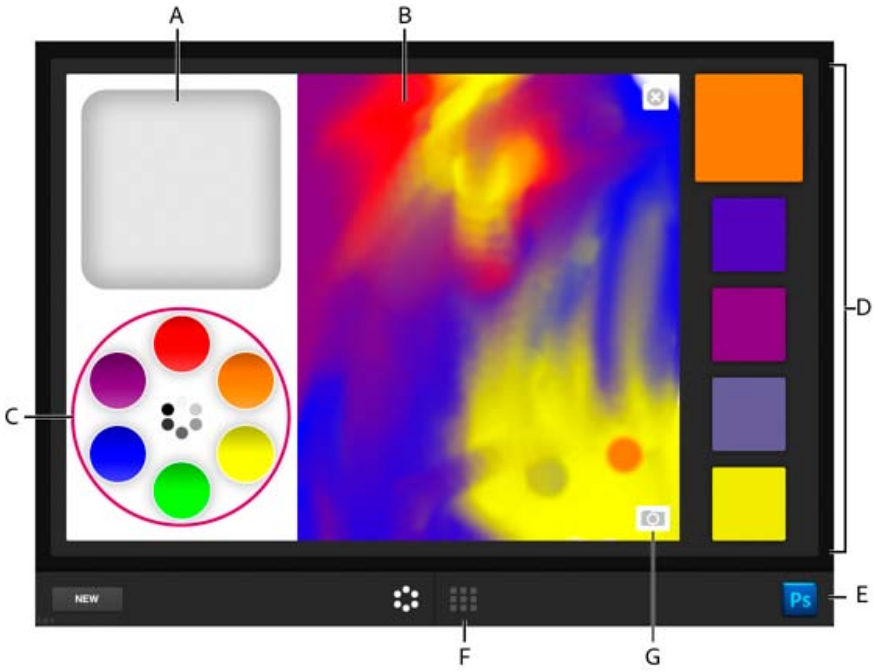
Til toppen

Brug af Adobe Color Lava

Med Adobe Color Lava for Photoshop kan du oprette temafarveprøver på din iPad. Når Adobe Color Lava er tilsluttet Photoshop, kan du angive Adobe Color Lava-farveprøver som forgrundsfarve. Du kan også angive Adobe Color Lava-farver for panelet Photoshop-farveprøver, når du arbejder. Eller du kan sende Adobe Color Lava-farveprøver som farveprøvebiblioteker via e-mail, så du kan dele dem med andre personer på andre computere.

Vigtigt! *Adobe Color Lava fås på engelsk, fransk, tysk og japansk. Andre sprogversioner af Photoshop kan tilsluttes Adobe Color Lava, men kun på disse sprog. Adobe Color Lava kræver Photoshop 12.0.4 eller nyere. Vælg Hjælp > Opdateringer for at hente den nyeste version af Photoshop.*

Du kan få vist et video-selvstudium om, hvordan man bruger Adobe Color Lava, ved at besøge på Adobe CS5.5 update-siden på webstedet NAPP. Du kan også se Russell Browns video, Photoshop apps update for at lære mere om nye Adobe Color Lava-funktioner til iPad 2.



Tilstanden Adobe Color Lava Mixer.

***A.** Rengør finger **B.** Lærred **C.** Farvepalet **D.** Farveprøver **E.** Forbind til Photoshop **F.** Skift til tilstanden Theme Library **G.** Indlæs et foto*

Bland farver i Adobe Color Lava

Du blander farver i Adobe Color Lava ved at vælge farver fra farveprøverne og derefter "male" dem med din finger på lærredet.

- Du indlæser en farve ved at trykke på den på farvepaletten. Den valgte farve har en tykkere hvid kant.
- Du skifter mellem RGB og gråtoner ved at trykke på den inderste ring på farvepaletten.
- Tryk to gange på en farve for at redigere værdierne for farvetone, mætning og lysstyrke. Tryk på for at acceptere HSB-indstillingerne.
- Tryk en eller to gange på Rengør finger for at fjerne farven fra din fingerspids.
- Tryk på for at nulstille farvepaletten til standardværdierne.
- Tryk på for at slette lærredet.
- Tryk på knappen New for at oprette et nyt tema.
- Tryk på kameraikonet for at indlæse et foto til lærredet. Vælg derefter et billede fra et iPad-fotoalbum.

Arbejde med farveprøver i Adobe Color Lava

Farveprøvesæt vises i højre side af app'en Adobe Color Lava. Den aktive (eller valgte) farveprøve er større end de andre fire farveprøver.

- Tryk på en farveprøve for at vælge den. Når du blander farver, erstatter Adobe Color Lava farven i den valgte farveprøve med den farve, du maler.
- Tryk på en farveprøve for at angive den som forgrundsfarve i Photoshop.
- Tryk på tilstandsknappen Theme Library for at redigere farveprøvesæt.

Styring af temaer i Adobe Color Lava

Med tilstanden Theme Library kan du arbejde med op til 300 farveprøvesæt eller temaer.

Tilstanden Adobe Color Lava Theme Library.
***A.** Farvetemaer **B.** Rediger temaer **C.** Skift til tilstanden Color Mixer **D.** Forbind til Photoshop*

- Tryk på et tema for at vælge det.
- Tryk på tilstandsknappen Color Mixer for at redigere det valgte tema.
- Tryk på en farveprøve i et tema for at angive den som forgrundsfarve i Photoshop.
- Tryk to gange på temaet for at få vist RGB-, HSL- og de hexadecimale værdier for hver farveprøve i et tema.

Adobe Color Lava-temadetaljer.

- Du omdøber eller sletter et tema ved at trykke på knappen Edit eller ved at trykke på og holde et tema nede. Benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:
  - Tryk på X'et i det øverste venstre hjørne af et tema for at slette det.
  - Tryk på et temanavn for at omdøbe det.

Deling af Adobe Color Lava-temaer

Du kan få oplysninger om, hvordan du tilslutter Photoshop og Adobe Color Lava, i Forbindelse af Photoshop-ledsagerapplikationer til Photoshop.

1. Tryk på for at skifte til tilstanden Theme Library, når du er forbundet til Photoshop.
2. Tryk på et tema to gange for at åbne temadetaljer. Tryk derefter på en af følgende knapper:

   Send To Photoshop Temafarver vises i panelet Swatches.

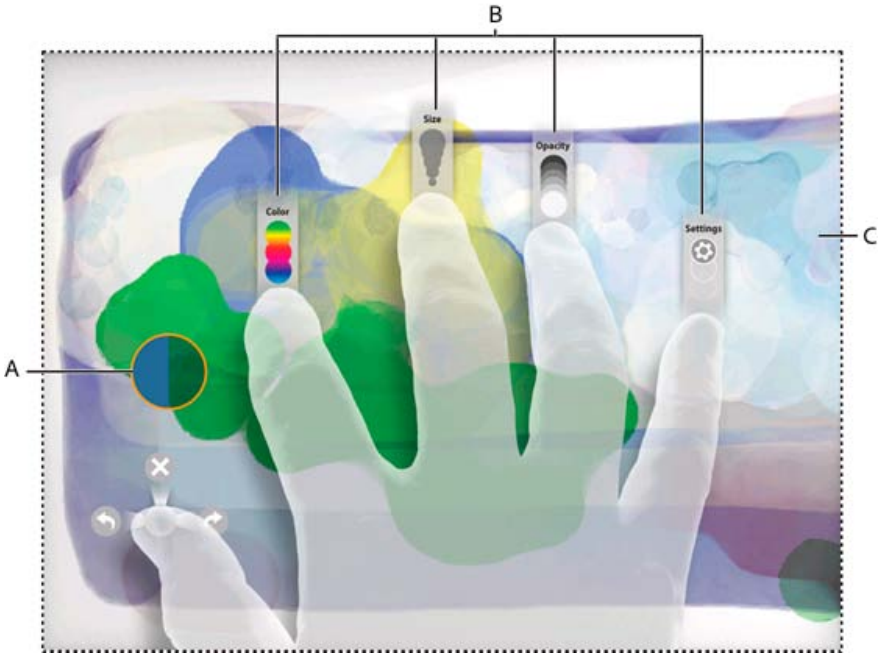
   E-mail Åbner en e-mail-meddelelse, så du kan sende temaet til andre. Denne e-mail indeholder en .png-visning af temaet, en .png-visning af lærredet og en .ase-farveprøvebiblioteksfil. Du kan få vejledning i, hvordan du indlæser et farveprøvebibliotek i Photoshop, i Håndtere farveprøvebiblioteker.

Til toppen

Brug af Adobe Eazel

Med Adobe Eazel for Photoshop kan du male billeder med vandfarve på et lærred. Hvert strøg fortsætter med at være "vådt" og tager et par sekunder om at "tørre". Farverne blandes iht. de indstillinger, du vælger, og hvor vådt det forrige strøg er. Du kan gemme Eazel-kunstværker i iPad-fotogalleriet, og du kan overføre dem til Photoshop for yderligere redigering eller sammensætning.

Vigtigt! *Adobe Eazel fås på engelsk, fransk, tysk og japansk. Andre sprogversioner af Photoshop kan tilsluttes Adobe Eazel, men kun på disse sprog. Adobe Eazel kræver Photoshop 12.0.4 eller nyere. Vælg Hjælp > Opdateringer for at hente den nyeste version af Photoshop.*
Du kan få vist en video-tutorial om, hvordan man bruger Adobe Eazel, ved at besøge på Adobe CS5.5 update-siden på webstedet NAPP.



Adobe Eazel for Photoshop.
A. *Penselprøve* ***B.*** *Fingerkontroller* ***C.*** *Lærred*

Bemærk! *Adobe Eazel registrerer automatisk venstre og højre hånd.*
Penselprøve Viser farven, størrelsen og gennemsigtigheden af den aktuelle pensel.
Tommelfingerkontrol Fortryd, annuller Fortryd og slet alt.
Pegefingerkontrol Vælg en farve.
Langfingerkontrol Juster penselstørrelsen.
Ringfingerkontrol Skift farvens gennemsigtighed.
Lillefingerkontrol Gem kunstværket, og send det til Photoshop.

Arbejdstilstande i Adobe Eazel

Adobe Eazel indeholder to forskellige arbejdstilstande: Vedvarende og kortvarig. I vedvarende tilstand forbliver alle fem fingerkontroller synlige på skærmen, mens du angiver indstillingerne. Gør følgende for at arbejde i vedvarende tilstand:

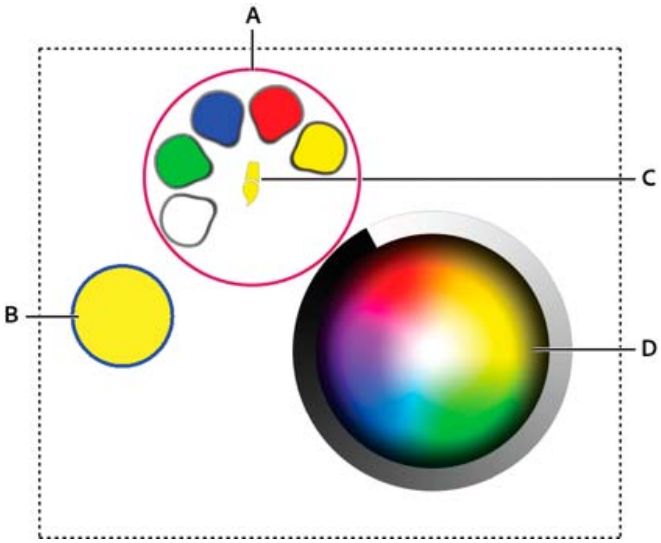
1. Rør lærredet med alle fem fingre samtidigt, og fjern dem igen.
2. Tryk, eller rør og træk en indstilling for at justere den.
3. Rør ved lærredet for at acceptere ændringen.
4. Rør ved lærredet igen for at angive en anden indstilling, eller tryk igen for at starte med at male.

I kortvarig tilstand vises kun én kontrol på skærmen ad gangen. Kontrollen vises kun så længe, din finger arbejder med den. Gør følgende for at arbejde i kortvarig tilstand:

1. Placer alle fem fingre på lærredet, og løft dem igen, bortset fra den finger, hvis indstillinger du vil justere.
2. Træk fingeren for at justere indstillingen, eller tryk med lillefingeren for at vælge en indstilling.
3. Rør ved lærredet igen for at indstille en anden indstilling eller begynde at male.

Vælg farver i Adobe Eazel

Adobe Eazel har fem farveprøver i en palet under din pegefinger. Kanten på den valgte farveprøve blinker.



Valg af en farve i Eazel.
***A.** Farveprøver **B.** Penselprøve **C.** Aktuel farve **D.** Farvehjul*

- Træk din pegefinger til en farveprøve, og løft fingeren for at vælge den.
- Træk din pegefinger til en anden farveprøve, og løft fingeren for at vælge den. Fortsæt med at trække i farvehjulet eller til en farve i kunstværket på lærredet.

Angiv strøgstørrelse og -gennemsigtighed i Adobe Eazel

- Træk penslen op med langfingeren for at gøre den større. Træk penslen ned med langfingeren for at gøre den mindre. Penselprøven opdateres, mens du trækker.
- Træk farven op med ringfingeren for at gøre den mere ugennemsigtig. Træk farven ned med ringfingeren for at gøre den mere gennemsigtig. Penselprøven opdateres, mens du trækker.

Fortryd, annuller Fortryd og slet i Adobe Eazel

- Brug din tommelfinger til at vælge , eller før den hurtigt fra højre mod venstre for at annullere dit sidste strøg.
- Brug din tommelfinger til at vælge , eller før den hurtigt fra venstre mod højre for at fortryde annulleringen af dit sidste strøg.
- Brug din tommelfinger til at vælge , eller før den hurtigt op for at slette lærredet.

Gem et Adobe Eazel-kunstværk, og send det til Photoshop.

Du kan gemme Adobe Eazel-kunstværk i iPad-galleriet som .jpeg-fotos. Herefter kan du bruge Photos-app'en til at sende det i en e-mail, bruge det som baggrund eller udskrive det. Du kan også sende Adobe Eazel-kunstværket til Photoshop, hvor du kan åbne det for yderligere redigering eller sammensætning.

***Vigtigt!** Du kan få oplysninger om, hvordan du tilslutter Photoshop og Adobe Eazel, i Forbindelse af Photoshop-ledsagerapplikationer til Photoshop.*

- Du gemmer kunstværket på din iPad ved at vælge Settings med din lillefinger og derefter trykke på knappen Save To Photos.
- Du sender kunstværket til Photoshop ved at vælge Settings med din lillefinger og derefter trykke på knappen Transmit To Photoshop.

  Adobe Eazel sender billedets data til Photoshop, som åbner kunstværket med en opløsning på 4096 x 3092 pixel. I Photoshop kan du gemme Adobe Eazel-kunstværket i et understøttet filformat.

  ***Bemærk!** Adobe Eazel-kunstværk kan se en smule anderledes ud i Photoshop. Der kan opstå små geometriske forskelle pga. gengivelse.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Metadata og noter

Om metadata
Noter

Om metadata

Til toppen

Metadata er et sæt af standardiserede oplysninger om en fil, f.eks. forfatternavn, opløsning, farverum, copyright og nøgleord, som er anvendt i den. De fleste digitale kameraer indsætter f.eks. nogle grundlæggende oplysninger i en billedfil, f.eks. højde, bredde, filformat og klokkeslættet, da billedet blev taget. Du kan bruge metadata til at strømline din arbejdsgang og organisere filer.

Om XMP-standarden

Metadataoplysninger gemmes ved hjælp af XMP-standarden (Extensible Metadata Platform), som Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign og Adobe Photoshop bygger på. Justeringer, som udføres på billeder med Photoshop® Camera Raw, gemmes som XMP-metadata. XMP bygger på XML, og i de fleste tilfælde gemmes metadataene i filen. Hvis det ikke er muligt at gemme oplysninger i filen, gemmes metadata i en separat fil, der kaldes en sidecar-fil. XMP gør det nemmere at udveksle metadata mellem Adobe-programmer og i udgivelsesarbejdsforløb. Du kan f.eks. gemme metadata fra én fil som en skabelon og derefter importere metadataene til andre filer.

Metadata, der er gemt i andre formater, f.eks. Exif, IPTC (IIM), GPS og TIFF, synkroniseres og beskrives med XMP, så de lettere kan ses og administreres. Andre programmer og funktioner (f.eks. Adobe Drive) bruger også XMP til at kommunikere og lagre oplysninger, f.eks. versionskommentarer, som du kan søge i fra Adobe Bridge.

I de fleste tilfælde forbliver metadataene sammen med filen, selv når filformatet ændres (f.eks. fra PSD til JPG). Metadata bevares også, når disse filer placeres i et Adobe-dokument eller -projekt.

Hvis du er udvikler af C++ eller Java, kan du bruge XMP Toolkit SDK til at tilpasse behandlingen og udvekslingen af metadata. Hvis du er udvikler af Adobe Flash eller Flex, kan du bruge XMP File Info SDK til at tilpasse dialogboksen Filinfo. Yderligere oplysninger finder du på Adobes websted.

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

Mange af de effektive Adobe Bridge-funktioner, der gør det muligt at organisere, søge og holde styr på dine filer og versioner, afhænger af XMP-metadata i dine filer. I Adobe Bridge kan du arbejde med metadata på to måder: via panelet Metadata og dialogboksen Filinfo.

I nogle tilfælde kan der findes flere visninger for den samme metadataegenskab. En egenskab kan f.eks. hedde Forfatter i én visning og Oprettet af i en anden, men de refererer begge til den samme underliggende egenskab. Selv hvis du tilpasser disse visninger til bestemte arbejdsgange, forbliver de standardiserede gennem XMP.

Noter

Til toppen

Du kan føje noter til et billede i Photoshop. Det er praktisk, hvis du vil knytte kommentarer, produktionsnoter eller andre oplysninger til billedet. Noter vises på billedet som små ikoner, der ikke udskrives. De er knyttet til et sted i billedet og ikke til et lag. Du kan skjule eller vise noter, eller åbne noter for at se eller redigere deres indhold.

Tilføje noter

Du kan tilføje noter hvor som helst på dit Photoshop billedlærred. Når du opretter en note, vises et ikon på billedet.

1. Vælg noteværktøjet i værktøjskassen. (Hvis værktøjet ikke er synligt, skal du holde pipetten nede).
2. Indtast eller angiv følgende på indstillingslinjen:
   Forfatter Angiver forfatterens navn.

   Farve Vælger farven på noteikonet. Hvis du klikker på farveboksen, åbnes Adobe Farvevælger, så du kan vælge en farve.
3. Klik på det sted, hvor du vil indsætte noten.
4. Markøren bliver automatisk aktiv

Vise eller skjule noter

Gør et af følgende for at vise eller skjule noter:

- Vælg Vis > Vis > Noter.
- Vælg Vis > Ekstra. Denne kommando viser eller skjuler også gitre, hjælpelinjer, markeringskanter, målkurver og udsnit.

Åbne og redigere noter

- Du skal bruge noteværktøjet og dobbeltklikke på noteikonet i billedet. Så vises tekstredigeringsområdet i notepanelet.
- Hvis du vil have vist notepanelet, skal du vælge Vindue > Noter. Når du klikker på frem- og tilbage-pilene bladrer du gennem alle noterne i det aktive billede.

Importere noter fra en samkopieret PDF-udgave af et billede med flere lag

Når du åbner en PDF-fil, importeres tilhørende noter automatisk i Photoshop. Du kan dog også vælge at importere noter separat, hvis de blev føjet til en samkopieret PDF-udgave af et billede med flere lag. På den måde kan andre uden Photoshop stadig give dig kommentarer, som du kan se i forhold til designet med flere lag.

1. Vælg Filer > Importer > Noter.
2. Vælg en PDF- eller FDF-fil med noter, og klik på Indlæs.

Anmærkningerne vises dér, hvor de blev gemt i kildedokumentet.

Sådan sletter du noter

❖ Vælg noteværktøjet, og benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil slette en enkelt note, skal du klikke på den og klikke på ikonet Slet note i panelet Noter.
- Hvis du vil slette alle noter, skal du klikke på Slet alle på indstillingslinjen.

Flere hjælpeemner

Tilføje metadata ved hjælp af dialogboksen Filinfo

Arbejde med metadataskabeloner

Importere metadata til et dokument

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Placere Photoshop-billeder i andre programmer

Forberede billeder til sidelayoutprogrammer
Bruge Photoshop-illustrationer i Adobe Illustrator
Oprette gennemsigtighed ved hjælp af billedfritlægningskurve
Udskrive billedfritlægningskurver
Eksportere kurver til Adobe Illustrator
Sammenkæde eller integrere et billede ved hjælp af OLE (kun Windows)

Photoshop indeholder en række funktioner til at hjælpe dig med at bruge billeder i andre programmer. På grund af den tætte integration mellem Adobe-programmer, kan mange Adobe-programmer importere filer i Photoshop-format (PSD) direkte og bruge forskellige Photoshop-funktioner, f.eks. lag, lagtyper, masker, gennemsigtighed og effekter.

Til toppen

Forberede billeder til sidelayoutprogrammer

Hvordan du skal forberede et billede til et sidelayoutprogram, afhænger af de filformater, programmet genkender:

- Adobe InDesign 2.0 og senere versioner kan placere Photoshop PSD-filer. Du behøver ikke gemme eller eksportere Photoshop-billederne til at andet filformat. Gennemsigtige områder vises og udskrives som forventet.
- De fleste andre sidelayoutprogrammer kræver, at du gemmer billedet som en TIFF- eller EPS-fil. Hvis et billede indeholder helt gennemsigtige områder, skal du først definere disse områder ved hjælp af en fritlægningskurve. Oplysninger om det bedste format til import af Photoshop-billeder i et sidelayoutprogram finder du i dokumentationen til det pågældende sidelayoutprogram.

Benyt følgende fremgangsmåde, hvis sidelayoutprogrammet ikke kan placere PSD-filer fra Photoshop:

1. Hvis billedet indeholder en gennemsigtig baggrund eller områder, der skal være gennemsigtige, skal du oprette en fritlægningskurve omkring billedets ugennemsigtige områder. Selvom du har slettet baggrunden omkring billedet, skal du alligevel definere området med en fritlægningskurve, før du konverterer filen til TIFF- eller EPS-format. Ellers kan gennemsigtige områder blive vist som hvide i sidelayoutprogrammet.
2. Vælg Filer > Gem som.
3. Vælg det ønskede format i menuen Format i dialogboksen Gem som. Det format, du skal vælge, afhænger af dokumentets endelige output. Vælg TIFF til udskrift på en printer, der ikke er en PostScript-printer. Vælg Photoshop EPS til udskrift på PostScript-printere. Klik derefter på Gem.
4. Angiv følgende indstillinger i dialogboksen TIFF-indstillinger eller EPS-indstillinger. Lad alle andre indstillinger beholde deres standardindstillinger, og klik på OK.
   - I dialogboksen TIFF-indstillinger: Sæt Billedkomprimering til Ingen.
   - I dialogboksen EPS-indstillinger (Windows): Sæt Eksempel til TIFF (8 bit/pixel) og Kodning til ASCII85.
   - I dialogboksen EPS-indstillinger (Mac OS): Sæt Eksempel til Mac (8 bit/pixel) og Kodning til ASCII85.

   Hvis layoutprogrammet viser gennemsigtige områder som hvide, kan du prøve at udskrive dokumentet. Nogle layoutprogrammer viser ikke fritlægningskurver korrekt, men udskriver dem som forventet.

Til toppen

Bruge Photoshop-illustrationer i Adobe Illustrator

Adobe Illustrator kan både åbne og arbejde med Photoshop-filer. Du behøver ikke gemme eller eksportere Photoshop-billeder i et andet filformat. Hvis du placerer et billede i en åben Illustrator-fil, kan du integrere billedet i filen på samme måde som alle andre elementer i illustrationen, eller du kan sammenkæde det med den oprindelige fil. Selvom du ikke kan redigere et sammenkædet billede i Illustrator, kan du skifte til Photoshop igen med kommandoen Rediger original og redigere det. Når du har gemt ændringerne, vil de blive afspejlet i illustrationen, som den vises i Illustrator.

1. Hvis billedfilen er åben i Photoshop, skal du gemme den som en Photoshop-fil (PSD) og lukke filen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder i Adobe Illustrator:
   - Hvis du vil åbne filen direkte i Illustrator, skal du vælge Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Åbn. Find billedet i dialogboksen Åbn fil, og klik på Åbn.
   - Hvis du vil integrere billedet i en eksisterende Illustrator-fil, skal du vælge Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Placer. Find filen i dialogboksen Placer, sørg for at indstillingen Sammenkæd ikke er markeret, og klik på Placer.
   - Hvis du vil placere billedet i en fil, men vil gøre det ved at sammenkæde den med den originale fil, skal du vælge Filer (Windows) eller

Arkiv (Mac OS) > Placer. Find filen i dialogboksen Placer, marker indstillingen Sammenkæd, og klik på Placer. Illustrator centrerer billedet i den åbne illustration. Et rødt X gennem billedet angiver, at det er sammenkædet og ikke kan redigeres.

3. Hvis du har åbnet eller placeret billedet direkte uden sammenkædning, åbnes dialogboksen Photoshop-import. Benyt følgende fremgangsmåde til at vælge den ønskede indstilling, og klik på OK:
   - Konverter Photoshop-lag til objekter for at konvertere lagene til Illustrator-objekter. Med denne indstilling bevares masker, blandingstilstande og gennemsigtighed samt eventuelt udsnit og grafikobjekter. Derimod understøttes Photoshop-justeringslag og -lageffekter ikke.
   - Samkopier Photoshop-lag til et enkelt billede for at flette alle lagene til et enkelt lag. Med denne indstilling bevares billedets udseende, men du kan ikke længere redigere de enkelte lag.

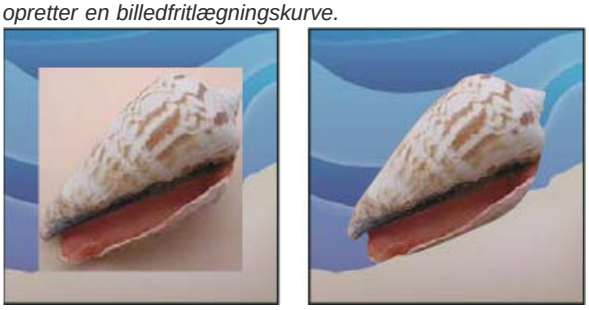
Til toppen

Oprette gennemsigtighed ved hjælp af billedfritlægningskurve

Du kan bruge billedfritlægningskurver til at definere gennemsigtige områder i billeder, som du placerer i sidelayoutprogrammer. Desuden kan Mac OS-brugere integrere Photoshop-billeder i mange tekstbehandlingsfiler.

Du vil måske kun bruge en del af et Photoshop-billede, når du udskriver det eller placerer det i et andet program. For eksempel vil du måske kun bruge et forgrundsobjekt og ikke medtage baggrunden. Med en billedfritlægningskurve kan du isolere forgrundsobjektet og gøre alt andet end objektet gennemsigtigt, når billedet udskrives eller placeres i et andet program.

Bemærk! *Kurver er vektorbaserede. Derfor har de hårde kanter. Du kan ikke bevare blødheden i en udtyndet kant, f.eks. en skygge, når du opretter en billedfritlægningskurve.*



Billede importeret til Illustrator eller InDesign uden billedfritlægningskurve (venstre) og med billedfritlægningskurve (højre)

1. Tegn en kurve, som definerer det område i billedet, der skal vises.
   Hvis du allerede har markeret det område i billedet, som du vil vise, kan du konvertere markeringen til en arbejdskurve. Se Konvertere en markering til en kurve for at få yderligere oplysninger.
2. Gem arbejdskurven som en kurve i panelet Kurver.
3. Vælg Fritlægningskurve i menuen i panelet Kurver, angiv følgende indstillinger, og klik på OK:
   - Vælg den kurve, du vil gemme, under Kurve.
   - For Fladhed skal du lade værdien for fladhed være tom, så billedet udskrives med printerens standardværdi. Hvis der opstår udskrivningsfejl, skal du angive en værdi for fladhed for at bestemme, hvordan PostScript-fortolkeren tilnærmer kurven. Jo lavere fladhedsværdien er, desto større er antallet af lige linjer, som bruges til at tegne buen, og jo mere nøjagtig er buen. Værdier kan ligge fra 0,2 til 100. Normalt anbefales en fladhedsindstilling på mellem 8 og 10 til udskrivning med høj opløsning (1200 dpi til 2400 dpi) og en værdi på mellem 1 og 3 til udskrivning med lav opløsning (300 dpi til 600 dpi).
4. Hvis du vil udskrive filen med procesfarver, skal du konvertere den til CMYK-tilstand.
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at gemme filen:
   - Hvis du vil udskrive filen på en PostScript-printer, skal du gemme den i Photoshop EPS-, DCS- eller PDF-format.
   - Hvis du vil udskrive filen på en ikke-PostScript-printer, skal du gemme den i TIFF-format og eksportere den til Adobe InDesign eller Adobe PageMaker® 5.0 eller nyere.

Til toppen

Udskrive billedfritlægningskurver

Nogle gange kan en fotosætter ikke fortolke billedfritlægningskurver, eller en billedfritlægningskurve er for kompleks for en printer, hvilket medfører en Limitcheck-fejl eller en generel PostScript-fejl. Undertiden kan du udskrive en kompleks kurve på en lavopløsningsprinter uden problemer, men der opstår problemer, når du udskriver den samme kurve på en højopløsningsprinter. Dette skyldes, at lavopløsningsprinteren forenkler kurven ved at bruge færre linjesegmenter til at beskrive kurver, end højopløsningsprinteren gør.

Du kan forenkle en billedfritlægningskurve på følgende måder:

- Manuelt formindske antallet af ankerpunkter på kurven.
- Forøge den toleranceindstilling, der bruges til at oprette kurven. For at gøre dette skal du indlæse den eksisterende kurve som en markering, vælge Opret arbejdskurve i menuen i panelet Kurver og forøge indstillingen for tolerance (4 til 6 pixel er en god startværdi). Genskab derefter

billedfritlægningskurven.

Eksportere kurver til Adobe Illustrator

Til toppen

Med kommandoen Kurver til Illustrator kan du eksportere Photoshop-kurver som Adobe Illustrator-filer. Når du eksporterer kurver på denne måde, forenkles opgaven med at kombinere Photoshop- og Illustrator-grafik eller bruge Photoshop-funktioner med Illustrator-grafik. Du kan f.eks. eksportere en kurve, du har tegnet med penværktøjet, og optegne den for at bruge den til overlapning med en Photoshop-fritlægningskurve, som du udskriver i Illustrator. Du kan også bruge funktionen til at justere tekst og objekter i Illustrator med Photoshop-kurver.

1. Tegn og gem en kurve, eller konverter en eksisterende markering til en kurve.
2. Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Eksporter > Kurver til Illustrator.
3. Vælg en placering til den eksporterede kurve, og skriv et filnavn. Sørg for, at Arbejdskurve er valgt i menuen Kurve for at eksportere kurven.
4. Klik på Gem.
5. Åbn filen i Adobe Illustrator. Du kan ændre kurven eller bruge den til at justere Illustrator-objekter, som du føjer til filen.

   Bemærk, at skæremærkerne i Adobe Illustrator svarer til størrelsen af Adobe Photoshop-billedet. Placeringen af kurven i Photoshop-billedet bevares, medmindre du ændrer skæremærkerne eller flytter kurven.

Sammenkæde eller integrere et billede ved hjælp af OLE (kun Windows)

Til toppen

Photoshop er en OLE 2.0-server, hvilket vil sige, at den understøtter integrering eller sammenkædning af billeder i et OLE-beholderprogram (som regel et tekstbehandlings- eller sidelayoutprogram). Du kan f.eks. indsætte Photoshop-filer og -markeringer i andre OLE-programmer, f.eks. Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker og Microsoft Word, ved at kopiere og indsætte data eller benytte andre metoder.

- Med sammenkædning kan du placere en kæde i OLE-beholderfilen, som henviser til Photoshop-filen på harddisken.
- Med integrering indsættes Photoshop-filen i OLE-beholderfilen.

  Når billedet er i beholderprogrammet, kan du dobbeltklikke på det og redigere det i Photoshop. Når du lukker billedet i Photoshop, opdateres det i beholderprogrammet.

Sammenkæde eller integrere en markering eller et billede i et OLE-program:

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Kopier en markering i Photoshop, og indsæt den i OLE-beholderprogrammet med kommandoen Indsæt speciel. Yderligere oplysninger finder du i dokumentationen til tekstbehandlings- eller sidelayoutprogrammet. Markeringer, der indsættes, kan kun integreres, ikke sammenkædes.
- Brug kommandoen Indsæt objekt i OLE-beholderprogrammet, hvis du vil indsætte et nyt Photoshop-billede eller en eksisterende Photoshop-fil som et OLE-integreret eller OLE-sammenkædet objekt. Yderligere oplysninger finder du i dokumentationen til tekstbehandlings- eller sidelayoutprogrammet.

Indsætte en ikke-sammenkædet bitmap med skærmopløsningen i et OLE-program

❖ Brug flytteværktøjet til at trække en markering til OLE-beholderprogrammet. Når du slipper objektet, vises det som en 72-ppi bitmap, der ikke kan opdateres automatisk i Photoshop.

Redigere og opdatere et sammenkædet eller integreret billede i et OLE-program

1. Dobbeltklik på det sammenkædede eller integrerede billede i tekstbehandlings- eller sidelayoutprogrammet for at starte Photoshop (hvis det ikke allerede kører), og åbn billedet til redigering.
2. Rediger billedet som ønsket.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - I forbindelse med integrerede billeder, skal du lukke filen eller vælge Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Opdater eller Filer/Arkiv > Luk og vend tilbage til [programnavn].
   - Hvis det drejer sig om sammenkædede billeder, skal du gemme og lukke filen.

   Bemærk! *Du kan også redigere sammenkædede filer uden først at åbne beholderdokumentet. Det sammenkædede billede opdateres, næste gang du åbner dokumentet i OLE-beholderprogrammet.*

Flere hjælpeemner

Om at arbejde med Photoshop og After Effects

Om at arbejde med Photoshop og Flash

Om at arbejde med Photoshop og Dreamweaver

Tilføje eller slette ankerpunkter

(cc) BY-NC-SA

Placere filer

Placering af en fil i Photoshop
Placere PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop
Indsætning af grafik fra Adobe Illustrator i Photoshop

Kommandoen Placer tilføjer et foto, grafik eller en Photoshop-understøttet fil som et Smart Object i dokumentet. Smart Objects kan skaleres, placeres, stilles skråt, roteres eller fordrejes, uden at billedet forringes.

Til toppen

Placering af en fil i Photoshop

1. Åbn det Photoshop-dokument, der er destinationen for den placerede grafik eller det placerede foto.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Photoshop) Vælg Filer > Placer, marker den fil, du vil placere, og klik på Placer.

     Du kan også trække en fil fra Windows eller Mac OS ind i et åbent Photoshop-billede.
   - (Bridge) Marker filen, og vælg Filer > Placer > I Photoshop.
3. Hvis du placerer en PDF- eller Illustrator-fil (AI), åbnes dialogboksen Placer PDF. Vælg den side eller det billede, du vil placere, angiv indstillingerne for Beskæring, og klik på OK. Yderligere oplysninger om indstillingerne for dialogboksen Placer PDF-fil finder du i afsnittet Placere PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop.
   Den placerede grafik vises i en afgrænsningsramme midt i Photoshop-billedet. Grafikken bevarer det oprindelige størrelsesforhold, men er grafikken større end Photoshop-billedet, skaleres den, så den passer.
   Bemærk! *Ud over kommandoen Placer kan du også tilføje grafik fra Adobe Illustrator som et Smart Object ved at kopiere og indsætte grafikken fra Illustrator i et Photoshop-dokument. Se Indsætning af grafik fra Adobe Illustrator i Photoshop.*
4. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder for at ændre den placerede grafiks placering eller transformere den:
   - Hvis du vil ændre den placerede grafiks placering, skal du placere markøren i den placerede grafiks afgrænsningsramme og trække. Du kan også indtaste en værdi for X på indstillingslinjen for at angive afstanden mellem den placerede grafiks midtpunkt og billedets venstre kant. Indtast en værdi for Y for at angive afstanden mellem den placerede grafiks midtpunkt og billedets øverste kant.
   - Hvis du vil skalere den placerede grafik, skal du trække et af afgrænsningsrammens hjørnehåndtag eller angive værdier for B og H på indstillingslinjen. Når du trækker, skal du holde Skift-tasten nede for at bevare proportionerne.
   - Hvis du vil rotere den placerede grafik, skal du placere markøren uden for afgrænsningsrammen (markøren ændres til en buet pil) og trække eller indtaste en værdi (i grader) for indstillingen Rotation på indstillingslinjen. Grafikken roterer omkring den placerede grafiks midtpunkt. Du kan justere midtpunktet ved at trække det til en ny placering eller klikke på et håndtag på midtpunktsikonet på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil skråtstille den placerede grafik, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og trække i et sidehåndtag i afgrænsningsrammen.
   - Hvis du vil fordreje den placerede grafik, skal du vælge Rediger > Transformer > Fordrej og derefter vælge en fordrejning i pop op-menuen Fordrejningstype på indstillingslinjen.

     Hvis du vælger Brugerdefineret i pop op-menuen Fordrejning, skal du trække styrepunkterne, et segment på afgrænsningsrammen eller masken eller et område i masken for at fordreje billedet.
5. Hvis du placerer en PDF-, EPS- eller Adobe Illustrator-fil, skal du angive kantudjævning på indstillingslinjen. Hvis du vil blande kantpixel under ilægning af raster, skal du vælge indstillingen Udjævn kant. Hvis du vil have en overgang med hårde kanter mellem kantpixel under ilægning af raster, skal du fravælge indstillingen Udjævn kant.
6. Vælg en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på Udfør på indstillingslinjen, eller tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) for at anbringe den placerede grafik på et nyt lag.
   - Klik på Annuller på indstillingslinjen, eller tryk på Esc for at annullere placeringen.

Til toppen

Placere PDF- eller Illustrator-filer i Photoshop

Når du placerer en PDF- eller Adobe Illustrator-fil, skal du bruge dialogboksen Placer PDF til at angive indstillinger for placering af grafik.

1. Placer en PDF- eller Adobe Illustrator-fil, mens Photoshop-måldokumentet er åbent.

2. Marker Side eller Billede under Marker i dialogboksen Placer PDF-fil, afhængigt af de elementer i PDF-dokumentet, du vil importere. Hvis PDF-filen har flere sider eller billeder, skal du klikke på miniaturebilledet til den side eller fil, du vil placere.
   Bemærk! *Brug menuen Miniaturebilledstørrelse til at justere miniaturevisningen i eksempelvinduet. Indstillingen Tilpas side tilpasser ét miniaturebillede i eksempelvinduet. I tilfælde af flere elementer vises et rullepanel.*
3. Vælg i menuen Beskær til under Sideindstillinger for at angive, hvilken del af PDF- eller Illustrator-dokumentet (AI) der skal medtages:
   Afgrænsningsramme Beskærer til det mindste rektangulære område, der indeholder al tekst og grafik på siden. Denne indstilling fjerner eksterne hvide områder.

   MediaBox Beskærer til sidens oprindelige størrelse.

   CropBox Beskærer til PDF-filens udsnitsområde (beskæringsmargener).

   BleedBox Beskærer til det område, der er angivet i PDF-filen, for at tage højde for begrænsningerne i produktionsprocesser som f.eks. beskæring, foldning og trimning.

   TrimBox Beskærer til det område, der er angivet for sidens endelige størrelse.

   ArtBox Beskærer til det område, der er angivet i PDF-filen for placering af PDF-dataene i et andet program.
4. Klik på OK for at lukke dialogboksen Placer PDF.
5. Angiv om nødvendigt indstillinger for placering, skalering, skråtstilling, rotation, fordrejning eller kantudjævning på indstillingslinjen.
6. Klik på Udfør ✓ for at placere illustrationen som et Smart Object på et nyt lag i destinationsdokumentet.

Til toppen

Indsætning af grafik fra Adobe Illustrator i Photoshop

Du kan kopiere grafik fra Adobe Illustrator og indsætte den i et Photoshop-dokument.

1. I Adobe Illustrator skal du angive indstillinger for, hvordan der kopieres og indsættes:
   - Hvis grafikken automatisk skal rasteriseres, når den indsættes i et Photoshop-dokument, skal du slå indstillingerne PDF og AICB (ingen understøttelse af gennemsigtighed) fra under indstillingerne for Filhåndtering og Udklipsholder.
   - Hvis grafikken skal indsættes som et Smart Object, et rasteriseret billede, en kurve eller et formlag, skal du slå indstillingerne PDF og AICB (ingen understøttelse af gennemsigtighed) til under indstillingerne for Filhåndtering og Udklipsholder.
2. Åbn en fil i Adobe Illustrator, marker den grafik, du vil kopiere, og vælg Rediger > Kopier.
3. Åbn det dokument i Photoshop, som grafikken fra Adobe Illustrator skal sættes ind i, og vælg derefter Rediger > Sæt ind.
   Bemærk! *Hvis indstillingerne PDF og AICB (ingen understøttelse af gennemsigtighed) er slået fra under indstillingerne for Filhåndtering og Udklipsholder i Adobe Illustrator, lægges der automatisk raster i grafikken, når den indsættes i Photoshop-dokumentet. Du kan springe resten af trinnene i denne procedure over.*
4. Vælg i dialogboksen Sæt ind, hvordan grafikken fra Adobe Illustrator skal sættes ind, og klik derefter på OK:
   Smart Object Sætter grafikken ind som et Vector Smart Object, der kan skaleres, transformeres eller flyttes, uden at billedet forringes. Når grafikken placeres, integreres fildataene i Photoshop-dokumentet på et separat lag.

   Pixel Indsætter grafikken som pixel, der kan skaleres, transformeres eller flyttes, inden der ilægges raster, og den placeres på sit eget lag i Photoshop-dokumentet.

   Kurve Indsætter grafikken som en kurve, der kan redigeres med penværktøjerne, kurvemarkeringsværktøjet eller værktøjet til direkte markering. Kurven indsættes på det lag, der er markeret i panelet Lag.

   Formlag Indsætter grafikken som et nyt formlag (et lag, der indeholder en kurve udfyldt med forgrundsfarven).
5. Hvis du markerede Smart Object eller Pixel i dialogboksen Sæt ind, kan du udføre enhver transformation, du ønsker, og derefter klikke på Enter eller Retur for at placere grafikken.

Flere hjælpeemner

Adobe Bridge

Mini Bridge

Kurvesegmenter, komponenter og punkter

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Angivelse af kolonner for et billede

Angive kolonner for et billede

Angive kolonner for et billede

Til toppen

Med kolonner kan du placere billeder eller elementer præcist. Med kommandoerne Ny, Billedstørrelse og Lærredstørrelse kan du angive billedbredde i kolonner. Det er praktisk at bruge kolonner, når du vil importere et billede til et sidelayoutprogram, f.eks. Adobe InDesign®, og du vil have billedet til at passe nøjagtigt inden for et bestemt antal kolonner.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Enheder & linealer (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Enheder & linealer (Mac OS).
2. Angiv værdier for Bredde og Indermargen.
3. Brug Filer > Ny kommando til at oprette et nyt billede, vælg Kolonner i værdien Bredde, og indtast antallet af kolonner, som du har brug for til det nye dokument. Du kan også skalere et åbent billede til det antal kolonner, der kræves af sidens layout, ved hjælp af kommandoen Billede > Billedstørrelse eller Billede > Lærredsstørrelse.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Vis eller skjul ekstrafunktioner uden udskrivning

Vis eller skjul ekstrafunktioner

Vis eller skjul ekstrafunktioner

Til toppen

Hjælpelinjer, gitre, markeringskanter, udsnit og tekstgrundlinjer er eksempler på ekstraelementer, der ikke udskrives, og er en hjælp, når du skal markere, flytte eller redigere objekter. Du kan aktivere eller deaktivere kombinationer af ekstraelementer, uden at det påvirker billedet. Du kan også vise eller skjule aktiverede ekstraelementer for at få et mere overskueligt arbejdsrum.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil vise eller skjule alle aktiverede ekstraelementer, skal du vælge Vis > Ekstra. (Der vises et hak ud for alle aktiverede ekstraelementer i undermenuen Vis).
- Hvis du vil aktivere og vise et enkelt ekstraelement, skal du vælge Vis > Vis, og vælge ekstraelementet i undermenuen.
- Hvis du vil aktivere og vise alle tilgængelige ekstraelementer, skal du vælge Vis > Vis > Alle.
- Hvis du vil deaktivere og skjule alle ekstraelementer, skal du vælge Vis > Vis > Ingen.
- Hvis du vil aktivere eller deaktiver grupper med ekstraelementer, skal du vælge Vis > Vis > Vis indstillinger for ekstrafunktioner.

Bemærk! *Farveeksempler påvirkes af kommandoerne Ektraelementer, Alle og Ingen, selv om de ikke kan vælges i undermenuen Vis.*
Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Kør Photoshop i 32-bit tilstand (kun 64-bit Mac OS)

I 64-bit versioner af Mac OS 10.5 og senere er nogle gamle, valgfrie ekstramoduler kun tilgængelige, hvis Photoshop kører i 32-bit tilstand:

1. I Finder skal du vælge Gå > Programmer.
2. Udvid Photoshop-mappen. Højreklik derefter på Photoshop-programikonet, og vælg Vis info.
3. I afsnittet Generelt i info-vinduet skal du vælge Åbn i 32-bit-tilstand.
4. Luk info-vinduet, og genstart Photoshop.

Få mere at vide ved at besøge 64-bit operating system benefits and limitations in Photoshop.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Linealer

Om linealer
Ændre en lineals startpunkt
Ændre måleenheden

Om linealer

Til toppen

Med linealer kan du placere billeder eller elementer præcist. Når linealerne er synlige, vises de langs det aktive vindues øverste og venstre side. På linealen kan du ved hjælp af mærker se markørens position, når du flytter den. Hvis du ændrer linealens startpunkt ((0, 0) på den øverste og venstre lineal), kan du måle fra et bestemt sted i billedet. Linealens startpunkt bestemmer også gitterets startpunkt.

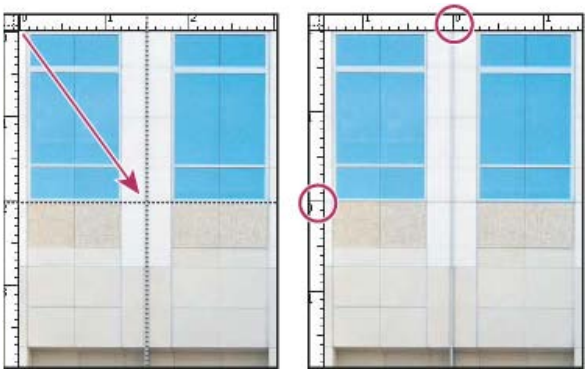
Vælg Vis > Linealer for at vise eller skjule linealerne.

Ændre en lineals startpunkt

Til toppen

1. (Valgfrit) Vælg Vis > Fastgør til, og vælg derefter en kombination af indstillinger i undermenuen. Dette fastgør linealens startpunkt til hjælpelinjer, udsnit eller dokumentgrænser. Du kan også fastgøre til gitteret.
2. Placer markøren over skæringspunktet for linealerne i vinduets øverste venstre hjørne, og træk diagonalt nedad i billedet. Der vises et trådkors, som markerer linealernes nye startpunkt.
   Du kan holde Skift nede, mens du trækker, for at fastgøre linealens startpunkt til linealmærkerne.

   Hvis du vil nulstille en lineals startpunkt til standardværdien, skal du dobbeltklikke i linealens øverste venstre hjørne.



Træk for at oprette et nyt startpunkt for linealen

Ændre måleenheden

Til toppen

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Dobbeltklik på en lineal.
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Enheder & linealer, eller højreklik på linealen, og vælg derefter en ny enhed i genvejsmenuen.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Enheder & linealer, eller hold Ctrl nede, og klik på linealen, og vælg derefter en ny enhed i genvejsmenuen.
2. Vælg en måleenhed for Linealer.
   Bemærk! *Hvis du ændrer enhederne i infopanelet, ændres enhederne automatisk på linealerne.*
3. For Punkt/Pica-størrelse skal du vælge en af følgende indstillinger:
   PostScript (72 punkter pr. tomme) Angiver en enhedsstørrelse, der er kompatibel med udskrivning på en PostScript-enhed.

   Traditionel Bruger 72,27 punkter pr. tomme, som normalt bruges til udskrivning.
4. Klik på OK.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Fortryde og oversigt

Sådan bruges kommandoerne Fortryd og Annuller Fortryd
Vende tilbage til den senest gemte version
Gendanne en del af et billede til den senest gemte version
Annullere en handling
Få besked, når en handling er fuldført
Bruge panelet Oversigt
Oprettelse af et snapshot af et billede
Male med en tilstand eller et snapshot af et billede

Til toppen

Sådan bruges kommandoerne Fortryd og Annuller Fortryd

Med kommandoerne Fortryd og Annuller Fortryd kan du fortryde og gentage handlinger. Du kan også bruge oversigtspanelet til at fortryde eller gentage handlinger.

❖ Vælg Rediger > Fortryd eller Rediger > Annuller Fortryd.
Hvis en handling ikke kan fortrydes, nedtones kommandoen og ændres til Kan ikke fortryde.

Til toppen

Vende tilbage til den senest gemte version

❖ Vælg Filer > Genindlæs.
Bemærk! *Genindlæs tilføjes som en oversigtstilstand i oversigtspanelet og kan fortrydes.*

Til toppen

Gendanne en del af et billede til den senest gemte version

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Brug oversigtspenselværktøjet til at male med den valgte tilstand eller det valgte snapshot i oversigtspanelet.
- Brug viskelæderværktøjet med indstillingen Slet til oversigt valgt.
- Marker det område, du vil gendanne, og vælg Rediger > Udfyld. Vælg Oversigt til Brug, og klik på OK.

Bemærk! *Hvis du vil gendanne billedet med et snapshot af dokumentets starttilstand, skal du vælge Oversigtsindstillinger i panelmenuen og sørge for, at indstillingen Opret automatisk første snapshot er valgt.*

Til toppen

Annullere en handling

❖ Hold Esc nede, indtil den igangværende funktion er stoppet. I Mac OS kan du også trykke på Kommando+punktum.

Til toppen

Få besked, når en handling er fuldført

Der vises en statuslinje, som angiver, at en handling er under udførelse. Du kan afbryde handlingen eller få programmet til at give besked, når den er afsluttet.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Generelt.
2. Vælg Bip når færdig.
3. Klik på OK.

Til toppen

Bruge panelet Oversigt

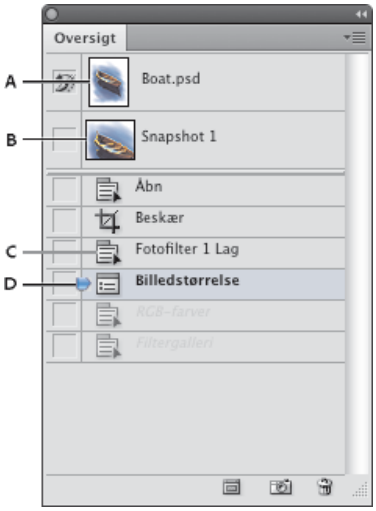
Du kan bruge oversigtspanelet til at springe til en hvilken som helst af de seneste billedtilstande, der er oprettet i den aktuelle arbejdssession. Hver gang du anvender en ændring på et billede, føjes den nye tilstand for billedet til panelet.

Hvis du f.eks. markerer, maler og roterer en del af et billede, vises disse tilstande hver for sig i panelet. Når du vælger en af tilstandene, nulstilles

billedet til udseendet, som det havde, da ændringen først blev anvendt. Du kan derefter arbejde fra den valgte tilstand.

Du kan også bruge oversigtspanelet til at slette billedtilstande og i Photoshop til at oprette et dokument fra en tilstand eller et snapshot.

Hvis du vil åbne oversigtspanelet, skal du vælge Vindue > Oversigt eller klikke på oversigtspanelets fane.



Oversigtspanel i Photoshop

***A.** Indstiller kilden for oversigtspenslen **B.** Miniaturebillede af et snapshot **C.** Oversigtstilstand **D.** Skydeknap for oversigtstilstand*

Vær opmærksom på følgende, når du bruger oversigtspanelet:

- Ændringer for hele programmet, f.eks. ændringer af paneler, farveindstillinger, handlinger og indstillinger, afspejles ikke i oversigtspanelet, fordi de ikke udgør ændringer af et bestemt billede.
- Oversigtspanelet viser som standard de 20 foregående tilstande. Du kan ændre antallet af huskede tilstande ved at ændre en indstilling under Indstillinger > Ydeevne. Ældre tilstande slettes automatisk for at frigøre mere hukommelse til Photoshop. Hvis du vil beholde en bestemt tilstand i hele arbejdssessionen, skal du oprette et snapshot af tilstanden.
- Når du lukker dokumentet, og åbner det igen, fjernes alle tilstande og snapshot fra den seneste arbejdssession fra panelet.
- Et snapshot af dokumentets starttilstand vises som standard øverst i panelet.
- Tilstande tilføjes i bunden af listen. Det betyder, at den ældste tilstand står øverst på listen og den nyeste nederst på listen.
- Tilstandene er vist med navnet på det værktøj eller den kommando, der er brugt til at ændre billedet.
- Når du vælger en tilstand, nedtones tilstandene under den som standard. På den måde kan du nemt se, hvilke ændringer der slettes, hvis du fortsætter med at arbejde fra den valgte tilstand.
- Når du vælger en tilstand og derefter ændrer billedet, fjernes alle efterfølgende tilstande som standard.
- Hvis du vælger en tilstand og derefter ændrer billedet og dermed fjerner de efterfølgende tilstande, kan du bruge kommandoen Fortryd til at fortryde den seneste ændring og gendanne de fjernede tilstande.
- Når du sletter en tilstand, slettes tilstanden og de efterfølgende tilstande som standard. Hvis du vælger indstillingen Tillad ikke-lineær oversigt, sletter du kun én tilstand, når du sletter en tilstand.

Vende tilbage til en tidligere billedtilstand

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på tilstandens navn.
- Vælg Et trin frem eller Et trin tilbage i menuen i oversigtspanelet eller i menuen Rediger for at gå til næste eller forrige tilstand.

Slette en eller flere billedtilstande.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på tilstandens navn, og vælg Slet i menuen i oversigtspanelet for at slette den pågældende ændring og de efterfølgende ændringer.
- Træk tilstanden til sletteikonet for at slette den pågældende ændring og de efterfølgende ændringer.
- Vælg Slet oversigt i panelmenuen for at slette listen med tilstande i oversigtspanelet uden at ændre billedet. Denne indstilling formindsker ikke den mængde hukommelse, der bruges af Photoshop.
- Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og vælg Slet oversigt i panelmenuen for at slette listen over tilstande uden at ændre billedet. Hvis der vises en meddelelse om, at Photoshop mangler hukommelse, er det en god idé at slette tilstande, da kommandoen sletter tilstandene i Fortryd-bufferen og frigør hukommelse. Du kan ikke fortryde kommandoen Slet oversigt.

- Vælg Rediger > Rens > Oversigter for at slette listen over tilstande for alle åbne dokumenter. Du kan ikke fortryde denne handling.

Oprette eller erstatte et dokument med en billedtilstand

✤ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Træk en tilstand eller et snapshot til knappen Opret nyt dokument fra aktuel tilstand i oversigtspanelet. Oversigtslisten for det nye dokument indeholder kun indgangen Dubler status.
- Vælg en tilstand eller et snapshot, og klik på knappen Opret nyt dokument fra aktuel tilstand. Oversigtslisten for det nye dokument indeholder kun indgangen Dubler status.
- Vælg en tilstand eller et snapshot, og vælg Nyt dokument i menuen i oversigtspanelet. Oversigtslisten for det nye dokument indeholder kun indgangen Dubler status.
- Træk en tilstand til et eksisterende dokument.

Hvis du vil gemme et eller flere snapshot eller en eller flere billedtilstande, som du senere kan bruge til redigering, skal du oprette en ny fil for hver tilstand, du gemmer, og gemme tilstandene i hver sin fil. Når du åbner den oprindelige fil igen, skal du også planlægge at åbne de andre gemte filer. Du kan trække de enkelte filers startsnapshot til det oprindelige billede for at få adgang til snapshottene igen fra det oprindelige billedes oversigtspanel.

Angive oversigtsindstillinger

Du kan angive det maksimale antal elementer, der skal medtages i oversigtspanelet, og angive andre indstillinger for at tilpasse panelet.

1. Vælg Oversigtsindstillinger i oversigtspanelets menu.
2. Vælg en indstilling:
   Opret automatisk første snapshot Opretter automatisk et snapshot af starttilstanden for billedet, når dokumentet åbnes.

   Opret automatisk nyt snapshot ved lagring Opretter et snapshot, hver gang du gemmer.

   Tillad ikke-lineær oversigt Foretager ændringer af en valgt tilstand uden at slette de tilstande, der kommer efter. Normalt slettes alle tilstande efter den valgte tilstand, når du vælger denne tilstand og ændrer billedet. På denne måde kan oversigtspanelet vise en liste over redigeringstrin i den rækkefølge, du har udført dem i. Når du registrerer tilstandene ikke-lineært, kan du vælge en tilstand, foretage en ændring af billedet og slette netop den ønskede tilstand. Ændringen tilføjes nederst på listen.

   Vis som standard dialogboks med nyt snapshot Tvinger Photoshop til at bede dig om navne på snapshots, selv når du bruger knapperne i panelet.

   Gør ændringer af lagsynlighed umulige at fortryde Som standard registreres det ikke som et oversigtstrin, hvis du slår lagsynlighed til eller fra, og handlingen kan derfor ikke fortrydes. Vælg denne indstilling, hvis du vil medtage ændringer i lagsynlighed i oversigtstrin.

Angive indstillinger for loggen over redigeringshandlingerne

Det kan være nødvendigt nøje at overvåge, hvad der er sket med en fil i Photoshop, enten for din egen skyld, af hensyn til kunder eller af juridiske grunde. Med loggen over redigeringshandlingerne kan du føre en beskrivende oversigt over ændringer, der er foretaget i et billede. Du kan få vist metadata for loggen over redigeringshandlingerne vha. Adobe Bridge eller dialogboksen Dokumentinfo.

Du kan vælge at eksportere teksten som en ekstern logfil eller at registrere oplysningerne i de redigerede filers metadata. Lagring af mange redigeringshandlinger som filmetadata øger filstørrelsen. Det kan tage længere tid end normalt at åbne og gemme sådanne filer.

Hvis du har behov for at bevise, at der ikke er manipuleret med logfilen, skal du beholde redigeringsloggen i filens metadata og derefter bruge Adobe Acrobat til at signere logfilen digitalt.

Oversigtslogdata om hver session gemmes som standard som metadata, der er integreret i billedfilen. Du kan angive, hvor oversigtslogdata skal gemmes, og detaljeniveauet i oversigtsloggen.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Generelt (Mac OS).
2. Klik på indstillingen Oversigtslog for at slå til eller fra.
3. Vælg en af følgende til indstillingen Gem logposter i:
   Metadata Gemmer oversigtsloggen som metadata integreret i hver fil.

   Tekstfil Eksporterer oversigtsloggen til en tekstfil. Du bliver bedt om at navngive tekstfilen og vælge en placering, hvor den skal gemmes.

   Begge Gemmer metadata i filen og opretter en tekstfil.
   Bemærk! *Hvis du vil gemme tekstfilen på en anden placering eller gemme en anden tekstfil, skal du klikke på knappen Vælg, angive, hvor tekstfilen skal gemmes, eventuelt navngive filen og klikke på Gem.*
4. Vælg en af følgende indstillinger i menuen Rediger logposter:
   Kun sessioner Registrerer, hver gang du starter eller afslutter Photoshop samt åbner og lukker filer (hvert billedes filnavn medtages). Medtager ikke oplysninger om ændringer foretaget af filen.

   Kortfattet Medtager den tekst, der vises i oversigtspanelet, samt oplysningerne under Sessioner.

   Detaljeret Medtager den tekst, der vises i handlingspanelet, samt oplysningerne under Kortfattet. Vælg Detaljeret, hvis du har brug for en komplet oversigt over alle ændringer af filer.

Til toppen

Oprettelse af et snapshot af et billede

Med kommandoen Snapshot kan du oprette en midlertidig kopi (eller et snapshot) af en vilkårlig billedtilstand. Det nye snapshot indsættes på listen med snapshots øverst i oversigtspanelet. Når du vælger et snapshot, kan du arbejde ud fra denne version af billedet.

Snapshots ligner de tilstande, der er angivet på oversigtspanelet, men der er yderligere fordele:

- Du kan navngive et snapshot for at gøre det nemt at identificere det.
- Snapshot kan gemmes for en komplet arbejdssession.
- Du kan nemt sammenligne effekter. Du kan f.eks. tage et snapshot før og efter anvendelse af et filter. Vælg derefter det første snapshot, og prøv det samme filter med nye indstillinger. Skift mellem snapshottene for at finde de bedste indstillinger.
- Med snapshot kan du nemt genoprette dit arbejde. Når du eksperimenterer med en kompleks metode eller anvender en handling, skal du først tage et snapshot. Hvis du ikke er tilfreds med resultatet, kan du vælge snapshottet og fortryde alle trinene.

  Bemærk! *Snapshot gemmes ikke sammen med billedet, så hvis du lukker et billede, slettes de tilhørende snapshot. Hvis du ikke vælger indstillingen Tillad ikke-lineær oversigt, slettes alle tilstande i oversigtspanelet, når du vælger et snapshot og ændrer billedet.*

Oprette et snapshot

1. Vælg en tilstand, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Du kan oprette et snapshot automatisk ved at klikke på knappen Opret nyt snapshot i oversigtspanelet, eller hvis indstillingen Opret automatisk nyt snapshot ved lagring er valgt i oversigtsindstillingerne, skal du vælge Nyt snapshot i menuen i oversigtspanelet.
   - Hvis du vil angive indstillinger, når du opretter et snapshot, skal du vælge Nyt snapshot i menuen i oversigtspanelet eller holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på knappen Opret nyt snapshot.
2. Skriv navnet på snapshottet i tekstboksen Navn.
3. Vælg snapshottets indhold i menuen Fra:
   Hele dokumentet Opretter et snapshot af alle lag i billedet i den pågældende tilstand

   Sammenflettede lag Opretter et snapshot, der fletter alle lag i billedet i den pågældende tilstand

   Aktuelt lag Opretter kun et snapshot af det lag, der er valgt i øjeblikket, i den pågældende tilstand

Arbejde med snapshots

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil vælge et snapshot, skal du klikke på navnet på snapshottet eller trække skydeknappen til venstre for snapshottet op eller ned til et andet snapshot.
- Hvis du vil omdøbe et snapshot, skal du dobbeltklikke på snapshottet og angive et navn.
- Hvis du vil slette et snapshot, skal du markere snapshottet og enten vælge Slet i panelmenuen, klikke på sletteikonet eller trække snapshottet til sletteikonet.

Til toppen

Male med en tilstand eller et snapshot af et billede

Med oversigtspenselværktøjet kan du male en kopi af én billedtilstand eller ét snapshot til det nuværende billedvindue. Dette værktøj opretter en kopi af, eller et eksempel på, billedet og maler med den.

Du kan f.eks. oprette et snapshot af en ændring, du har foretaget med et maleværktøj eller et filter (med indstillingen Hele dokumentet markeret, når du opretter det pågældende snapshot). Når du har fortrudt ændringen af billedet, kan du bruge oversigtspenselværktøjet til at anvende ændringen selektivt på nogle områder i billedet. Hvis du ikke har valgt et sammenflettet snapshot, maler oversigtspenselværktøjet fra et lag i den valgte tilstand til det samme lag i en anden tilstand.

Oversigtspenselværktøjet kan kopiere fra en tilstand til en anden eller fra et snapshot til et andet, men kun det samme sted. I Photoshop kan du også male med kunstpenselværktøjet og oprette specialeffekter.

1. Vælg oversigtspenselværktøjet .
2. Vælg en af følgende fremgangsmåder på indstillingslinjen:
   - Angiv opacitet og blandingstilstand.
   - Vælg en pensel, og angiv penselindstillinger.
3. Klik på venstre kolonne for den tilstand eller det snapshot, du vil bruge som kilde til oversigtspenselværktøjet, i oversigtspanelet.
4. Træk for at male med oversigtspenselværktøjet.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Placering med linealværktøjet

Placere med linealværktøjet

Placere med linealværktøjet

Til toppen

Linealværktøjet hjælper dig med at placere billeder eller elementer nøjagtigt. Linealværktøjet beregner afstanden mellem to punkter i arbejdsrummet. Når du måler fra ét punkt til et andet, tegnes der en streg, som ikke udskrives, og indstillingslinjen og infopanelet viser følgende oplysninger:

- Startplaceringen (X og Y)
- Den vandrette (B) og lodrette (H) afstand fra x- og y-akserne
- Den vinkel, der er målt i forhold til aksen (A)
- Den samlede afstand (D1)
- De to afstande (D1 og D2), når du bruger en vinkelmåler

  Alle mål med undtagelse af vinklen beregnes i den måleenhed, der er indstillet i dialogboksen Enheds- & linealindstillinger.

  Hvis dokumentet har en eksisterende målestreg, vises den, når linealværktøjet vælges.

Måle mellem to punkter

1. Vælg linealen . (Hvis linealen ikke er synlig, skal du holde pipetten nede).
2. Træk fra startpunktet til slutpunktet. Hold Skift nede for at begrænse værktøjet til intervaller på 45°.
3. Hvis du vil oprette en vinkelmåler ud fra en eksisterende målestreg, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække i en vinkel fra den ene ende af målestregen eller dobbeltklikke på stregen og trække. Hold Skift nede for at begrænse værktøjet til intervaller på 45°.

Redigere en målelinje

1. Vælg linealen .
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil skalere stregen, skal du trække den ene ende af en eksisterende målestreg.
   - Hvis du vil flytte stregen, skal du placere markøren på stregen (ikke på et af endepunkterne) og trække stregen.
   - Hvis du vil fjerne stregen, skal du placere markøren på stregen (ikke på et af endepunkterne) og trække stregen ud af billedet eller klikke på Ryd på værktøjsindstillingslinjen.

   Bemærk! *Du kan trække en målestreg ud på et element, der skal være vandret eller lodret, og derefter vælge Billede > Billedrotation > Vilkårligt. Den rotationsvinkel, der er nødvendig for, at billedet rettes op, angives automatisk i dialogboksen Roter lærred.*

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Placering af elementer ved hjælp af fastgørelse

Bruge fastgørelse

Bruge fastgørelse

Til toppen

Fastgør hjælper med at placere markeringskanter, beskæringsrammer, udsnit, former og kurver. Men hvis funktionen Fastgørelse forhindrer dig i at placere elementerne korrekt, kan du deaktivere den.

Aktivere eller deaktivere funktionen Fastgørelse

✥ Vælg Vis > Fastgør. En afkrydsning angiver, at fastgørelse er valgt.

Hvis du vil deaktivere Fastgørelse midlertidigt, mens du bruger flytteværktøjet, skal du holde Ctrl nede.

Angive, hvad der skal fastgøres til

✥ Vælg Vis > Fastgør til, og vælg derefter en eller flere indstillinger i undermenuen:

Hjælpelinjer Fastgør til hjælpelinjer.

Gitter Fastgør til gitteret. Du kan ikke vælge denne indstilling, når gitteret er skjult.

Lag Fastgør til indholdet i laget.

Udsnit Fastgør til udsnitsgrænser. Du kan ikke vælge denne indstilling, når udsnit er skjult.

Dokumentgrænser Fastgør til dokumentets kanter.

Alle Vælger alle Fastgør til-indstillinger.

Ingen Fravælger alle Fastgør til-indstillinger.

En afkrydsning angiver, at indstillingen er valgt, og fastgørelse er aktiveret.

Hvis du vil aktivere fastgørelse for en enkelt indstilling, skal du sørge for, at kommandoen Fastgør til ikke er aktiveret, og derefter vælge Vis > Fastgør til og vælge en indstilling. Derved aktiveres automatisk fastgørelse for den valgte indstilling, og alle andre indstillinger under Fastgør til deaktiveres.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Gitter og vejledninger

Placere med hjælpelinjer og gitteret

Til toppen

Placere med hjælpelinjer og gitteret

Hjælpelinjer og gitteret hjælper med at placere billeder eller elementer præcist. Hjælpelinjer vises som linjer, der ikke udskrives, og som flyder over billedet. Du kan flytte og fjerne hjælpelinjer. Du kan også låse dem, så du ikke kommer til at flytte dem ved en fejl.

Autohjælpelinjerne hjælper dig med at justere former, udsnit og markeringer. De vises automatisk, når du tegner en form eller opretter en markering eller et dias. Du kan skjule autohjælpelinjerne, hvis du ønsker det.

Gitteret er nyttigt, hvis man vil placere elementerne symmetrisk. Gitteret vises som standard som linjer, der ikke udskrives, men det kan også vises som prikker.

Hjælpelinjer og gitre opfører sig meget ens:

- Markeringer, markeringsrammer og værktøjer fastgøres til en hjælpelinje eller gitteret, når de trækkes inden for otte skærmpixel (ikke billedpixel). Hjælpelinjer fastgøres også til gitteret, når de flyttes. Du kan slå denne funktion til og fra.
- Hjælpelinjeafstanden, hjælpelinjernes og gitterets synlighed samt fastgørelse er billedspecifik.
- Gitterafstanden, hjælpelinjernes og gitterets farve samt type er ens for alle billeder.

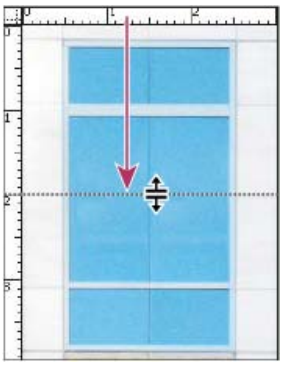
Vise eller skjule et gitter, hjælpelinjer eller automatiske hjælpelinjer

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Vis > Vis > Gitter.
- Vælg Vis > Vis > Hjælpelinjer.
- Vis > Vis > Autohjælpelinjer.
- Vælg Vis > Ekstra. Denne kommando skjuler eller viser lagkanter, markeringskanter, målkurver og udsnit.

Placere en hjælpelinje

1. Hvis linealerne ikke er synlige, skal du vælge Vis > Linealer.
   Bemærk! *Du kan opnå en mere nøjagtig aflæsning, hvis du viser billedet ved 100% forstørrelse eller bruger infopanelet.*
2. Vælg en af følgende fremgangsmåder for at oprette en hjælpelinje:
   - Vælg Vis > Ny hjælpelinje. Vælg Vandret eller Lodret retning, angiv en placering i dialogboksen, og klik derefter på OK.
   - Træk fra den vandrette lineal for at oprette en vandret hjælpelinje.



Træk for at oprette en vandret hjælpelinje

   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk fra den lodrette lineal for at oprette en vandret hjælpelinje.
   - Træk fra den lodrette lineal for at oprette en lodret hjælpelinje.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk fra den vandrette lineal for at oprette en lodret hjælpelinje.
   - Hold Skift nede, og træk fra den vandrette eller lodrette lineal for at oprette en hjælpelinje, der fastgøres til linealmærkerne. Markøren ændres til en dobbeltpil, når du trækker en hjælpelinje.

3. (Valgfrit) Hvis du vil låse alle hjælpelinjer, skal du vælge Vis > Lås hjælpelinjer.

Flytte en hjælpelinje

1. Vælg flytteværktøjet , eller hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede for at aktivere flytteværktøjet.
2. Placer markøren over hjælpelinjen (markøren ændres til en dobbeltpil).
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at flytte hjælpelinjen:
   - Træk hjælpelinjen for at flytte den.
   - Du kan ændre hjælpelinjen fra vandret til lodret eller omvendt ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du klikker på eller trækker hjælpelinjen.
   - Juster hjælpelinjen med linealmærkerne ved at holde Skift nede, mens du trækker hjælpelinjen. Hjælpelinjen fastgøres til gitteret, hvis gitteret er synligt, og Vis > Fastgør til > Gitter er valgt.

Fjerne hjælpelinjer fra billedet

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil fjerne en enkelt hjælpelinje, skal du trække hjælpelinjen ud ad billedvinduet.
- Hvis du vil fjerne alle hjælpelinjer, skal du vælge Vis > Slet hjælpelinjer.

Angive indstillinger for hjælpelinjer og gitter

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Hjælpelinjer, gitter og udsnit.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Hjælpelinjer, gitter og udsnit.
2. Vælg en farve til hjælpelinjerne, gitteret eller begge dele under Farve. Hvis du vælger Brugerdefineret, skal du klikke på farveboksen, vælge en farve og derefter klikke på OK.
3. Vælg en visningsindstilling for hjælpelinjerne, gitteret eller begge dele under Type.
4. Angiv en værdi for gitterafstanden under Gitterlinje for hver. Angiv en værdi til underopdeling af gitteret under Underopdelinger.

   Du kan eventuelt ændre enheden for denne indstilling. Indstillingen Procent opretter et gitter, der opdeler billedet i lige sektioner. Hvis du f.eks. vælger 25 under Procent, oprettes et gitter med 4 x 4 celler.
5. Klik på OK.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilpasning af tastaturgenveje

Definere nye tastaturgenveje
Fjerne genveje fra en kommando eller et værktøj
Slette et sæt genveje
Sådan vises en liste over aktuelle genvejstaster

Bemærk! *Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.*

I Photoshop kan du få vist en liste over alle genveje og redigere eller oprette genveje. Dialogboksen Tastaturgenveje fungerer som en genvejseditor og indeholder alle kommandoer, som understøtter genveje, hvoraf nogle ikke er beskrevet i sættet med standardgenveje.

Ud over at bruge tastaturgenveje kan du få adgang til mange kommandoer ved hjælp af kontekstafhængige menuer, der er relevante for det aktive værktøj, markeringen eller panelet. Hvis du vil have vist en kontekstafhængig menu, skal du højreklikke i dokumentvinduet eller i panelet.

Til toppen

Definere nye tastaturgenveje

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Rediger > Tastaturgenveje.
   - Vælg Vindue > Arbejdsrum > Tastaturgenveje og menuer, og klik på fanen Tastaturgenveje.
2. Vælg et sæt genveje i menuen Sæt øverst i dialogboksen Tastaturgenveje og menuer.
3. Vælg en genvejstype i menuen Genveje til:
   Programmenuer Giver dig mulighed for at tilpasse tastaturgenveje til elementer på menulinjen.

   Panelmenuer Giver dig mulighed for at tilpasse tastaturgenveje til elementer i panelmenuer.

   Værktøjer Giver dig mulighed for at tilpasse tastaturgenveje til værktøjer i værktøjskassen.
4. Marker den genvej, du vil ændre, i genvejskolonnen på rullelisten.
5. Skriv en ny genvej.

   Hvis tastaturgenvejen allerede er tildelt en anden kommando eller et andet værktøj i sættet, vises en meddelelse. Klik på Accepter for at tildele genvejen til den nye kommando eller det nye værktøj og slette den tidligere tildelte genvej. Når du har ændret på tildelingen af en genvej, kan du klikke på Fortryd ændringer for at fortryde ændringen eller på Accepter, og gå til konflikt for at tildele den anden kommando eller det andet værktøj en ny genvej.
6. Benyt en af følgende fremgangsmåder, når du er færdig med at ændre genveje:
   - Hvis du vil gemme alle ændringer af det aktuelle sæt tastaturgenveje, skal du klikke på knappen Gem sæt. Ændringer af et brugerdefineret sæt gemmes. Hvis du gemmer ændringer af sættet Photoshop-standarder, åbnes dialogboksen Gem. Skriv et navn til det nye sæt, og klik på Gem.
   - Hvis du vil oprette et nyt sæt baseret på det aktuelle sæt genveje, skal du klikke på knappen Gem sæt som. Indtast et navn til det nye sæt i tekstboksen Navn i dialogboksen Gem, og klik på Gem. Det nye genvejssæt vises i pop op-menuen med det nye navn.
   - Klik på Fortryd, hvis du vil slette den senest gemte ændring uden at lukke dialogboksen.
   - Klik på Brug standard, hvis du vil ændre ny genvej til standardværdien igen.
   - Klik på Annuller, hvis du vil slette alle ændringer og afslutte dialogboksen.

Bemærk! *Hvis du ikke har gemt det aktuelle sæt ændringer, kan du klikke på Annuller for at kassere alle ændringer og afslutte dialogboksen.*

Til toppen

Fjerne genveje fra en kommando eller et værktøj

1. Vælg Rediger > Tastaturgenveje.
2. Marker den kommando eller det værktøj, hvis genvej du vil slette, i dialogboksen Tastaturgenveje.
3. Klik på Slet genvej.

Til toppen

Slette et sæt genveje

1. Vælg Rediger > Tastaturgenveje.

2. Marker det genvejssæt, du vil slette, i pop op-menuen Sæt.
3. Klik på ikonet Slet og derefter på OK for at afslutte dialogboksen.

Til toppen

Sådan vises en liste over aktuelle genvejstaster

Hvis du vil se en liste over aktuelle genvejstaster, skal du eksportere dem til en HTML-fil, som derefter kan vises og udskrives vha. webbrowseren.

1. Vælg Rediger > Tastaturgenveje.
2. I menuen Genveje til skal du vælge en genvejstype: Programmenuer, Panelmenuer eller Værktøjer.
3. Klik på Sammenfat.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Forudindstillinger

Overfør faste indstillinger fra tidligere versioner af Photoshop
Fra en ekspert: Overfør faste indstillinger til Photoshop CS6
Arbejde med Styring af forudindstillinger

Overfør faste indstillinger fra tidligere versioner af Photoshop

Til toppen

Du kan overføre faste indstillinger fra tidligere versioner af Photoshop til nyere versioner. Med kommandoen Overfør faste indstillinger kan du automatisk overføre pensler, farveprøver, farveforløb, mønstre og meget mere.

1. Vælg Rediger > Faste indstillinger > Overfør faste indstillinger.
2. Klik på Ja, når du bliver spurgt, om du vil importere faste indstillinger fra en tidligere version af Photoshop.
3. Klik på OK.

Arbejde med Styring af forudindstillinger

Til toppen

Om Styring af forudindstillinger

Med Styring af forudindstillinger kan du styre bibliotekerne med forudindstillede pensler, farveprøver, farveforløb, typografier, mønstre, konturer, brugerdefinerede former og forudindstillede værktøjer, der leveres med Photoshop. Du kan f.eks. bruge Styring af forudindstillinger til at ændre det aktuelle sæt forudindstillede elementer eller oprette nye biblioteker. Når du har indlæst et bibliotek i Styring af forudindstillinger, kan du få adgang til bibliotekets elementer på steder som f.eks. indstillingslinjen, paneler, dialogbokse osv.

Normalt når du ændrer en forudindstilling, bliver du spurgt, om du vil gemme ændringerne som en ny forudindstilling, så både originalen og den ændrede forudindstilling fortsat er tilgængelige.

Hver bibliotekstype har sit eget filtypenavn og sin egen standardmappe. Filer med faste indstillinger er installeret på computeren i mappen med faste indstillinger i programmappen Adobe Photoshop.

Vælg Rediger > Faste indstillinger > Styring af forudindstillinger for at åbne Styring af forudindstillinger. Vælg en indstilling i menuen Indst. type for at skifte til en specifik forudindstillingstype.

Du kan justere konfigurationen af forudindstillinger ved at klikke på panelets menuknap og vælge en visningstilstand i den øverste del af menuen:

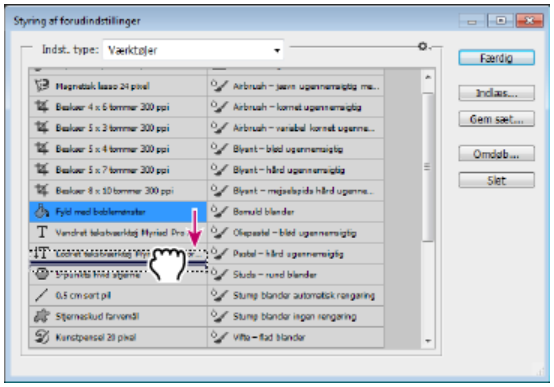
Kun tekst Viser navnet på hvert forudindstillede element.

Lille miniaturebillede eller Stort miniaturebillede Viser et miniaturebillede af hvert forudindstillede element.

Kort liste eller Stor liste Viser navnet og miniaturebilledet for hvert forudindstillede element.

Optegn miniaturebillede Viser et eksempel på et penselstrøg og et penselminiaturebillede for hver penselforudindstilling (denne indstilling er kun tilgængelig for forudindstillinger til pensler).

Hvis du vil omarrangere listen over elementer, skal du trække et element op eller ned på listen.



Omarrangering af forudindstillinger til værktøj i Styring af forudindstillinger

Bemærk! *Hvis du vil slette en forudindstilling i Styring af forudindstillinger, skal du markere forudindstillingen og klikke på Slet. Du kan altid bruge kommandoen Nulstil til at gendanne standardelementerne i et bibliotek.*

Indlæse et bibliotek med forudindstillede elementer

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Klik på trekanten til højre for pop op-menuen Forudindstillingstype, og vælg derefter en biblioteksfil nederst i panelmenuen. Klik på OK for at erstatte den aktuelle liste, eller klik på Tilføj for at tilføje den aktuelle liste.
  - Klik på Indlæs for at føje et bibliotek til den aktuelle liste, marker den biblioteksfil, der skal tilføjes, og klik derefter på Indlæs.
  - Hvis du vil erstatte den aktuelle liste med et andet bibliotek, skal du vælge Erstat *[forudindstillingstype]* i panelmenuen. Vælg den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.

Bemærk! *Hver bibliotekstype har sit eget filtypenavn og sin egen standardmappe.*

Håndtering af forudindstillede elementer

Du kan omdøbe eller slette forudindstillede elementer samt oprette eller gendanne biblioteker med forudindstillinger.

Omdøbe forudindstillede elementer

1. Vælg et forudindstillet element. Hold Skift nede og klik for at markere flere elementer.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på Omdøb, og skriv et nyt navn til penslen, farveprøven osv.
   - Hvis Styring af forudindstillinger er indstillet til at vise forudindstillinger som miniaturebilleder, skal du dobbeltklikke på en forudindstilling, skrive et nyt navn og derefter klikke på OK.
   - Hvis Styring af forudindstillinger er indstillet til at vise forudindstillinger som en liste eller kun tekst, skal du dobbeltklikke på en forudindstilling, skrive et nyt navn og trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Slette forudindstillede elementer

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Marker et forudindstillet element, og klik på Slet.
  - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på de elementer, du vil slette.

Oprette et nyt bibliotek med forudindstillinger

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil gemme alle forudindstillingerne på listen som et bibliotek, skal du sørge for, at alle elementer er markerede.
   - Hvis du vil gemme et undersæt af den aktuelle liste som et bibliotek, skal du holde Skift nede og markere de elementer, du vil gemme.
2. Klik på Gem sæt, vælg en placering til biblioteket, skriv et filnavn, og klik på Gem.

   Du kan gemme biblioteket et vilkårligt sted. Hvis du imidlertid placerer biblioteksfilen på standardplaceringen for forudindstillinger i den relevante mappe under Forudindstillinger, vises biblioteksnavnet nederst i panelmenuen, når du har genstartet Photoshop.

Gendanne standardbiblioteket med forudindstillede elementer

- Vælg Nulstil i panelmenuen. Du kan enten erstatte den aktuelle liste eller føje standardbiblioteket til den aktuelle liste.

Standardplaceringer for forudindstillinger

1. Standardplaceringen for forudindstillingerne for lagring/indlæsning/erstatning afhænger af operativsystemet.
   - Windows 7 og Windows Vista: [Drev]:\Users\<bruger>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop *[versionsnummer]*\Forudindstillinger.
   - Mac: <Bruger>/Bibliotek/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop *[versionsnummer]*/Faste indstillinger.
   - Windows XP: [Drev]:\Document and Settings\<bruger>\Application Data\Adobe\AdobePhotoshop *[versionsnummer]*\Faste indstillinger.
2. De faste indstillinger, der følger med Adobe Photoshop, gemmes i Photoshop-programmappen.

Vise skjulte filer i Windows

Standardplaceringerne for forudindstillingerne for lagring/indlæsning/erstatning skjules som standard i Windows.

1. Hvis du vil have vist skjulte filer i Windows XP, skal du gøre følgende:

   a. Gå til Start > Kontrolpanel > Mappeindstillinger.

b. På fanen Vis, under Skjulte filer og mapper, skal du vælge Vis skjulte filer og mapper.

c. Klik på OK.

2. Hvis du vil have vist skjulte filer i Windows Vista, skal du gøre følgende:

a. Gå til Start > Kontrolpanel > Udseende og personlige indstillinger > Mappeindstillinger.

b. På fanen Vis, under Skjulte filer og mapper, skal du vælge Vis skjulte filer og mapper.

c. Klik på OK.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Ekstramoduler

Om ekstramoduler

Ekstramoduler er programmer, der er udviklet af Adobe Systems og andre softwareudviklere sammen med Adobe Systems, og som føjer funktioner til Photoshop. Der leveres en række ekstramoduler til import, eksport og specialeffekter sammen med programmet. De installeres automatisk i mapper i ekstramodulmappen til Photoshop.

Du kan vælge en ekstra mappe til ekstramoduler, hvis du vil bruge kompatible ekstramoduler, der er gemt med et andet program. Du kan også oprette en genvej (Windows) eller et alias (Mac OS) til et ekstramodul, der ligger i en anden mappe på systemet. Du kan derefter tilføje genvejen eller aliasset til ekstramodulmappen og bruge det pågældende ekstramodul i Photoshop.

Når du har installeret ekstramodulerne, vises de som indstillinger i menuen Importer eller Eksporter, som filformater i dialogboksene Åbn og Gem som eller som filtre i undermenuerne til menuen Filter. Photoshop har plads til mange ekstramoduler. Hvis listen over ekstramoduler bliver for lang, kan Photoshop muligvis ikke vise alle ekstramodulerne i de relevante menuer. Hvis dette sker, vises netop installerede ekstramoduler i undermenuen Filter > Andre.

Installere et ekstramodul

I Mac OS kan du ikke køre Photoshop i det klassiske miljø. Ekstramoduler, der oprindeligt er beregnet til at fungere på Mac OS 9, vises ikke.

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Hvis du vil installere et Adobe Systems-ekstramodul. skal du bruge installationsprogrammet til ekstramoduler, hvis det følger med. I Windows kan du også installere eller kopiere modulet til den relevante ekstramodulmappe i Photoshop-programmappen. I Mac OS skal du trække en kopi af modulet til den relevante ekstramodulmappe i Photoshop-programmappen. Sørg for, at filerne ikke er komprimerede.
  - Hvis du vil installere ekstramoduler fra tredjepartsudbydere, skal du følge installationsvejledningen til ekstramodulet. Hvis du ikke kan afvikle et tredjepartsmodul, kræver det muligvis et gammelt Photoshop-serienummer.

Vælge yderligere en mappe til ekstramoduler

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Ekstramoduler (Windows), eller vælg Photoshop > Indstillinger > Ekstramoduler (Mac OS).
2. Vælg Mappe med yderligere ekstramoduler.
3. Klik på Vælg, og vælg en mappe eller et bibliotek på listen. Sørg for, at du ikke vælger et sted i selve mappen Ekstramoduler. Hvis du vil have vist indholdet af en mappe, skal du dobbeltklikke på biblioteket (Windows) eller klikke på Åbn (Mac OS).
4. Når du har fremhævet den yderligere mappe med ekstramoduler, skal du klikke på OK (Windows) eller Vælg (Mac OS).
5. Genstart Photoshop for at aktivere ekstramodulerne.

Undertrykke indlæsning af ekstramoduler

- Indsæt en tilde ~ før ekstramodulets navn, mappe eller bibliotek. Den pågældende fil (eller alle filerne i mappen) ignoreres af programmet.

Vise oplysninger om installerede ekstramoduler

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - (Windows) Vælg Hjælp > Om Ekstramoduler, og vælg et ekstramodul i undermenuen.
  - (Mac OS) Vælg Photoshop > Om Ekstramoduler, og vælg et ekstramodul i undermenuen.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Produktivitetsforbedringer (JDI'er) i CS6

I Photoshop CS6 introduceres mere end 60 produktivitetsforbedringer, også kendt som JDI-funktioner (Just Do It). Disse små forbedringer er blevet foretaget på basis af langvarige kundeønsker og kan samlet i høj grad øge din produktivitet.

Bemærk: *Se Nyheder i Photoshop CC, hvor du kan finde oplysninger om nyr funktioner og forbedringer i Photoshop CC.*

Til toppen

Automatisering

- Kontaktblad II gendannet som en automatiseringsmulighed
- PDF-præsentation gendannet som en automatiseringsmulighed
- Lagsammensætning til PDF gendannet som en Scripts-mulighed

Til toppen

Pensler

- Gem penselstrøg under handlinger med Tillad optagelse af værktøj i panelmenuen Handlinger. (Fordi penstrøg ofte er unikke i hvert projekt, skal denne option deaktiveres, efter du har optaget handlinger, som kræver det.)
- Lysstyrke-/kontrastskydeknap til teksturer ved maling
- Penseltipmarkøren viser penselstilling og flimmer for runde og optagne tips.
- Penselprojicering til statiske tips
- Farvedynamikken bevares som standard for hvert strøg

Bemærk: *Du kan læse mere om indstillinger for penselstilling, projicering og farvedynamik under Maling og mønstre.*

- Heads-up displayet (HUD) til ændring af penselstørrelse og hårdhed kan også ændre opaciteten: Tryk på Control+Alt (Windows) eller Command+Option (Mac OS) og træk op eller ned. (Under generelle indstillinger skal du fravælge Varier hårdhed for rund pensel baseret på lodrette menubevægelser.)
- Øget maksimal penselstørrelse til 5000 pixel

Til toppen

Kanaler

- Aktivér Del kanaler for dokumenter med enkelt lag (så man kan dele enkelt gennemsigtighed)

Til toppen

Farvevælger

- Tillad at indsætte i hexadecimale felter med # (f.eks. #aabbcc) eller 0x (f.eks. 0xAABBCC)
- Tillad genvejsværdier for hexadecimale tal (f.eks. #123)

Til toppen

Pipette

- Tilføjet mulighed for at ignorere justeringslag i eksempelmenuen på linjen Indstillinger.
- Tilføjet mulighed for at tage eksempler fra aktuelle niveau og ned til eksempelmenu
- Eksempelstørrelseindstillinger vises nu i kontekstmenuen for forskellige Pipetteværktøjer (sort punkt og hvidt punkt i niveauer osv.)

Til toppen

Filformater

- Læser flere bit-dybder i TIFF-filer
- Tilføjer indstillinger til at håndtere OpenEXT-gennemsigtighed, når der åbnes og lagres
- Læser BIGTIFF-format (TIFF-filer over 4 Gig)
- Læser normale stereotegnpar-formater (JPS, MPO, PNS)

Til toppen

GPU

- Øget stabilitet ved at forhåndskvalificere detekterede GPU'er inden brug

Til toppen

Størrelsestilpasning af billeder

- Bikubisk automatisk indstilling vælger automatisk den bedste metode til at ændre billeddata baseret på størrelsestilpasningstypen

Til toppen

Import

- (Max OS) Image Kit scanner- og kamerasupport til at importere billeder fra flere enheder

Til toppen

Lag

- Menuen Interpolation er føjet til linjen med indstillinger med henblik på at kunne lave Fri transformering
- Føjet rastersimulering til farveforløbsmaske og farveforløb-strøglagtyper
- Føjet genvejene 00 og Shift + 00 til at angive lag og fylde opacitet til 0 %
- Simultant ændring af låse-, blandingstilstand, eller farveetiket på flere valgte lag
- Ctrl/Command + J kopierer valgte laggrupper (foruden lagene)
- Værktøjstip til lag inkluderer lagets navn
- Ny rasterriser-lagtype-kommando sammenfletter lageffekter med lag
- Omstruktrering af lagtyper for at afspejle i hvilken rækkefølge, de anvendes (anbringes af f.eks. skyggeeffekt under de andre effekter)
- Vis Blanding hvis/blandingsindstillingsskilt på lag, hvis lagtypeindstillinger er blevet individualiseret
- Alt/Opt + klik på FX-pile viser eller skjuler alle lageffekter
- Korrekt opacitet og blandingstilstand vises for skjulte lag
- Når du omdøber lag, går du til næste lag ved at trykke på Tab, Shift + Tab går til forgående lag.
- Formlagnavne afspejler værktøjets navn (for eksempel "Rektangel 1")

Til toppen

Blødgør

- Tilføjet GPU skærmkortsacceleration
- Tilføjet grundlæggende og avancerede brugergrænsefladeindstillinger
- Forbedret synlighed af Mac-markør
- Tilføjet indstilling til at indlæse maske
- Øget maksimal størrelse af blødgør-penselstørrelse til 15.000
- (kun engelsk) Tilpas blødgøringspensel med firkantede parentes [ ] genveje, som nu matcher intervaller andre steder i Photoshop
- Ctrl (Windows) / Command (Mac OS) skifter til forstørrelsesglas
- Alt + højreklik + træk ændrer penselstørrelse (Windows)
- Ctrl + Alt + klik + træk ændrer penselstørrelse (Mac OS)

Til toppen

Masker

- Aktiver inverter- og tærskeljusteringer for masker i 32-bit/kanal-billeder

Til toppen

Ekstramoduler

- Tryk og hold Skift nede under start for at deaktivere valgfrie og tredjepartsekstramoduler

Til toppen

Forudindstillinger

- Tilføjet faste indstillinger for nyt dokument for normale enheder (for eksempel iPhone, iPad osv.)
- Tilføjet nye forudindstillinger til farveforløbskort til traditionel udskrivnings-toning og split-toning
- Omstruktureret forudindstillinger til værktøj forbliver efter genstart
- Nye HDR Pro-forudinstillinger fra RC Concepcion og Scott Kelby

Udskrivning

Til toppen

- Tilføjet Redigeringsknap i beskrivelsesfeltet i udskrivningsdialogen
- Gjort det muligt at tilpasse udskrivningsdialog og Vis udskrift-skærmen
- Tilladt individualiseret baggrundsfarve til skærmen i udskrivningsdialogen
- Tilladt manuel omplacering af det udskrevne område på siden
- Skjule farveprofiler, som er upassende til pt. valgt printer, når man anvender Photoshop styrer farver
- Genindført Udskriv markeret område; du kan ændre det markerede i Udskrivningsdialogen

Lagring

Til toppen

- Advarselsbesked angiver, at 16-bit-billeder ikke kan vise deres filstørrelse i dialogen Gem som JPEG

SDK

Til toppen

- Tilføjet adgang til adgangsværktøjsnavnet forbundet med værktøjets navn på forudindstillingen via scripting
- Tilføjet muligheden for at returnere en række hjælpelinjer i et dokument fra scripting-SDK'en.

Markeringer

Til toppen

- Support til decimaludtyndingsværdier for markeringsrammeværktøjet, Lassoværktøjet og maskepanelet (ligesom dialogen Udtynding)
- Udtyndingsradius trukket tilbage i Foretag valg fra stidialogen

Transformer

Til toppen

- Lag-miniaturebillede fortsætter med at vise smark objekt-ikonen, når et lag transformeres
- Forbedret trækning af vektorkurver
- Kan rotere 90 grader med lige x ulige pixeldimension for at undgå at lande på i en halv-pixel-stilling. (For at aktivere denne virkemåde, skal Fastgør vektorværktøjer og Transformeringer til pixelgitter vælges under Generelle indstillinger.)
- Tilføjet Filhåndtering > Ignorer rotation-metadataindstilling for automatisk at deaktivere rotation af billeder baseret på filmetadata

Type

Til toppen

- Tilføjet Type > Indsæt kommando Lorem Ipsum for hurtigt at indsætte variabel tekst
- Tilføjet indstillingen Bland tekstfarver med Gamma for at blande tekstlag med en gammaindstilling, der er anderledes end dokumentets farverum. Denne indstilling findes ved at vælge Rediger > Farveindstillinger og klikke på Flere indstillinger til højre. Standardindstillingen 1.45 blander tekst mere korrekt end tidligere Photoshop-versioner og matcher dermed andre applikationer bedre.

Bemærk: *Når du blander tekstfarver med Gamma, vil tekstlag fra Photoshop CS6 se anderledes ud end i tidligere versioner af Photoshop.*

Brugergrænseflade

Til toppen

- Kommandoerne Ny/Åbn tilgængelige ved at kontekstklikke på dokumentfaner (en funktion, der længe har fandtes på Mac OS og nu også på Windows)
- Føjet afkrydsningsfeltet "Vis ikke igen" til advarslen Rens.
- Fjernet app-stregen og formindsket den trækbare titellinje med over 30 %

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tastegenveje

Udskriv
Sløringsgalleri (Felt, Iris, Hæld-Forskyd)
Blødgør
Beskæringsværktøj
Adaptive Wide Angle

Listen indeholder nogle nyttige genveje til nogle funktioner i Photoshop.

Udskriv

Til toppen

Hold mellemrumstasten nede, mens du vælger Filer > Udskriv for at rydde udskriftsindstillingerne.

Sløringsgalleri (Felt, Iris, Hæld-Forskyd)

Til toppen

H: Midlertidigt skjul af brugergrænseflade på lærred
M: Midlertidig visning af sløringsmaske

Blødgør

Til toppen

M: Indlæs sidste maske
X: Spejlvendingsværktøj

Beskæringsværktøj

Til toppen

Dobbeltklik inde i beskæringsområdet, eller tryk på Enter eller Retur	Udfør beskæring
Esc	Annuller beskæring
X	Skift beskæringsområdet mellem stående og liggende
I	(Kun Creative Cloud) Forreste billede til beskæringsværktøj og værktøj til perspektivbeskæring
Backspace eller Delete	Nulstil beskæringsområde
O	Indstillinger for skift af maske
Skift + O	Skift maskeretning for trekants- og gyldne spiralmasker
Skråstreg (/)	Skjul og vis beskåret område
Skift+træk	Opret nyt beskæringsområde
Skift+træk i hjørnehåndtaget	Bevar proportioner
Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS)	Fremkald Billedopretningsværktøj
Ctrl + roter	Undgå at beskæringsområdet krymper
Skift + roter	Begræns til intervaller på 15 grader
Skift+træk billede	Begræns til akser på 45 grader
Ctrl + træk	Deaktiver fastgørelse til kant

Adaptive Wide Angle

Til toppen

Værktøjsgenvej

C: Afgrænsningværktøj
Y: Polygonafgrænsningsværktøj
M: Flytningsværktøj
H: Håndværktøj
Z: Zoomværktøj

Kontroller genveje
P: Eksempel
W: Vis afgrænsning
E: Vis maske
T: Korrektion
S: Skaler
F: Brændvidde
R: Beskæringsfaktor
A: Som taget

Skjulte genveje ikke synlige i grænseflade
L: Aktivér/deaktiver gennemsigtig bund
X: Midlertidig zoom
E: Genindlæs det sidst tilføjede polygonhjørne

Se flere tastaturgenveje

- Standardtastaturgenveje

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Grundlæggende oplysninger om billeder og farver

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Skalering af billeder | CC, CS6

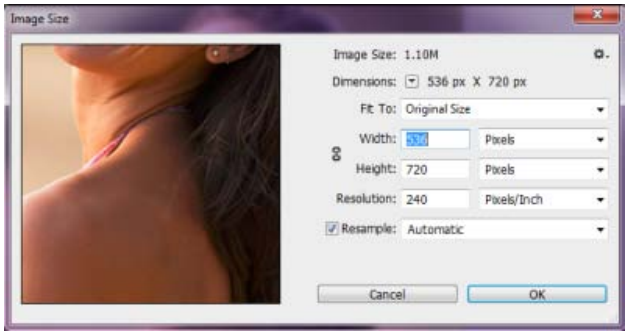
Kommandoen Billedstørrelse i Photoshop CC omfatter en metode til bevarelse af detaljer og forbedring af skarpheden ved forstørrelse af billeder.

Dialogboksen Billedstørrelse i Photoshop CC er derudover blevet opdateret, så den er lettere at bruge:

- Et vindue viser eksempelbilledet fra skaleringsparametrene.
- Ved at ændre størrelsen på dialogboksen, ændres størrelsen på vinduet med forhåndsvisningen.
- Indstillingen Skaler typer slås til og fra i tandhjulsmenuen i øverste højre hjørne i dialogboksen.
- Vælg forskellige måleenheder i pop op-menuen Dimensioner for at se dimensionerne på det færdige resultat.
- Klik på kædeikonet for at slå indstillingen Bevar proportioner til og fra.

Til toppen

Skalering af billeder



Skalering af billeder

1. Vælg Billede > Billedstørrelse.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at ændre eksempelbilledet :
   - Du kan ændre størrelsen på eksempelbilledet ved at trække i et hjørne af dialogboksen Billedstørrelse og skalere det.
   - Træk fra et sted inde i eksempelbilledet for at se et andet område af billedet.
   - Du kan ændre eksempelbilledets forstørrelse ved at holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke i eksempelbilledet for at øge forstørrelsen. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik for at reducere forstørrelsen. Når du har klikket, vises den procentvise forstørrelse kortvarigt nederst i eksempelbilledet.
3. Klik på trekanten ved siden af Dimensioner, og vælg i menuen for at ændre måleenheden for pixeldimensionen.
4. Hvis du vil bevare forholdet mellem bredde- og højdemål, skal du sørge for, at indstillingen Bevar proportioner er aktiveret. Hvis du vil skalere bredde og højde uafhængigt af hinanden, skal du klikke på ikonet Bevar proportioner for at gøre dem uafhængige af hinanden.

   Bemærk: *Du kan ændre måleenheden for bredde og højde ved at vælge i menuerne til højre for tekstboksene Bredde og Højde.*

5. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil ændre billedstørrelsen og opløsningen og muliggøre, at det samlede antal pixel bliver justeret proportionelt, skal Gensampling være valgt, og du skal om nødvendigt vælge en interpolationsmetode i menuen Gensampling.
   - Hvis du vil ændre billedstørrelsen eller opløsningen uden at ændre det samlede antal pixel i billedet, skal du fravælge Gensampling.
6. (Valgfrit) Fra menuen Tilpas til:
   - Vælg en forudindstilling for at ændre størrelsen på billedet.
   - Vælg Automatisk opløsning for at skalere billedet til en specifik udskrift. I dialogboksen Automatisk opløsning skal du angive værdien for Raster og vælge en Kvalitet. Du kan ændre måleenheden ved at vælge i menuen til højre for tekstboksen Raster.
7. Angiv værdierne for Bredde og Højde. Du kan angive værdier i en anden måleenhed ved at vælge i menuerne til højre for tekstboksene Bredde og Højde.

   Billedfilens nye størrelse vises øverst i dialogboksen Billedstørrelse med den gamle filstørrelse i parentes.
8. Opløsningen ændres ved at angive en ny værdi. (Valgfrit) Du kan også vælge en anden måleenhed.
9. Hvis billedet indeholder lag, hvori der er anvendt typer, skal du vælge Skaler typer via tandhjulsikonet for at skalere effekterne i det ændrede billede. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du valgte Bevar proportioner.
10. Når du har valgt indstillinger, skal du gøre et af følgende:
    - Klik på OK.

Hvis du vil gendanne de oprindelige værdier, som vises i dialogboksen Billedstørrelse, kan du enten vælge Oprindelig størrelse fra menuen Tilpas til eller holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på Nulstil.

Indstillinger for gensampling | Photoshop CC

Automatisk Photoshop vælger gensamplingsmetoden baseret på dokumenttypen og, om dokumentet er skaleret op eller ned.

Bevar detaljer (forstørrelse) Når denne metode vælges, kan der bruges en skydeknap for Støjreduktion til at udjævne støj, når du opskalerer billedet.

Bi-kubisk glattere (forstørrelse) Et god metode til at forstørre billeder baseret på bi-kubisk interpolation, men udviklet til at givere jævnere resultater.

Bi-kubisk skarpere (reduktion) En god metode til at reducere størrelsen på et billede baseret på bi-kubisk interpolation med større skarphed. Denne metode bevarer detaljerne i et gensamplet billede. Hvis Bi-kubisk skarpere gør nogle områder i billedet for skarpe, kan du prøve med Bi-kubisk.

Bi-kubisk (jævne farveforløb) En langsommere, men mere præcis metode, der er baseret på en undersøgelse af de omgivende pixels værdier. Bi-kubisk bruger mere komplekse beregninger og giver jævnere toneovergange end Nærmeste nabo eller Bi-lineær.

Nærmeste nabo (hårde kanter) En hurtig, men mindre præcis metode, som kopierer pixlene i et billede. Med denne metode bevares hårde kanter, og den giver en mindre fil i illustrationer med kanter, der ikke er kantudjævnede. Denne metode kan dog give en takket effekt, som bliver synlig, når du forvrænger eller skalerer et billede eller udfører flere manipulationer på en markering.

Bi-lineær En metode, der tilføjer pixel ved at tage gennemsnittet af de omgivende pixels farveværdier. Metoden giver resultater i mellemgod kvalitet.

Yderligere oplysninger

- Billedstørrelse og -opløsning

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Grundlæggende om billeder

Om bitmapbilleder
Om vektorgrafik
Kombinere vektorgrafik og bitmapbilleder
Farvekanaler
Bitdybde
Konvertere mellem bitdybder

Bemærk! *Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.*

Til toppen

Om bitmapbilleder

Bitmapbilleder - med den tekniske betegnelse rasterbilleder - bruger et rektangulært gitter af billedelementer (pixel) til at gengive billeder. Hver enkelt pixel er knyttet til en bestemt placering og farveværdi. Når du arbejder med bitmapbilleder, redigerer du pixel, ikke objekter eller former. Bitmapbilleder er det mest almindelige elektroniske medie til halvtonebilleder, f.eks. fotografier eller digitale malerier, fordi de kan gengive meget fine nuancer mere effektivt.

Bitmapbilleder er afhængige af opløsningen, dvs. de indeholder et fast antal pixel. De kan derfor miste detaljer og se kantede ud, hvis de skaleres til en høj forstørrelse på skærmen, eller hvis de udskrives ved en lavere opløsning, end de er oprettet til.

Eksempel på et bitmapbillede med forskellige forstørrelsesniveauer

Bitmapbilleder kræver sommetider store mængder lagringsplads og skal ofte komprimeres for at holde filstørrelsen nede, når de bruges i visse Creative Suite-komponenter. Du skal f.eks. komprimere en billedfil i dens oprindelige program, inden du importerer den til et layout.

Bemærk! *I Adobe Illustrator kan du oprette bitmapeffekter i en illustration ved hjælp af effekter og grafikformater.*

Til toppen

Om vektorgrafik

Vektorgrafik (også kaldet vektorformer eller vektorobjekter) består af linjer og kurver, der er defineret af matematiske objekter, som kaldes vektorer, og som beskriver et billede i henhold til dets geometriske egenskaber.

Du kan frit flytte eller redigere vektorgrafik uden tab af detaljer eller klarhed, da den er uafhængig af opløsningen. Den bevarer skarpe kanter, når størrelsen ændres, når den udskrives til en PostScript-printer, gemmes i en PDF-fil eller importeres i et vektorbaseret grafikprogram. Vektorgrafik er derfor det bedste valg til illustrationer, f.eks. logoer, der skal bruges i forskellige størrelser og forskellige outputmedier.

De vektorobjekter, du opretter med tegne- og formværktøjer i Adobe Creative Suite, er eksempler på vektorgrafik. Du kan bruge kommandoerne Kopier og Indsæt til at dublere vektorgrafik mellem Creative Suite-komponenter.

Til toppen

Kombinere vektorgrafik og bitmapbilleder

Når vektorgrafik og bitmapbilleder kombineres i et dokument, er det vigtigt at være opmærksom på, at illustrationens udseende på skærmen ikke altid er det samme som i det endelige medie (uanset om den trykkes, udskrives på en skrivebordsprinter eller vises på internettet). Følgende faktorer påvirker kvaliteten af den endelige illustration:

Gennemsigtighed Mange effekter føjer delvist gennemsigtige pixel til illustrationen. Hvis illustrationen indeholder gennemsigtighed, udfører Photoshop en såkaldt samkopiering inden udskrivning eller eksport. I de fleste tilfælde giver standardsamkopieringen glimrende resultater. Men hvis illustrationen indeholder komplekse, overlappende områder, og du ønsker output med høj opløsning, kan det dog være en god ide at få vist effekterne af samkopiering.

Billedopløsning Antallet af pixel pr. tomme (ppi) i et bitmapbillede. Hvis du bruger for lav opløsning til et billede, der skal udskrives, medfører det opbrydning – output med store grove pixel. Hvis du bruger for høj opløsning (pixel, der er mindre, end outputenheden kan gengive), øges

filstørrelsen men ikke kvaliteten af det udskrevne output, og udskrivningen bliver langsommere.

Printeropløsning og rasterfrekvens Antallet af trykfarvepunkter, der produceres pr. tomme (dpi), og antallet af linjer pr. tomme (lpi) på en halvtoneskærm. Forholdet mellem billedopløsning, printeropløsning og rastertæthed bestemmer detaljekvaliteten i det udskrevne billede.

Farvekanaler

Til toppen

Alle Photoshop-billeder har en eller flere kanaler, der hver indeholder oplysninger om farveelementer i billedet. Antallet af standardfarvekanaler i et billede afhænger af dets farvetilstand. Som standard har billeder i bitmap-, gråtone-, duotone- og indekseret farvetilstand én kanal, mens RGB- og Lab-billeder har tre, og CMYK-billeder har fire. Du kan tilføje kanaler i alle billedtyper undtagen bitmapbilleder. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet Farvetilstande.

Kanaler i farvebilleder er faktisk gråtonebilleder, der repræsenterer hver farvekomponent i et billede. Et RGB-billede har f.eks. separate kanaler til røde, grønne og blå farveværdier.

Ud over farvekanaler kan der tilføjes alfakanaler i et billede til at gemme og redigere markeringer som masker, og der kan tilføjes staffagefarvekanaler for at tilføje staffagefarveplader til trykning. Yderligere oplysninger finder du under Grundlæggende oplysninger om kanaler.

Bitdybde

Til toppen

Bitdybde angiver, hvor mange farveoplysninger, der er tilgængelige for hver pixel i et billede. Jo flere bit med oplysninger pr. pixel, jo flere tilgængelige farver, og jo mere nøjagtig farvegengivelse. Et billede med en bitdybde på 1 har f.eks. pixel med to mulige værdier: sort og hvid. Et billede med en bitdybde på 8 har 2^8 eller 256 mulige værdier. Billeder i gråtonetilstand med en bitdybde på 8 har 256 mulige grå værdier.

RGB-billeder består af tre farvekanaler. Et RGB-billede med 8 bit pr. pixel har 256 mulige værdier for hver kanal, hvilket betyder, at det har mere end 16 millioner mulige farveværdier. RGB-billeder med 8 bit pr. kanal (bpc) kaldes nogle gange 24-bit-billeder (8 bit x 3 kanaler = 24 bit med data for hver pixel).

Ud over 8-bpc-billeder kan Photoshop også arbejde med billeder, der indeholder 16 bpc eller 32 bpc. Billeder med 32 bpc kaldes også HDR-billeder (high dynamic range).

Photoshop-understøttelse af 16-bit-billeder

Photoshop indeholder følgende understøttelse til arbejde med 16-bpc-billeder:

- Fungerer i tilstandene Gråtoner, RGB-farve, CMYK-farve, Lab-farve og multikanal.
- Alle værktøjer i værktøjskassen med undtagelse af kunstpenselværktøjet kan bruges sammen med 16-bpc-billeder.
- Der er kommandoer til farve- og tonejusteringer
- Du kan arbejde med lag, herunder justeringslag, i 16-bpc-billeder.
- Mange Photoshop-filtre kan bruges sammen med 16-bpc-billeder.

  Hvis du vil udnytte visse funktioner i Photoshop, f.eks. specifikke filtre, kan du konvertere et 16-bpc billede til et 8-bpc billede. Det bedste er at bruge Gem som og konvertere en kopi af billedfilen, så den oprindelige fil bevarer de komplette billeddata for 16-bpc-billedet.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Understanding bit depth
Martin Evening
Læs mere i dette uddrag fra Adobe Photoshop for Photographers.

Konvertere mellem bitdybder

Til toppen

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil konvertere mellem 8 bpc og 16 bpc, skal du vælge Billede > Tilstand > 16 bit/kanal eller 8 bit/kanal.
- Hvis du vil konvertere fra 8 eller 16 bpc til 32 bpc, skal du vælge Billede > Tilstand > 32 bit/kanal.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Billedstørrelse og -opløsning

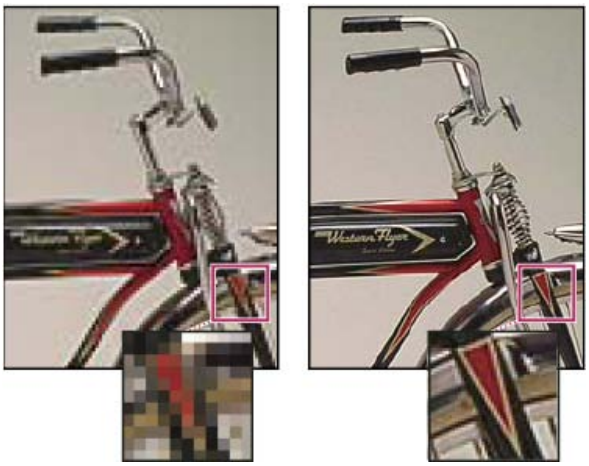
Om pixeldimensioner og billedopløsning ved udskrivning
Filstørrelse
Om skærmopløsning
Om printeropløsning
Bestemme en anslået opløsning for et billede
Få vist udskriftsstørrelsen på skærmen
Ændring af billeddata
Ændre pixeldimensioner i et billede
Ændre udskriftsdimensioner og opløsning
Hvad påvirker filstørrelsen?

Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.

Til toppen

Om pixeldimensioner og billedopløsning ved udskrivning

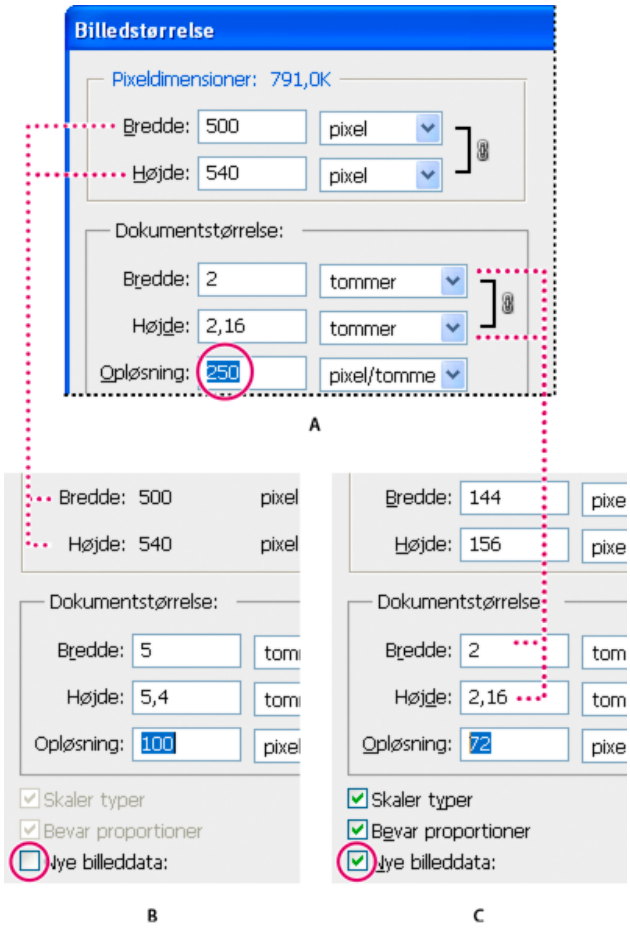
Pixeldimensioner er et mål for det samlede antal pixel i billedets højde og bredde. Opløsning er detaljefinheden i et bitmapbillede og måles i pixel pr. tomme (ppi). Jo flere pixel pr. tomme, jo større opløsning. Generelt giver et billede med en højere opløsning en bedre kvalitet af det udskrevne billede.



Samme billede ved 72 ppi og 300 ppi; justeringszoom 200%

Medmindre et billede ændres (se Ændring af billeddata), forbliver mængden af billeddata den samme, selvom du ændrer enten udskriftsdimensionerne eller opløsningen. Hvis du for eksempel ændrer en fils opløsning, ændres dens bredde og højde tilsvarende for at bevare den samme mængde billeddata.

I Photoshop kan du se forholdet mellem billedstørrelse og opløsning i dialogboksen Billedstørrelse (vælg Billede > Billedstørrelse). Fravælg Gensampl billede, eftersom du ikke vil ændre mængden af billeddata i dit foto. Rediger dernæst bredden, højden eller opløsningen. Hvis du ændrer én værdi, ændres de to andre værdier i overensstemmelse hermed. Når Nye billeddata er valgt, kan du ændre opløsningen, bredden og højden på billedet for at tilpasse det til specifikke udskrifts- eller skærmbehov.



Pixeldimensioner er lig med dokumentstørrelse (output) gange opløsning.
***A.** Oprindelige dimensioner og opløsning **B.** Formindskelse af opløsningen uden at ændre pixeldimensioner (ingen gensampling) **C.** Formindskelse af opløsning med samme dokumentstørrelse formindsker pixeldimensioner (gensampling).*

Vise den aktuelle billedstørrelse hurtigt

Hvis du ønsker en hurtig visning af et dokuments aktuelle billedstørrelse, skal du bruge oplysningsboksen nederst i dokumentvinduet.

❖ Anbring markøren på filinformationsboksen, og hold museknappen nede.

Til toppen

Filstørrelse

Et billedes filstørrelse er billedfilens digitale størrelse målt i kilobyte (KB), megabyte (MB) eller gigabyte (GB). Filstørrelsen er proportional med billedets pixeldimensioner. Billeder med flere pixel giver flere detaljer med en given udskriftsstørrelse, men de kræver mere diskplads og kan tage længere tid at redigere og udskrive. Billedopløsningen bliver dermed et kompromis mellem billedkvalitet (at få alle de ønskede data med) og filstørrelse.

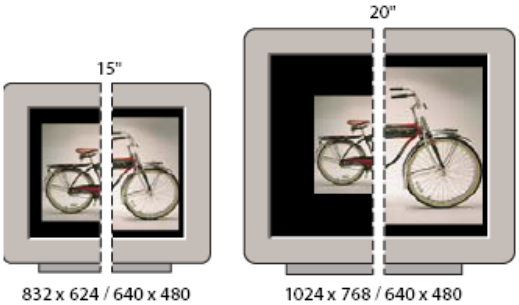
En anden faktor, der påvirker filstørrelsen, er filformatet. På grund af de forskellige komprimeringsmetoder, der anvendes af GIF-, JPEG-, PNG- og TIFF-filformaterne, kan filstørrelsen variere betragteligt med de samme pixeldimensioner. Desuden påvirker farvebitdybden og antallet af lag og kanaler i et billede filstørrelsen.

Photoshop understøtter en maksimal pixeldimension på 300.000 gange 300.000 pixel pr. billede. Det begrænser den udskriftsstørrelse og opløsning, der er tilgængelig for et billede.

Til toppen

Om skærmopløsning

Skærmens opløsning beskrives i pixeldimensioner. Hvis skærmopløsningen og dit fotos pixeldimensioner f.eks. har samme størrelse, vil fotoet udfylde skærmen, når det vises ved 100%. Hvor stort et billede vises på skærmen afhænger af en kombination af faktorer – billedets pixeldimensioner, skærmstørrelsen og indstillingen for skærmopløsning. I Photoshop kan du ændre billedforstørrelsen på skærmen, så du let kan arbejde med billeder af enhver pixeldimension.



Et billede på 620 x 400 pixel, der vises på skærme af forskellig størrelse og med forskellig opløsning.

Når du forbereder billeder til visning på skærmen, bør du overveje den laveste skærmopløsning, ved hvilken dit foto kan forventes at blive vist.

Til toppen

Om printeropløsning

Printeropløsning måles i trykfarvepunkter pr. tomme (dpi). Generelt får du et finere udskrevet output, jo flere punkter pr. tomme der er. De fleste inkjetprintere har en opløsning på ca. 720 til 2880 dpi. (Teknisk set producerer inkjetprintere et mikroskopisk trykfarvesprøjt, ikke egentlige punkter som fotosættere eller laserprintere)

Printeropløsning er anderledes end, men relateret til, billedopløsning. Hvis du vil udskrive et foto af høj kvalitet på en inkjetprinter, bør en billedopløsning på mindst 220 ppi give gode resultater.

Rastertæthed er det antal printerpunkter eller halvtoneceller pr. tomme, der bruges til at udskrive gråtonebilleder eller farveseparationer. Rastertæthed kaldes også rasterfinhed eller linjeraster og måles i linjer pr. tomme (lpi) eller linjer med celler pr. tomme i et halvtoneraster. Jo højere outputenhedens opløsning er, desto finere (højere) en rastertæthed kan du benytte.

Forholdet mellem billedopløsning og rastertæthed bestemmer detaljekvaliteten i det udskrevne billede. Hvis du vil producere et halvtonebillede af højeste kvalitet, bruger du generelt en billedopløsning på mellem 1,5 og maks. 2 gange rastertætheden. Men på nogle billeder og outputenheder kan en lavere opløsning give gode resultater. Du kan finde printerens rastertæthed ved at se i dokumentationen til printeren eller spørge forhandleren.

Bemærk! *Nogle fotosættere og 600-dpi laserprintere bruger andre rasterteknologier end halvtoneraster. Hvis du udskriver et billede på en printer, der ikke er en halvtoneprinter, kan du finde de anbefalede billedopløsninger i dokumentationen til printeren eller ved at spørge tjenesteudbyderen.*

Eksempler på rastertæthed

A. *65 lpi: Grov raster, som typisk bruges til at udskrive nyhedsbreve og varekuponer* ***B.*** *85 lpi: Gennemsnitsraster, som typisk bruges ved trykning af aviser* ***C.*** *133 lpi: Højkvalitetsraster, som typisk bruges til tidsskrifter i firfarvetryk* ***D.*** *177 lpi: Meget fint raster, som typisk bruges til årsberetninger og billeder i kunstbøger*

Til toppen

Bestemme en anslået opløsning for et billede

Hvis du har planer om at udskrive billedet ved hjælp af halvtoneraster, afhænger antallet af egnede billedopløsninger af outputenhedens rastertæthed. Photoshop kan fastlægge en anbefalet billedopløsning baseret på din outputenheds rastertæthed.

Bemærk! *Hvis billedopløsningen er mere end 2,5 gange rasterfinheden, vises der en advarsel, når du forsøger at udskrive billedet. Dette betyder, at billedopløsningen er højere end nødvendigt for printeren. Gem en kopi af filen, og reducer derefter opløsningen.*

1. Vælg Billede > Billedstørrelse.
2. Klik på Auto.
3. Angiv rastertætheden for outputenheden under Raster. Vælg eventuelt en ny måleenhed. Bemærk, at rasterværdien kun bruges til at beregne billedopløsningen, ikke til at indstille raster til udskrivning.
4. Vælg en indstilling for Kvalitet:

Udkast Giver en opløsning, der er identisk med rastertætheden (ikke lavere end 72 pixel pr. tomme).

God Giver en opløsning, der er 1,5 gange rastertætheden.

Bedst Giver en opløsning, der er 2 gange rastertætheden.

Til toppen

Få vist udskriftsstørrelsen på skærmen

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Vis > Udskriftsstørrelse.
- Vælg håndværktøjet eller zoomværktøjet, og klik på Udskriftsstørrelse på indstillingslinjen.

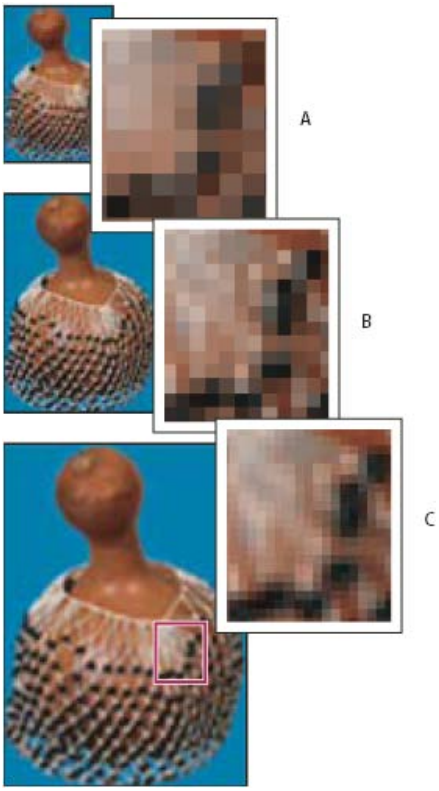
Billedets vises igen med dets omtrentlige udskriftsstørrelse som angivet under Dokumentstørrelse i dialogboksen Billedstørrelse. Skærmens størrelse og opløsning har indflydelse på udskriftsstørrelsen på skærmen.

Bemærk! *Kommandoen Udskriftsstørrelse findes ikke i Creative Cloud-versionen.*

Til toppen

Ændring af billeddata

Gensampling ændrer mængden af billeddata, når du ændrer enten pixeldimensionerne eller opløsningen af et billede. Når du nedsampler (formindsker antallet af pixel), slettes der oplysninger i billedet. Når du gensampler opad (forøger antallet af pixel), eller opsampler), tilføjes nye pixel. Du angiver en interpolationsmetode for at bestemme, hvordan pixel tilføjes eller slettes.



Gensampling af pixel
A. *Nedsamplet* ***B.*** *Original* ***C.*** *Opsamplet (markerede pixel vist for hvert sæt billeder)*

Vær opmærksom på, at gensampling kan forringe billedkvaliteten. Når du f.eks. gensampler et billede til større pixeldimensioner, mister billedet nogle af detaljerne og noget af skarpheden. Hvis du anvender filteret Uskarp maskning på et gensamplet billede, kan det være med til at stille skarpt på billedets detaljer igen.

Du kan undgå at skulle gensample, hvis du scanner eller opretter billedet med tilstrækkelig høj opløsning. Hvis du vil se virkningen af at ændre pixeldimensionerne på skærmen eller udskrive korrekturer med forskellige opløsninger, kan du gensample en dublet af filen.

Photoshop gensampler billeder ved hjælp af en interpolationsmetode for at tildele alle nye pixel farveværdier, der er baseret på de eksisterende pixels farveværdier. Du kan vælge den ønskede metode i dialogboksen Billedstørrelse.

Nærmeste nabo En hurtig, men mindre præcis metode, som kopierer pixlene i et billede. Denne metode bruges sammen med illustrationer med kanter, der ikke er udjævnet, for at bevare hårde kanter og give en mindre fil. Denne metode kan dog give en takket effekt, som bliver synlig, når du forvrænger eller skalerer et billede eller udfører flere manipulationer på en markering.

Bi-lineær En metode, der tilføjer pixel ved at tage gennemsnittet af de omgivende pixels farveværdier. Metoden giver resultater i mellemgod kvalitet.

Bi-kubisk En langsommere, men mere præcis metode, der er baseret på en undersøgelse af de omgivende pixels værdier. Bi-kubisk bruger mere komplekse beregninger og giver jævnere toneovergange end Nærmeste nabo eller Bi-lineær.

Bi-kubisk glattere Et god metode til at forstørre billeder baseret på bi-kubisk interpolation, men udviklet til at givere jævnere resultater.

Bi-kubisk skarpere En god metode til at reducere størrelsen på et billede baseret på bi-kubisk interpolation med større skarphed. Denne metode bevarer detaljerne i et gensamplet billede. Hvis Bi-kubisk skarpere gør nogle områder i billedet for skarpe, kan du prøve med Bi-kubisk.

Du kan angive en standardinterpolationsmetode, der skal bruges, hver gang Photoshop gensampler billeddata. Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Generelt (Mac OS), og vælg derefter en metode i menuen Billedinterpolationsmetode.

Til toppen

Ændre pixeldimensioner i et billede

Ændring af et billedes pixeldimensioner påvirker ikke kun dets størrelse på skærmen, men også dets billedkvalitet og udskrevne egenskaber – enten de udskrevne dimensioner eller billedopløsningen.

1. Vælg Billede > Billedstørrelse.
2. Hvis du vil bevare det aktuelle forhold mellem pixelbredde og pixelhøjde, skal du vælge Bevar proportioner. Denne indstilling opdaterer automatisk bredden, når du ændrer højden, og omvendt.
3. Indtast værdier for Bredde og Højde under Pixeldimensioner. Hvis du vil angive værdier som procenter af de aktuelle dimensioner, skal du vælge Procent som måleenhed. Billedets nye filstørrelse vises øverst i dialogboksen Billedstørrelse med den gamle filstørrelse i parentes.
4. Sørg for, at Nye billeddata er valgt, og vælg en interpolationsmetode.
5. Hvis billedet indeholder lag, der er anvendt typer på, skal du vælge Skaler typer for at skalere effekterne i det ændrede billede. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du valgte Bevar proportioner.
6. Klik på OK, når du har angivet indstillinger.
   Du opnår det bedste resultat, hvis du vil have et lille billede, ved at nedsample og anvende filteret Uskarp maskning. Hvis du vil fremstille et større billede, skal du scanne billedet igen med en højere opløsning.

Til toppen

Ændre udskriftsdimensioner og opløsning

Når du opretter et billede til udskriftsmedier, er det nyttigt at angive billedstørrelsen i form af udskriftsdimensionerne og billedopløsningen. Disse to målinger, der kaldes dokumentstørrelsen, bestemmer det samlede pixelantal og dermed billedets filstørrelse. Dokumentstørrelsen bestemmer også den grundstørrelse, billedet har, når det placeres i et andet program. Du kan ændre det udskrevne billedes skalering yderligere med kommandoen Udskriv, men de ændringer, du foretager med kommandoen Udskriv, påvirker kun det udskrevne billede, ikke billedfilens dokumentstørrelse.

Hvis du aktiverer gensampling for billedet, kan du ændre udskriftsdimensioner og opløsning uafhængigt af hinanden (og ændre det samlede antal pixel i billedet). Hvis du deaktiverer ændring af billeddata, kan du ændre dimensionerne eller opløsningen, og Photoshop justerer automatisk den anden værdi for at bevare det samlede antal pixel. Hvis du ønsker bedst mulig udskriftskvalitet, er det generelt bedst at ændre dimensionerne og opløsningen først uden at ændre billeddataene. Derefter bør du kun gensample, når det er nødvendigt.

1. Vælg Billede > Billedstørrelse.
2. Rediger derefter udskriftsdimensionerne, billedopløsningen eller begge dele:
   - Hvis du kun vil ændre udskriftsdimensionerne eller opløsningen og justere det samlede antal pixel i billedet forholdsmæssigt, skal du vælge Gensampl billede og derefter vælge en interpolationsmetode.
   - Hvis du vil ændre udskriftsdimensionerne og opløsningen uden at ændre det samlede antal pixel i billedet, skal du fravælge Nye billeddata.
3. Hvis du vil bevare det aktuelle forhold mellem pixelbredde og pixelhøjde, skal du vælge Bevar proportioner. Denne indstilling opdaterer automatisk bredden, når du ændrer højden, og omvendt.
4. Indtast nye værdier for bredde og højde under Dokumentstørrelse. Vælg eventuelt en ny måleenhed. Bemærk, at for Bredde bruger indstillingen Kolonner den bredde og indermargen, der er angivet under Enheds- & linealindstillinger.
5. Indtast en ny værdi for Opløsning. Vælg eventuelt en ny måleenhed.
   Hvis du vil gendanne startværdierne, der vises i dialogboksen Billedstørrelse, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på Nulstil.

Til toppen

Hvad påvirker filstørrelsen?

Filstørrelsen afhænger af pixeldimensionerne i et billede og antallet af lag i det. Billeder med flere pixel giver flere detaljer ved udskrivning, men de kræver mere diskplads og kan tage længere tid at redigere og udskrive. Du bør holde styr på dine filstørrelser for at sikre, at filerne ikke bliver for store til et givet formål. Hvis filen er ved at blive for stor, skal du reducere antallet af lag i billedet eller ændre billedstørrelsen.

Du kan se oplysninger om et billedes filstørrelse nederst i programvinduet.

Flere hjælpeemner

Håndtering af lag

Billedoplysninger

(cc) BY-NC-SA

Hente billeder fra kameraer og scannere

Hente digitale billeder fra kameraer
Importere billeder fra et digitalkamera ved hjælp af WIA (kun Windows)
Importere scannede billeder

Hente digitale billeder fra kameraer

Til toppen

Du kan kopiere billeder til din computer ved at tilslutte dit kamera eller en mediekortlæser til computeren.

- Du kan bruge kommandoen Hent fotos fra kamera i Adobe® Bridge® til at overføre fotos og til at organisere, omdøbe og anvende metadata på dem.
- Hvis dit kamera eller kortlæseren vises som et drev på computeren, skal du kopiere billeder direkte til harddisken eller til Adobe Bridge.
- Brug den software, der fulgte med kameraet, Windows Image Acquisition (WIA) eller Image Capture (Mac OS). Yderligere oplysninger om brug af Windows Image Acquisition eller Image Capture finder du i dokumentationen til computeren.

Importere billeder fra et digitalkamera ved hjælp af WIA (kun Windows)

Til toppen

Visse digitalkameraer importerer billeder ved hjælp af WIA-understøttelse (Windows Image Acquisition). Når du bruger WIA, arbejder Photoshop sammen med Windows og softwaren til digitalkameraet eller scanneren for at importere billeder direkte til Photoshop.

1. Vælg Filer > Importer > WIA-understøttelse.
2. Vælg en destination, hvor billedfilerne skal gemmes på computeren.
3. Sørg for, at Åbn hentet billede(r) i Photoshop er valgt. Hvis du importerer et stort antal billeder, eller hvis du vil redigere billederne senere, skal du fravælge Åbn hentet billede(r).
4. Vælg Entydig undermappe for at gemme de importerede billeder direkte i en mappe, hvis navn er dags dato.
5. Klik på Start.
6. Vælg det digitalkamera, billederne skal importeres fra.
   Bemærk! *Hvis navnet på kameraet ikke vises i undermenuen, skal du kontrollere, at softwaren og driverne blev korrekt installeret, og at kameraet er tilsluttet.*
7. Vælg det eller de billeder, du vil importere:
   - Klik på billedet på listen med miniaturebilleder for at importere det.
   - Hold Skift nede, og klik på flere billeder for at importere dem på én gang.
   - Klik på Vælg alle for at importere alle billeder.
8. Klik på Hent billede for at importere billedet.

Importere scannede billeder

Til toppen

Du kan importere scannede billeder ved at åbne TIFF-filerne gemt med scannerprogrammet, eller vha. en TWAIN- eller WIA-grænseflade direkte i Photoshop. Uanset hvad, skal du sørge for at have installeret den nødvendige software til scanneren. Du kan finde installationsanvisninger i dokumentationen fra scannerproducenten.

Bemærk! *Mht. support på scannerdrivere skal du kontakte producenten af scanneren, ikke Adobe. Hvis du har problemer med scanningen, skal du kontrollere, at du bruger den nyeste version af scannerdriveren og -softwaren.*

Importere billeder fra et andet scannerprogram

De fleste scannere leveres med software, du kan køre uden for Photoshop, og som giver den samme scannerfunktionalitet og kvalitet. Med denne metode undgås problemer som følge af forældede TWAIN-drivere. Det kan også øge effektiviteten, da du kan redigere billeder i Photoshop, mens scanningen fortsat kører i baggrunden.

1. Start scannersoftwaren, og vælg de ønskede indstillinger. (I Mac OS kan du også bruge hjælpeværktøjet Billedoverførsel).
2. Gem scannede billeder i TIFF-format.
3. Åbn de gemte TIFF-filer i Photoshop.

Med nogle typer scannersoftware kan du angive Photoshop som det eksterne redigeringsprogram til et billede, når scanningen er fuldført.

Import af billeder med en TWAIN-grænseflade

TWAIN er en tværplatformsgrænseflade til at hente billeder, der fremstilles af visse scannere, digitalkameraer og billedkopieringsværktøjer.

1. Installer TWAIN-softwaren fra enhedens producent.
2. Hent Photoshop TWAIN-ekstramodulet til Windows eller Mac OS.

   Ekstramodulet understøtter 32-bit udgaver af Windows og Mac OS. Det understøtter også 64-bit udgaver af Mac OS 10.6, hvis scannerproducenten leverer 64-bit drivere. (Det gør de færreste dog, så de fleste Mac OS-brugere er nødt til at køre Photoshop i 32-bit tilstand).
3. Vælg Filer > Importer, og vælg den ønskede enhed i undermenuen.

Import af billeder med en WIA-grænseflade (kun i Windows)

1. Vælg Filer > Importer > WIA-understøttelse.
2. Vælg en destination på computeren, hvor billedfilerne skal gemmes.
3. Klik på Start.
4. Vælg Åbn hentet billede(r) i Photoshop (medmindre et stort antal billeder skal importeres, eller hvis du vil redigere billederne senere).
5. Vælg Entydig undermappe, hvis du vil gemme de importerede billeder i en mappe, der navngives med dags dato.
6. Vælg den scanner, du vil bruge.
   Bemærk! *Hvis navnet på scanneren ikke vises i undermenuen, skal du kontrollere, at softwaren og driverne blev korrekt installeret, og at scanneren er tilsluttet.*
7. Vælg den billedtype, du vil scanne: Farve, Gråtoner, Sort og hvid eller Tekst.
   Du kan angive tilpassede indstillinger ved at vælge Justere kvaliteten af det indscannede billede.
8. Klik på Eksempel. Træk om nødvendigt i afgrænsningsrammens håndtag for at justere beskæringens størrelse.
9. Klik på Scan.

Det scannede billede gemmes i BMP-format.

Flere hjælpeemner

Hente fotos fra et digitalkamera eller en kortlæser ind i Adobe Bridge

Søge i, åbne og gemme billeder i Camera Raw

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprette, åbne og importere billeder

Oprette et billede
Dublering af et billede
Åbne filer
Åbne PDF-filer
Åbne en EPS-fil

Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.

Oprette et billede

Til toppen

1. Vælg Filer > Nyt.
2. Skriv et navn til billedet i dialogboksen Nyt.
3. (Valgfrit) Vælg dokumentstørrelse i menuen Forudindstilling.
   Bemærk! *Klik på knappen Device Central, hvis du vil oprette et dokument, hvor pixeldimensionerne er angivet for en bestemt enhed.*
4. Angiv bredden og højden ved at vælge en forudindstilling i menuen Størrelse eller ved at indtaste værdier i tekstboksene Bredde og Højde.
   Hvis det nye billedes bredde, højde, opløsning, farvetilstand og bitdybde skal svare til et åbent billedes, skal du vælge et filnavn i nederste afsnit af menuen Forudindstilling.
5. Indstil opløsning, farvetilstand og bitdybde.

   Hvis du har kopieret en markering til Udklipsholder (Windows) eller skuffen (Mac OS), baseres billedets dimensioner og opløsning automatisk på de pågældende billeddata.
6. Vælg en indstilling for lærredsfarve:
   Hvid Udfylder baggrundslaget med hvid, som er standardbaggrundsfarven.

   Baggrundsfarve Udfylder baggrundslaget med den aktuelle baggrundsfarve.

   Gennemsigtig Gør det første lag gennemsigtigt uden nogen farveværdier. Det færdige dokument har et enkelt gennemsigtigt lag som indhold.
7. (Valgfrit) Klik om nødvendigt på knappen Avanceret for at få vist flere indstillinger.
8. (Valgfrit) Vælg en farveprofil under Avanceret, eller vælg Brug ikke farvestyring på dette dokument. Vælg Firkant for Pixelstørrelsesforhold, medmindre du skal bruge billedet til video. Hvis det er tilfældet, skal du vælge en anden indstilling for at bruge pixel, der ikke er kvadratiske.
9. Når du er færdig, kan du gemme indstillingerne som en forudindstilling ved at klikke på Gem forudindstilling, eller du kan klikke på OK for at åbne den nye fil.

Dublering af et billede

Til toppen

Du kan dublere et helt billede (herunder alle lag, lagmasker og kanaler) til den ledige hukommelse uden at gemme på disken.

1. Åbn det billede, du vil dublere.
2. Vælg Billede > Dubler.
3. Indtast et navn til det dublerede billede.
4. Hvis du vil dublere billedet og flette lagene, skal du vælge Dubler kun sammenflettede lag. Hvis du vil bevare lagene, skal du sørge for, at denne indstilling ikke er valgt.
5. Klik på OK.

Åbne filer

Til toppen

Du kan åbne filer med kommandoen Åbn og kommandoen Åbn seneste. Du kan også åbne filer i Photoshop fra Adobe Bridge eller Adobe® Photoshop® Lightroom™.

Når du åbner bestemte filer, f.eks. Camera Raw- og PDF-filer, skal du angive indstillinger i en dialogboks, inden filerne åbnes helt i Photoshop.

Ud over stillbilleder kan brugere af Photoshop® Extended åbne og redigere 3D-filer, video- og billedsekvensfiler. Du finder yderligere oplysninger under Importere videofiler og billedsekvenser.

Bemærk! *Photoshop bruger ekstramoduler til at åbne og importere mange filformater. Hvis et filformat ikke vises i dialogboksen Åbn eller i*

undermenuen Filer > Importer, kan det være nødvendigt at installere formatets ekstramodul.
Sommetider kan Photoshop ikke bestemme det korrekte format til en fil. Dette kan ske, fordi filen f.eks. er blevet overført mellem to operativsystemer. Nogle gange kan en overførsel mellem Mac OS og Windows medføre, at filformatet registreres forkert. I sådanne tilfælde skal du angive det korrekte format, som filen skal åbnes i.

Du kan bevare (hvis det er muligt) lag, masker, gennemsigtighed, sammensatte former, udsnit, grafikobjekter og redigerbar tekst, når Illustrator-grafik importeres til Photoshop. I Illustrator skal du eksportere illustrationen i Photoshop-filformatet (PSD). Hvis Illustrator-grafikken indeholder elementer, som Photoshop ikke understøtter, bevares illustrationens udseende, men lagene flettes, og der lægges raster i illustrationen.

Åbne en fil ved hjælp af kommandoen Åbn

1. Vælg Filer > Åbn.
2. Vælg navnet på den fil, du vil åbne. Hvis filen ikke vises, skal du vælge indstillingen for visning af alle filer i pop op-menuen Filtype (Windows) eller Aktiver (Mac OS).
3. Klik på Åbn. I visse tilfælde åbnes en dialogboks, hvor du kan angive formatspecifikke indstillinger.
   Bemærk! *Hvis der vises en farveprofiladvarsel, skal du angive, om du vil bruge en integreret profil som arbejdsrum, konvertere dokumentfarven til arbejdsrummet eller vende den integrerede profil om. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet Farvestyring af importerede billeder.*

Åbne en af de senest anvendte filer

❖ Vælg Filer > Åbn seneste, og vælg en fil i undermenuen.
Bemærk! *Angiv antallet af filer i menuen Åbn seneste ved at ændre indstillingen Listen med seneste filer indeholder i indstillingerne for Filhåndtering. Vælg Rediger > Indstillinger > Filhåndtering (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Filhåndtering (Mac OS).*

Angive det filformat, som filen skal åbnes i

Photoshop kan sandsynligvis ikke åbne filen, hvis den blev gemt uden et filtypenavn eller med et, der ikke svarer til det korrekte format (f.eks. en PSD-fil, der er gemt med filtypenavnet .gif). Hvis det korrekte format vælges, kan Photoshop genkende og åbne filen.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- (Windows) Vælg Filer > Åbn som, og vælg den fil, du vil åbne. Vælg derefter det ønskede format i pop op-menuen Åbn som, og klik på Åbn.
- (Mac OS) Vælg Filer > Åbn, og vælg Alle dokumenter i pop op-menuen Vis. Vælg derefter den fil, du vil åbne, vælg det ønskede filformat i pop op-menuen Format, og klik på Åbn.

Bemærk! *Hvis filen ikke åbnes, svarer det valgte format måske ikke til filens format, eller filen kan være beskadiget.*

Til toppen

Åbne PDF-filer

Adobe PDF (Portable Document Format) er et alsidigt filformat, der kan gengive både vektor- og bitmapdata. Det indeholder funktioner til søgning og navigering i elektroniske dokumenter. PDF er det primære format til Adobe Illustrator og Adobe Acrobat.

Nogle PDF-filer indeholder et enkelt billede, og andre indeholder flere sider og billeder. Når du åbner en PDF-fil i Photoshop, kan du vælge, hvilke sider eller billeder du vil åbne, og angive indstillinger for ilægning af raster.

Du kan også importere PDF-data med kommandoen Placer, kommandoen Sæt ind og træk og slip-funktionen. Siden eller billedet placeres på et separat lag som et Smart Object.

Bemærk! *Følgende fremgangsmåde er kun beregnet til åbning af generiske PDF-filer i Photoshop. Når du åbner PDF-filer i Photoshop, behøver du ikke angive indstillinger i dialogboksen Importer PDF-fil.*

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Photoshop) Vælg Filer > Åbn.
   - (Bridge) Marker PDF-filen og vælg Filer > Åbn med > Adobe Photoshop. Fortsæt med trin 3.
2. Marker navnet på filen i dialogboksen Åbn, og klik derefter på Åbn.
3. Marker Sider eller Billeder under Marker i dialogboksen Importer PDF-fil, afhængigt af de elementer i PDF-dokumentet, du vil importere.
4. Klik på miniaturebillederne for at markere de sider eller billeder, du vil åbne. Hold Skift nede, og klik for at markere flere sider eller billeder. Antallet af markerede elementer vises under eksempelvinduet. Hvis du importerer billeder, skal du gå videre til trin 8.
   Bemærk! *Brug menuen Miniaturebilledstørrelse til at justere miniaturevisningen i eksempelvinduet. Indstillingen Tilpas side tilpasser ét miniaturebillede i eksempelvinduet. I tilfælde af flere elementer vises et rullepanel.*
5. Skriv et navn i tekstboksen Navn for at navngive dokumentet. Hvis du importerer mere end én side eller ét billede, åbnes flere dokumenter med grundnavnet efterfulgt af et nummer.
6. Vælg i menuen Beskær til under Sideindstillinger for at angive, hvilken del af PDF-dokumentet der skal medtages:
   Afgrænsningsramme Beskærer til det mindste rektangulære område, der indeholder al tekst og grafik på siden. Denne indstilling fjerner eksterne hvide områder samt alle dokumentelementer uden for renskæringsområdet.
   Bemærk! *Afgrænsningsrammen beskærer ikke hvide områder, der er en del af en baggrund, som er oprettet af kildeprogrammet.*

   MediaBox Beskærer til sidens oprindelige størrelse.

CropBox Beskærer til PDF-filens udsnitsområde (beskæringsmargener).

BleedBox Beskærer til det område, der er angivet i PDF-filen, for at tage højde for begrænsningerne i produktionsprocesser som f.eks. beskæring, foldning og trimning.

TrimBox Beskærer til det område, der er angivet for sidens endelige størrelse.

ArtBox Beskærer til det område, der er angivet i PDF-filen for placering af PDF-dataene i et andet program.

7. Indtast (om nødvendigt) værdier for Bredde og Højde under Billedstørrelse:
   - Vælg Bevar proportioner, hvis du vil bevare sidernes størrelsesforhold, når de skaleres til at passe i rektanglet, der er defineret af værdierne for Bredde og Højde.
   - Fravælg Bevar proportioner, hvis du vil skalere siderne nøjagtigt til værdierne for Bredde og Højde. Der kan forekomme forvrængninger, når siderne skaleres.

   Hvis der markeres mere end én side, viser tekstboksene Bredde og Højde de maksimale bredde- og højdeværdier for de markerede sider. Alle sider gengives i deres oprindelige størrelse, hvis Bevar proportioner markeres, og værdierne for Bredde og Højde ikke ændres. Hvis værdierne ændres, skaleres alle sider proportionalt, når de rasteriseres.
8. Angiv følgende indstillinger under Billedstørrelse:
   Opløsning Angiver opløsningen for det nye dokument. Læs også Om pixeldimensioner og billedopløsning ved udskrivning.

   Tilstand Indstiller farvetilstanden for det nye dokument. Se også Farvetilstande.

   Bitdybde Indstiller bitdybden for det nye dokument. Se også Bitdybde.

   Værdierne for Bredde og Højde samt opløsningen bestemmer dokumentets endelige pixeldimension.
9. Vælg Undertryk advarsler for at undertrykke advarsler om farveprofiler.
10. Klik på OK.

Til toppen

Åbne en EPS-fil

Encapsulated PostScript (EPS) kan repræsentere både vektor- og bitmapdata og understøttes af stort set alle grafik-, illustrations- og sidelayoutprogrammer. Det Adobe-program, der primært opretter PostScript-illustrationer, er Adobe Illustrator. Hvis du åbner en EPS-fil, der indeholder vektorgrafik, bliver den rasteriseret – de matematisk definerede linjer og kurver i vektorgrafikken konverteres til pixel eller bit i et bitmapbillede.

Du kan også hente PostScript-illustrationer ind i Photoshop ved hjælp af kommandoen Placer, kommandoen Sæt ind og træk og slip-funktionen.

1. Vælg Filer > Åbn.
2. Marker den fil, du vil åbne, og klik på Åbn.
3. Angiv dimensioner, opløsning og tilstand. Vælg Bevar proportioner for at bevare samme forhold mellem højde og bredde.
4. Vælg Kantudjævnet for at minimere takkede linjer i kanterne på illustrationer.

Flere hjælpeemner
Adobe Bridge
Mini Bridge
Behandle billeder med Camera Raw

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Visning af billeder

Ændre skærmtilstand
Vise et andet område af et billede
Brug af værktøjet Roter visning
Deaktivere håndbevægelser på pegefeltet (Mac OS)
Bruge navigatorpanelet
Zoome ind eller ud

Til toppen

Ændre skærmtilstand

Du kan bruge indstillingerne for skærmtilstand til at få vist billederne på hele skærmen. Du kan vise eller skjule menulinjen, titellinjen og rullepanelerne.

Tryk på F-tasten for hurtigt at gennemgå skærmtilstandene.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Du kan få vist standardtilstanden (menulinje øverst og rullepaneler langs siden) ved at vælge Vis > Skærmtilstand > Standardskærmtilstand. Du kan også klikke på knappen Skærmtilstand på programlinjen og vælge Standardskærmtilstand i pop op-menuen.
- Hvis du vil vise et fuldskærmsvindue med en menulinje og en 50 % grå baggrund, men ingen titellinje eller rullepaneler, skal du vælge Vis > Skærmtilstand > Fuldskærmstilstand med menulinje. Du kan også klikke på knappen Skærmtilstand på programlinjen og vælge Fuldskærmstilstand med menulinje i pop op-menuen.
- Hvis du vil vise et fuldskærmsvindue med kun sort baggrund (ingen titellinje, menulinje eller rullepaneler), skal du vælge Vis > Skærmtilstand > Fuldskærmstilstand. Du kan også klikke på knappen Skærmtilstand på programlinjen og vælge Fuldskærmstilstand i pop op-menuen.

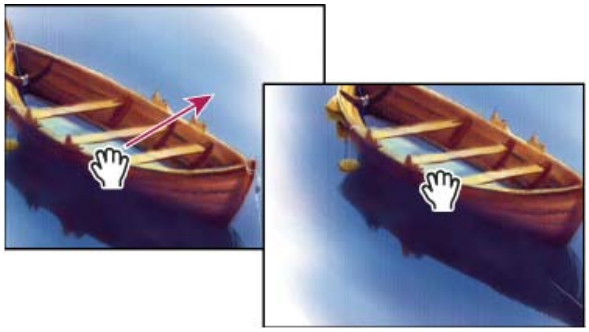
Til toppen

Vise et andet område af et billede

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Brug rullepanelerne i vinduet.
- Vælg håndværktøjet, og træk for at panorere hen over billedet. Hvis du vil bruge håndværktøjet, mens et andet værktøj er valgt, skal du holde mellemrumstasten nede, mens du trækker i billedet.

  Hvis computeren har OpenGL, kan du bruge håndværktøjet til at flytte billedet i den retning, du vil se. Efter en hurtig musebevægelse flyttes billedet, som om du fortsatte med at trække. Aktiver denne funktion ved at vælge Rediger > Indstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Generelt (Mac OS) og derfter vælge Aktiver svip-panorering.



Trækning med håndværktøjet for at få vist et andet område af et billede

- Træk den farvede boks (proxy-eksempelområde) i navigatorpanelet.

Til toppen

Brug af værktøjet Roter visning

Værktøjet Roter visning bruges til at rotere lærredet uden at slette noget, det transformerer ikke billedet. Det kan være nyttigt at rotere lærredet af en række årsager, blandt andet for at gøre det lettere at male eller tegne. (Der kræves OpenGL).

Du kan også bruge roterende håndbevægelser på MacBook-computere med multi-touch-pegefelt.

1. Vælg værktøjet Roter visning i værktøjskassen. (Hvis værktøjet ikke er synligt, skal du holde håndværktøjet nede).
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk i billedet. Et kompas angiver, hvor nord er i billedet, uanset hvilken vinkel lærredet står i.
   - Indtast gradtallet i feltet Rotationsvinklen på indstillingslinjen.
   - Klik på eller træk i det cirkulære kontrolelement Angiv visningens rotationsvnkel.
3. Hvis du vil gendanne lærredets oprindelige vinkel, skal du klikke på Nulstil visning.

Du kan se en video om værktøjet Roter visning og andre tip til brug af arbejdsrummet på www.adobe.com/go/lrvid4001_ps_dk. (Diskussionen om værktøjet Roter visning begynder ved 5:10).

Til toppen

Deaktivere håndbevægelser på pegefeltet (Mac OS)

Hvis du har en MacBook-computer med multi-touch-pegefelt, kan du bruge pegefeltet til at svippe, rotere og zoome på billeder. Denne funktion kan gøre dit billedarbejde langt mere effektivt, men du kan også deaktivere det, hvis det forårsager uønskede ændringer.

1. Vælg Photoshop > Indstillinger > Grænseflade (Mac OS).
2. Fravælg Aktiver håndbevægelser i afsnittet Generelt.

Til toppen

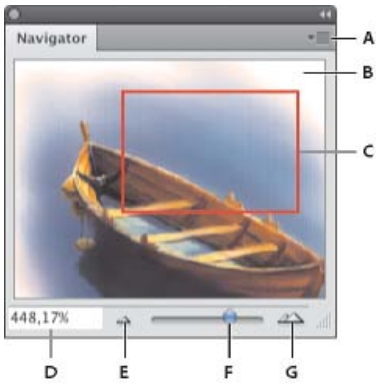
Bruge navigatorpanelet

Du bruger navigatorpanelet til hurtigt at ændre visningen af illustrationen ved hjælp af en miniaturevisning. Den farvede boks i navigatoren (kaldet proxy-eksempelområdet) svarer til det område i vinduet, der kan ses i øjeblikket.

❖ Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:

- Du kan åbne navigatorpanelet ved at vælge Vindue > Navigator.
- Hvis du vil ændre forstørrelsen, skal du skrive en værdi i tekstboksen, klikke på knappen Zoom ud eller Zoom ind eller trække zoomskydeknappen.
- Hvis du vil flytte visningen af et billede, skal du trække proxy-eksempelområdet i billedets miniaturevisning. Du kan også klikke på billedets miniaturevisning for at angive det synlige område.

  Hvis du vil indstille størrelsen på og placeringen af proxy-området, skal du bruge Ctrl + træk (Windows) eller Kommando + træk (Mac OS) i miniaturebilledet.
- Hvis du vil ændre farven på proxy-eksempelområdet, skal du vælge Panelindstillinger i panelmenuen. Vælg en foruddefineret farveindstilling i pop op-menuen Farve, eller klik på farveboksen for at vælge en brugerdefineret farve.



Navigator, panel
***A.** Panelmenuknap **B.** Miniaturevisning af illustration **C.** Proxy-eksempelområde **D.** Tekstboksen Zoom **E.** Knappen Zoom ud **F.** Zoomskyder **G.** Knappen Zoom ind*

Til toppen

Zoome ind eller ud

Brug zoomværktøjet eller kommandoerne i menuen Vis til at zoome ind eller ud af et billede. Når du bruger zoomværktøjet, forstørrer eller formindsker hvert klik billedet til den næste forudindstillede procent, og visningen centreres omkring det punkt, hvor du klikker. Når billedet er forstørret til maksimum på 3200% eller formindsket til minimum på 1 pixel, vises forstørrelsesglasset som tomt.

Læs Vise billeder med 100 % for at få hjælp til at få vise billeder så nøjagtigt som muligt samt afsløre skarphed, lageffekter og andre justeringer præcist.

Angive indstillinger for zoomværktøj

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Ydeevne (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Ydeevne (Mac OS). Du skal vælge Aktiver OpenGL-tegning i afsnittet GPU-indstillinger.
   Bemærk! *Visse af zoomværktøjets indstillinger kræver OpenGL. Hvis du ikke har adgang til funktionen Aktiver OpenGL-tegning, understøtter dit skærmkort ikke denne teknologi.*
2. Vælg en af de følgende handlinger i Generelle indstillinger:
   Animeret zoom Med denne funktion kan du zoome kontinuerligt, når du holder zoomværktøjet nede

   Zoom tilpasser vinduer Se Tilpasse vinduets størrelse automatisk, når du zoomer.

   Zoom med rullehjul Med denne funktion kan du bruge rullehjulet på musen til at zoome med.

   Zoomklikket punkt til centrum Denne funktion centrerer zoomvisningen dér, hvor du klikker.

Zoom med en forudangivet procentdel

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg zoomværktøjet, og klik derefter enten på knappen Zoom ind eller Zoom ud på indstillingslinjen. Klik derefter på det område, du vil zoome ind eller ud på.

  Hvis du hurtigt vil skifte til at zoome ud, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede.
- Vælg Vis > Zoom ind eller Vis > Zoom ud. Kommandoen Zoom ind eller Zoom ud bliver utilgængelig, når den maksimale billedforstørrelse eller -formindskelse er nået.
- Indstil zoomniveauet i nederste venstre hjørne af dokumentvinduet eller i navigatorpanelet.

Vise billeder med 100 %

En zoomindstilling på 100 % giver den mest nøjagtige visning, da hver pixel i billedet fylder én pixel på skærmen. (Ved andre zoomindstillinger interpoleres pixel i billedet til et andet antal pixel på skærmen).

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Dobbeltklik på zoomværktøjet i værktøjskassen.
- (Creative Cloud) Vælg Vis > 100 %, eller klik på 100 % på indstillingslinjen for zoomværktøjet eller håndværktøjet.
- Vælg Vis > Faktiske pixel, eller klik på Faktiske pixel på indstillingslinjen for enten zoomværktøjet eller håndværktøjet.
- Skriv 100% på statuslinjen, og tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Når et billede vises med 100 %, ser det ud som i en webbrowser (med nuværende skærmopløsning).

Kontinuerligt Zoom

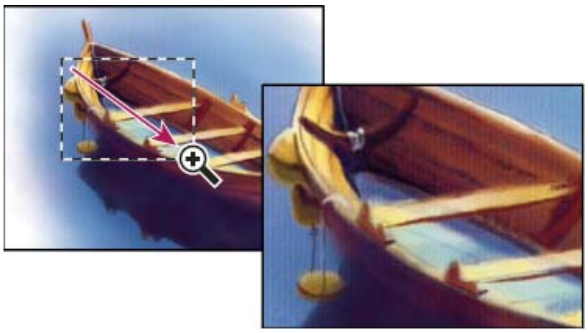
Hvis du vil zoome kontinuerligt, skal computerens skærmkort understøtte OpenGL, og Animeret zoom skal være valgt i Generelle indstillinger.

❖ Vælg zoomværktøjet, og benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på billedet og hold knappen nede for at zoome ind. Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) for at zoome ud.
- Du skal vælge Zoom vha. musen i indstillingslinjen. Derefter trækker du til venstre i billedet for at zoome ud eller til højre i billedet for at zoome ind.

Forstørrelse af et bestemt område

1. Vælg zoomværktøjet.
2. Træk hen over den del af billedet, der skal forstørres.



Trækning med zoomværktøjet for at forstørre visningen af et billede

Området inden for zoommarkeringsrammen vises med den størst mulige forstørrelse. Hvis du vil flytte markeringsrammen omkring illustrationen i Photoshop, skal du begynde at trække en markeringsramme og derefter holde mellemrumstasten nede.

Midlertidig zoom i et billede

1. Hold H-tasten nede, klik i billedet, og hold derefter museknappen nede.

   Det valgte værktøj ændres til håndværktøjet, og billedforstørrelsen ændres på følgende måde:

   - Hvis hele billedet oprindeligt passede til dokumentvinduet, vil billedet blive zoomet ind, sådan at det passer til vinduet.
   - Hvis du oprindeligt kun kunne se en del af billedet, vil billedet blive zoomet ud. Træk i zoom-markeringsrammen for at forstørre en anden del af billedet.

2. Slip først museknappen og derefter H-tasten.

   Billedet vises med den forrige forstørrelse, og håndværktøjet bliver til det værktøj, du havde før.

Tilpasse vinduets størrelse automatisk, når du zoomer

❖ Sørg for, at zoomværktøjet er aktivt, og vælg Skaler vinduer for at tilpasse på indstillingslinjen. Vinduets størrelse ændres, når du forstørrer eller formindsker visningen af billedet.

Når Skaler vinduer for at tilpasse er fravalgt (standardindstillingen), bevarer vinduet samme størrelse uanset billedets forstørrelse. Det kan være praktisk, hvis du arbejder ved mindre skærme eller med visninger opdelt i fliser.

Bemærk! *Hvis du vil tilpasse vinduet automatisk, når du bruger tastaturgenveje til at zoome, skal du vælge Rediger > Indstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Generelt (Mac OS). Derefter skal du vælge Zoom tilpasser vinduer.*

Tilpasse et billede, så det passer til skærmen

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Dobbeltklik på håndværktøjet i værktøjskassen.
- Vælg Vis > Tilpas til skærm.
- Vælg et zoomværktøj eller håndværktøjet, og klik på knappen Tilpas til skærm på indstillingslinjen.

  Disse indstillinger skalerer både zoomniveauet og vinduesstørrelsen, så de passer til pladsen på skærmen.

Sådan skjuler du pixelgitteret

Ved en forstørrelse på mere end 500 % bliver billedets pixelgitter som standard synligt. Hvis du vil skjule gitteret, skal du gøre følgende.

❖ Vælg Vis > Vis, og fravælg Pixelgitter.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Farvejusteringer og monokrome justeringer ved hjælp af kanaler

Blande farvekanaler

Blande farvekanaler

Til toppen

Du kan bruge justeringen Kanalmixer til at oprette gråtone-, sepiatone- eller andre tonede billeder i høj kvalitet. Du kan også foretage kreative farvejusteringer af et billede. Hvis du vil oprette gråtonebilleder i høj kvalitet, skal du vælge procenten for hver farvekanal i justeringen Kanalmixer. Hvis du vil konvertere et farvebillede til gråtoner og føje toner til billedet, skal du bruge kommandoen Sort-hvid (se Konvertering af et farvebillede til sort-hvid).

Indstillingerne for justeringen Kanalmixer ændrer en målkanal (output) ved hjælp af en blanding af de eksisterende farvekanaler (kilde) i billedet. Farvekanaler er gråtonebilleder, der repræsenterer toneværdierne for farvekomponenterne i et billede (RGB eller CMYK). Når du bruger Kanalmixer, tilføjer eller fratrækker du gråtonedata fra en kildekanal til målkanalen. Du tilføjer eller fratrækker ikke farver til en bestemt farvekomponent, som du gør med justeringen Selektiv farve.

Forudindstillinger for Kanalmixer findes i menuen Forudindstilling i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6). Brug standardforudindstillingerne for Kanalmixer til at oprette, gemme og indlæse brugerdefinerede forudindstillinger.

Blande farvekanaler

1. Vælg den sammensatte farvekanal i panelet Kanaler.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at få adgang til justeringen Kanalmixer:
   - Klik på ikonet Kanalmixer i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Kanalmixer. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.
   - (CS5) Klik på en forudindstilling for Kanalmixer i panelet Justeringer.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Kanalmixer. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg en kanal, som en eller flere eksisterende kanaler skal blandes i, i menuen Outputkanal i panelet Justeringer(CS5) eller panelet Egenskaber (CS6).
   - (CS6) Vælg en forudindstilling for Kanalmixer i menuen Forudindstilling i panelet Egenskaber.

   Valg af en outputkanal indstiller kildeskydeknappen for denne kanal til 100% og alle andre kanaler til 0%. Hvis du f.eks. vælger rød som outputkanal, indstilles skydeknapperne for kildekanalerne til 100% for rød og til 0% for grøn og blå (i et RGB-billede).
4. Træk en kildekanals skydeknap til venstre for at mindske kanalens bidrag til outputkanalen. Du øger kanalens bidrag ved at trække en skydeknap for kildekanalen til højre eller angive en værdi mellem -200 % og +200 % i boksen. Hvis du angiver en negativ værdi, inverteres kildekanalen, inden den føjes til outputkanalen.

   Photoshop viser den samlede værdi af kildekanalerne i feltet Total. Hvis de kombinerede kanalværdier er over 100%, viser Photoshop et advarselsikon ud for totalen.
5. Træk skydeknappen, eller angiv en værdi for indstillingen Konstant.

   Med denne indstilling justeres gråtoneværdien af outputkanalen. Negative værdier tilføjer mere sort, og positive værdier tilføjer mere hvidt. Værdien -200 % gør outputkanalen sort, og værdien +200 % gør outputkanalen hvid.

   Du kan gemme indstillinger for dialogboksen Kanalmixer til senere brug i andre billeder. Se Gemme justeringsindstillinger og Anvende justeringsindstillinger igen.

Oprette monokrome billeder ud fra RGB- eller CMYK-billeder

Monokrome billeder viser farvekanaler som gråværdier. Tilpas procentdelen for hver kildekanal for at finjustere det overordnede gråtonebillede.

1. Vælg den sammensatte farvekanal i panelet Kanaler.
2. Anvende en Kanalmixer-justering.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Justeringer(CS5) eller panelet Egenskaber (CS6).
   - Vælg Monokrom.
   - Vælg en af de indbyggede faste indstillinger fra menuen Kanalmixer:

Sort-hvid infrarød (RGB) Rød=-70%, grøn=200%, blå=-30%

Sort-hvid med blåt filter (RGB) Rød=0%, grøn=0%, blå=100%

Sort-hvid med grønt filter (RGB) Rød=0%, grøn=100%, blå=0%

Sort-hvid med orange filter (RGB) Rød=50%, grøn=50%, blå=0%

Sort-hvid med rødt filter (RGB) Rød=100%, grøn=0%, blå=0%

Sort-hvid med gult filter (RGB) Rød=34%, grøn=66%, blå=0%

4. Brug skydeknapperne ved kildekanalerne til at kontrollere mængden af detaljer og kontrast i billederne, inden du konverterer dem til gråtoner.

   Før du justerer procenterne for kildekanalerne, skal du se, hvordan hver kildekanal påvirker det monokrome billede. Få f.eks. vist billedet i RGB med den røde kanal indstillet til +100% og den grønne og blå kildekanal til 0%. Få derefter vist billedet med den grønne kildekanal indstillet til +100% og de andre to kanaler indstillet til 0%. Til sidst kan du få vist billedet med den blå kildekanal indstillet til +100% og de andre kanaler indstillet til 0%.

   Totalværdien viser den samlede procentdel af kildekanalerne. Du får det bedste resultat, hvis du justerer kildekanalerne, så den samlede værdi er 100%. Hvis den samlede værdi er over 100%, bliver der vist et advarselsikon ved siden af totalværdien, som betyder, at det behandlede billede vil blive lysere end originalen, og at meget lyse detaljer måske forsvinder.

5. (Valgfrit) Træk skydeknappen, eller angiv en værdi for indstillingen Konstant.

   Med denne indstilling justeres gråtoneværdien af outputkanalen. Negative værdier tilføjer mere sort, og positive værdier tilføjer mere hvidt. Værdien -200 % gør outputkanalen sort. Værdien +200 % gør outputkanalen hvid.

Oprette et håndtonet udseende til bestemte billedelementer

1. Vælg den sammensatte farvekanal i panelet Kanaler.
2. Anvende en Kanalmixer-justering.
3. Vælg, og fravælg dernæst Monochrome i panelet Justeringer(CS5) eller panelet Egenskaber (CS6).
4. Vælg en indstilling for Outputkanal, og juster skydeknappen til kildekanaler. (Gentag dette trin for de outputkanaler, som du har brug for).

***A.** Originalt farvebillede **B.** Hvis du vælger Monokrom, bliver billedet til et gråtonebillede. **C.** Hvis du fravælger Monokrom og blander kanalerne, bliver elementer i gråtonebilledet tonet.*

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Visning af flere billeder

Vise billeder i flere vinduer
Tilpasse zoom og placering i flere billeder

Vise billeder i flere vinduer

Til toppen

Dokumentvinduet er det sted, hvor billederne vises. Du kan åbne flere vinduer for at få vist forskellige billeder eller forskellige visninger af det samme billede. Der vises en liste over de åbne vinduer i menuen Vindue. Hvis du vil placere et åbent billede forrest, skal du vælge filnavnet i bunden af menuen Vindue. Mængden af ledig hukommelse kan begrænse antallet af vinduer pr. billede.

1. Vælg Vindue > Arranger > Nyt vindue til [navn på billedfil].
2. Hvis du vil arrangere vinduerne, skal du vælge Vindue > Arranger og derefter vælge en af følgende:
   Overlappet Viser uforankrede vinduer, der overlapper hinanden, fra det øverste venstre til det nederste højre hjørne af skærmen.

   Fliser Viser vinduer kant mod kant. Når du lukker billeder, tilpasses de åbne vinduer, så de udfylder den tilgængelige plads.

   Frigør i vindue Tillader billedet at flyde frit.

   Frigør alle i vinduer Frigør alle billeder.

   Konsolider alle til faner Viser ét billede i fuldskærm og minimerer de andre billeder til faner.

   Du kan bruge indstillingen Rul gennem alle vinduer for håndværktøjet til at rulle gennem alle åbne billeder. Marker det i indstillingslinjen, og træk i et billede for at rulle gennem alle de synlige billeder.

Tilpasse zoom og placering i flere billeder

Til toppen

Tilpas kun zoom

1. Åbn et eller flere billeder, eller åbn ét billede i flere vinduer.
2. Vælg Vindue > Arranger > Fliser for at få vist billederne kant mod kant.
3. Vælg zoomværktøjet, og benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:
   - Marker Zoom i alle vinduer på indstillingslinjen, og klik derefter i et af billederne. De andre billeder zoomer lige så meget ind eller ud.
   - Vælg Vindue > Arranger > Tilpas zoom. Hold tasten Skift nede, og klik på et af billederne. De andre billeder zoomer ind eller ud med samme forstørrelse.

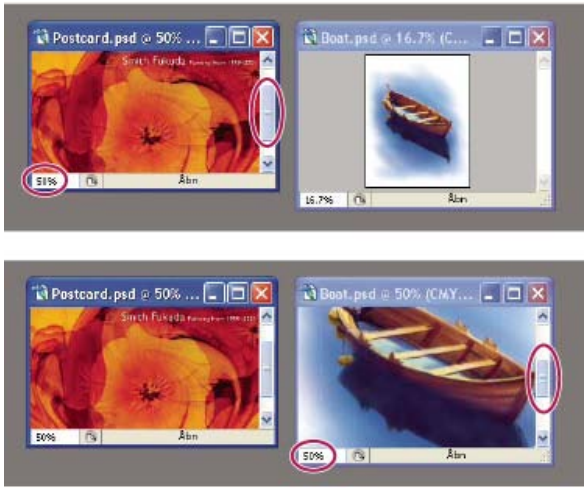
Tilpas kun placering

1. Åbn et eller flere billeder, eller åbn ét billede i flere vinduer.
2. Vælg Vindue > Arranger > Fliser.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Vindue > Arranger > Tilpas placering.
   - Vælg håndværktøjet, vælg Rul gennem alle vinduer på indstillingslinjen, og træk derefter for at få vist et andet område i et af billederne. Du kan aktivere denne indstilling midlertidigt ved at holde Skift-tasten nede, mens du trækker med håndværktøjet.

Bemærk! *Photoshop ruller automatisk hen til den samme relative placering på den vandrette og lodrette akse. Du bliver måske nødt til at rulle manuelt for at kunne se billedets kanter.*

Tilpas zoom og placering

1. Åbn et eller flere billeder, eller åbn ét billede i flere vinduer.
2. Vælg Vindue > Arranger > Fliser.
3. Vælg Vindue > Arranger > Tilpas alle.



Uden kommandoen Tilpas alle (øverst) og med kommandoen Tilpas alle (nederst) valgt

4. Vælg zoomværktøjet eller håndværktøjet.
5. Marker et af billederne, hold tasten Skift nede, og klik på eller træk et område i et billede. De andre billeder forstørres med samme procentsats og fastgøres til det område, hvor du klikkede.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Billedoplysninger

Arbejde med infopanelet
Visning af filoplysninger i dokumentvinduet

Arbejde med infopanelet

Til toppen

Infopanelet viser farveværdierne under markøren og andre nyttige oplysninger, alt efter hvilket værktøj der er i brug. Infopanelet viser også et tip til at bruge det valgte værktøj, giver oplysninger om dokumentstatus og kan vise 8-bit, 16-bit eller 32-bit værdier.

Infopanelet indeholder følgende oplysninger:

- Afhængigt af den indstilling, du angiver, viser infopanelet 8-bit, 16-bit eller 32-bit værdier.
- Når der vises CMYK-værdier, vises et udråbstegn i infopanelet ved siden af CMYK-værdierne, hvis farven under markøren eller farveeksemplet ligger uden for den CMYK-farveskala, der kan udskrives.
- Når du bruger et markeringsrammeværktøj, viser infopanelet markørpositionens x- og y-koordinater samt markeringsrammens bredde (B) og højde (H), mens du trækker.
- Når beskærings- eller zoomværktøjet bruges, viser infopanelet markeringsrammens bredde (B) og højde (H), mens du trækker. Panelet viser også beskæringsmarkeringsrammens rotationsvinkel.
- Når stregværktøjet, penværktøjet eller farveforløbsværktøjet bruges, eller når en markering flyttes, viser infopanelet startpositionens x- og y-koordinater, ændringen i X (DX), ændringen i Y (DY), vinklen (A) samt afstanden (D), mens du trækker.
- Når der bruges en todimensional transformeringskommando, viser infopanelet den procentvise ændring i bredden (B) og højden (H), rotationsvinklen (A) og vinklen for vandret skråtstilling (H) eller lodret skråtstilling (V).
- Når der bruges en farvejusteringsdialogboks (f.eks. Kurver), viser infopanelet farveværdierne før og efter for pixel under markøren og under farveeksemplerne.
- Hvis indstillingen Vis værktøjstip er aktiveret, kan du se tip til brugen af det værktøj, der er valgt i værktøjskassen.
- Afhængigt af de valgte indstillinger viser infopanelet statusoplysninger, f.eks. dokumentstørrelse, dokumentprofil, dokumentdimensioner, arbejdsstørrelser, effektivitet, tidsindstilling og aktuelt værktøj.

Bruge infopanelet

I infopanelet vises filoplysninger om et billede, og den indeholder også feedback om farveværdierne, når du bevæger en værktøjsmarkør hen over et billede. Sørg for, at infopanelet er synligt i arbejdsrummet, hvis du vil have vist oplysninger, når du trækker i billedet.

1. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder, hvis du vil have vist infopanelet:
   - Klik på infopanelets fane, hvis den er forankret sammen med andre paneler.
   - Vælg Vindue > Info. Filoplysninger om billedet vises i bunden af infopanelet. Du kan ændre de oplysninger, der vises, ved at klikke på trekanten i panelets øverste højre hjørne og vælge Panelindstillinger i panelmenuen.
2. Angiv indstillingerne for de oplysninger, der skal vises i infopanelet, ved at benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Panelindstillinger i menuen i infopanelet, og angiv indstillinger i dialogboksen Indstillinger for infopanel.
   - Klik på et pipetteikon, og vælg visningsindstillinger i pop op-menuen. Du kan også bruge pop op-menuen til angive, om infopanelet skal vise 8-bit, 16-bit eller 32-bit værdier.
   - Klik på markørkoordinatikonet, og vælg en måleenhed.
3. Vælg et værktøj.
4. Bevæg markøren i billedet, eller træk i billedet for at bruge værktøjet. Følgende oplysninger vises, afhængigt af det valgte værktøj:
   Viser de numeriske værdier for farven under markøren.

   Viser markørens x- og y-koordinater.

   Viser bredden (B) og højden (H) for en markeringsramme eller form, mens du trækker, eller bredden og højden for den aktive markering.

Ændre indstillingerne for infopanelet

1. Klik på trekanten i øverste højre hjørne for at åbne infopanelets menu, og vælg Panelindstillinger.
2. Vælg en af følgende visningsindstillinger for Primær farveudlæsning i dialogboksen Indstillinger for infopanel:

Faktisk farve Viser værdier i billedets aktuelle farvetilstand.

Korrekturfarve Viser værdier for billedets outputfarverum.

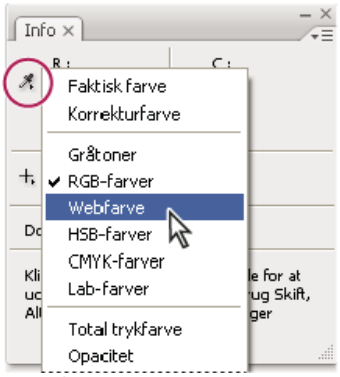
En farvetilstand Viser farveværdierne i denne farvetilstand.

Total trykfarve Viser den samlede procent af alle CMYK-trykfarver ved markørpositionen ud fra de værdier, der er indstillet i dialogboksen CMYK-opsætning.

Opacitet Viser opaciteten for det aktuelle lag. Denne indstilling gælder ikke for baggrunden.

Du kan også angive udlæsningsindstillingerne ved at klikke på pipetteikonet i infopanelet. Ud over indstillingerne for Primær farveudlæsning kan du også få vist værdier for 8-bit, 16-bit eller 32-bit.

3. Vælg en visningsindstilling på listen i trin 2 for Sekundær farveudlæsning. For den anden udlæsning kan du også klikke på pipetteikonet i infopanelet og vælge udlæsningsindstillinger i pop op-menuen.



Klik på et pipetteikon, og vælg en udlæsningstilstand i pop op-menuen

4. Vælg en måleenhed for Linealenheder.
5. Vælg mellem følgende under Statusoplysninger for at få vist filoplysninger i infopanelet:
Dokumentstørrelser Viser oplysninger om mængden af data i billedet. Tallet til venstre repræsenterer billedets udskriftsstørrelse, dvs. den omtrentlige størrelse på den gemte samkopierede fil i Adobe Photoshop-format. Tallet til højre viser filens omtrentlige størrelse, herunder lag og kanaler.

   Dokumentprofil Viser navnet på den farveprofil, der bruges af billedet.

   Dokumentdimensioner Viser billedets dimensioner.

   Arbejdsstørrelser Viser oplysninger om mængden af RAM og arbejdsdisk, der bruges til at behandle billedet. Tallet til venstre repræsenterer den mængde hukommelse, der anvendes af programmet til at vise alle åbne billeder. Tallet til højre repræsenterer den samlede mængde RAM, der er til rådighed til billedbehandling.

   Effektivitet Viser den procentvise tid, der rent faktisk går med at udføre en handling i stedet for at læse eller skrive på arbejdsdisken. Hvis værdien ligger under 100%, bruger Photoshop arbejdsdisken og arbejder derfor langsommere.

   Tidsindstilling Viser, hvor lang tid det har taget at udføre den seneste handling.

   Aktuelt værktøj Viser navnet på det aktive værktøj.

   Måleskala Viser dokumentets skala.

6. (Valgfrit) Vælg Vis værktøjstip for at få vist et tip til brugen af et valgt værktøj nederst i infopanelet.
7. Klik på OK.
Hvis du vil ændre måleenheder, skal du klikke på trådkorsikonet i infopanelet og vælge i menuen.

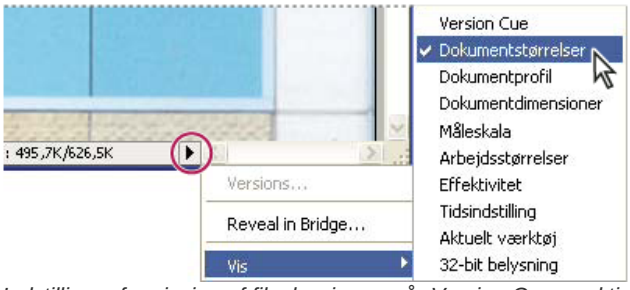
Til toppen

Visning af filoplysninger i dokumentvinduet

Statuslinjen findes nederst i hvert dokumentvindue og indeholder nyttige oplysninger, f.eks. den aktuelle forstørrelse og filstørrelsen på det aktive billede samt en kort vejledning i brugen af det aktive værktøj.

Bemærk! *Du kan også se oplysninger om copyright og forfatter, der er tilføjet i filen. Disse oplysninger kan være standardfiloplysninger og oplysninger om Digimarc-vandmærker. Photoshop scanner automatisk åbnede billeder for vandmærker med ekstramodulet Digimarc Detect Watermark. Hvis der findes et vandmærke, viser Photoshop et copyrightsymbol i billedvinduets titellinje og opdaterer copyrightfelterne i dialogboksen Filoplysninger.*

1. Klik på trekanten i dokumentvinduets nederste kant.



Indstillinger for visning af filoplysninger, når Version Cue er aktiveret

2. Vælg en visningsindstilling i pop op-menuen:
   Bemærk! *Hvis Version Cue er aktiveret, skal du vælge i undermenuen Vis.*
   Version Cue Viser dokumentets Version Cue-arbejdsgruppestatus, f.eks. åben, ikke-styret, ikke-gemt osv. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis Version Cue er aktiveret.

   Dokumentstørrelser Oplysninger om mængden af data i billedet. Tallet til venstre repræsenterer billedets udskriftsstørrelse, dvs. den omtrentlige størrelse på den gemte samkopierede fil i Adobe Photoshop-format. Tallet til højre viser filens omtrentlige størrelse, herunder lag og kanaler.

   Dokumentprofil Navnet på den farveprofil, der bruges af billedet.

   Dokumentdimensioner Billedets dimensioner.

   Måleskala Dokumentets skala.

   Arbejdsstørrelser Oplysninger om mængden af RAM og arbejdsdisk, der bruges til at behandle billedet. Tallet til venstre repræsenterer den mængde hukommelse, der anvendes af programmet til at vise alle åbne billeder. Tallet til højre repræsenterer den samlede mængde RAM, der er til rådighed til billedbehandling.

   Effektivitet Den procentvise tid, der rent faktisk går med at udføre en handling i stedet for at læse eller skrive på arbejdsdisken. Hvis værdien ligger under 100%, bruger Photoshop arbejdsdisken og arbejder derfor langsommere.

   Tidsindstilling Den tid, det tog at fuldføre den seneste handling.

   Aktuelt værktøj Navnet på det aktive værktøj.

   32-bit belysning Indstilling til justering af eksempelbilledet til visning af HDR-billeder (High Dynamic Range) med 32 bit pr. kanal på computerens skærm. Skydeknappen kankun benyttes, når dokumentvinduet viser et HDR-billede.

Klik i afsnittet med filinformation på statuslinjen for at få vist dokumentets bredde, højde, kanaler og opløsning. Ctrl + klik (Windows) eller Kommando + klik (Mac OS) for at få vist flisebredde og højde.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

HDR-billeder (high dynamic range)

Om HDR-billeder (high dynamic range)
Om at tage fotografier til HDR-billeder
Funktioner der understøtter HDR-billeder med 32 bit pr. kanal
Flette billeder til HDR
Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder
Om HDR-farvevælgeren
Maling på HDR-billeder

Til toppen

Om HDR-billeder (high dynamic range)

Det dynamiske område (forholdet mellem mørke og lyse områder) i den synlige verden overskrider området for menneskets syn og for billeder, der vises på en skærm eller udskrives. Men hvor menneskets øje kan tilpasses meget forskellige lysstyrkeniveauer, kan de fleste kameraer og computerskærme kun gengive et fast dynamisk område. Fotografer, filmskabere og andre, der arbejder med digitale billeder, skal være selektive med hensyn til, hvad der er vigtigt i en scene, fordi de arbejder med et begrænset dynamisk område.

HDR-billeder (high dynamic range) åbner op for en verden af muligheder, fordi de kan gengive hele det dynamiske område af den synlige verden. Eftersom alle luminansværdierne i en realistisk scene er gengivet proportionalt og gemt i et HDR-billede, svarer justering af et HDR-billedes eksponering til at justere eksponeringen, når en scene fotograferes i den virkelige verden.

Fletning af billeder med forskellig belysning for at oprette et HDR-billede
***A.** Billede med skyggedetaljer, men udklippede højlysområder **B.** Billede med højlysdetaljer, men udklippede skyggeområder **C.** HDR-billede, der indeholder scenens dynamiske område*

I Photoshop gemmes luminansværdierne for et HDR-billede ved hjælp af en flydende numerisk repræsentation, der er 32 bit lang (32 bit pr. kanal). Luminansværdierne i et HDR-billede er direkte relateret til mængden af lys i en scene. Modsat gemmer 16-bit og 8-bit billedfiler uden decimaler kun lysværdier fra sort til hvid, og afspejler derved kun en meget lille del af det dynamiske område i den rigtige verden.

I Photoshop kan du med kommandoen Flet til HDR Pro oprette HDR-billeder ved at kombinere flere billeder taget med forskellig eksponering. Fordi et HDR-billede indeholder lysstyrkeniveauer, der ikke kan gengives på en almindelig 24-bit skærm, kan du i Photoshop selv justere HDR-eksempelvisningen. Hvis du har brug for at udskrive eller bruge værktøjer og filtre, der ikke fungerer med HDR-billeder, kan du konvertere dem til 16- eller 8-bit billeder.

Til toppen

Om at tage fotografier til HDR-billeder

Vær opmærksom på følgende tip, når du tager billeder, der skal kombineres med kommandoen Flet til HDR Pro:

- Sæt kameraet på en trefod.
- Tag tilstrækkeligt med billeder til at dække scenens fulde dynamiske område. Du kan forsøge at tage mindst fem til syv fotografier, men det kan være nødvendigt at prøve med flere belysninger afhængigt af scenens dynamiske område. Der skal mindst være tre fotografier.
- Varier lukkerhastigheden for at oprette forskellige belysninger. Når du ændre blændeværdierne, ændres feltdybden i hver belysning, og det kan medføre resultater i lavere kvalitet. Når du ændrer ISO- eller blændeværdier, kan det også medføre støj eller vignettering i billedet.
- Brug generelt ikke kameraets automatiske indkredsningsfunktion, fordi belysningsændringerne normalt er for små.
- Belysningsforskellene mellem fotografierne skal være et eller to EV-trin (belysningsværdi) fra hinanden (svarende til ca. et eller to stop fra hinanden).
- Varier ikke lysforholdene. Brug f.eks. ikke blitz i én belysning og ikke i den næste.
- Sørg for, at der ikke er bevægelse i scenen. Fletning af belysning fungerer kun med forskelligt belyste billeder af den samme scene.

Til toppen

Funktioner der understøtter HDR-billeder med 32 bit pr. kanal

Du kan bruge følgende værktøjer, justeringer og filtre sammen med HDR-billeder med 32 bit pr. kanal. (Hvis du vil arbejde med flere funktioner i Photoshop, kan du konvertere et billede med 32 bit pr. kanal til et med 16 eller 8 bit pr. kanal. Du kan bevare det originale billede ved at oprette en kopi med kommandoen Gem som).

Justeringer Niveauer, Belysning, Farvetone/mætning, Kanalmixer, Fotofilter.
Bemærk! *Selvom kommandoen Belysning kan bruges sammen med 8- og 16-bpc-billeder, er den beregnet til at foretage belysningsjusteringer af HDR-billeder med 32 bpc.*

Blandingstilstande Normal, Opløs, Mørkere, Multiplicer, Mørkere farve, Lineær gør lysere (Tilføj), Lysere farve, Forskel, Træk fra, Divider, Farvetone, Mætning, Farve og Luminans.

Oprette nye 32-bpc-dokumenter I dialogboksen Nyt er 32 bit en indstilling i pop op-menuen Bitdybde til højre for pop op-menuen Farvetilstand.

Redigere menukommandoer Alle kommandoer, herunder Udfyld, Optegn langs markering, Fri transformering og Transformering.

Filformater Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR og TIFF.
Bemærk! *Selvom Photoshop ikke kan gemme et HDR-billede i filformatet LogLuv TIFF, kan det åbne og læse en LogLuv TIFF-fil.*

Filtre Gennemsnit, Boksløring, Gaussisk sløring, Bevægelsesløring, Radial sløring, Formsløring, Overfladesløring, Tilføj støj, Skyblandinger, Linsebrydning, Gør automatisk skarpere, Uskarp maskning, Prægning, Fjern skærminterlacing, NTSC-farver, Højpas, Maksimum, Minimum og Forskydning.

Billedkommandoer Billedstørrelse, Lærredstørrelse, Billedrotation, Beskær, Studs, Dubler, Anvend billede, Beregninger og Variabler.

Vis Pixelstørrelsesforhold (Brugerdefineret pixelstørrelsesforhold, Slet pixelstørrelsesforhold, Nulstil pixelstørrelsesforhold mv.)

Lag Nye lag, dubletlag, justeringslag (Niveauer, Klarhed, Farvetone/mætning, Kanalmixer, Fotofilter og Belysning), udfyldningslag, lagmasker, lagtyper, understøttede blandingstilstande og Smart Objects.

Tilstande RGB-farver, Gråtoner, konvertere til 8 bit/kanal eller 16 bit/kanal.

Pixelstørrelsesforhold Understøttelse af firkantede og ikke-firkantede dokumenter.

Markeringer Inverter, Rediger ramme, Transformer markering, Gem markering og Indlæs markering.

Værktøjer Alle værktøjer i værktøjskassen undtagen: Magnetisk lasso, Tryllestav, Pletreparationspensel, Reparationspensel, Rødøje, Farveerstatning, Kunstpensel, Magisk viskelæder, Baggrundsviskelæder, Malerspand, Gør lysere, Brænding og Svamp. Nogle værktøjer fungerer kun sammen med understøttede blandingstilstande.

Til toppen

Flette billeder til HDR

Med kommandoen Flet til HDR Pro kan du kombinere flere billeder med forskellig belysning af samme scene – og derved fange hele det dynamiske område i et enkelt HDR-billede. Outputfilen kan enten være i 32, 16 eller 8 bpc. Det er dog kun 32-bpc filer, der kan indeholde alle HDR-billeddata.

HDR-sammenfletning fungerer bedst, når billederne er optimerede til processen. Du kan læse nogle anbefalinger under Om at tage fotografier til HDR-billeder.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Video-selvstudium: The best new feature in CS5: HDR Pro
Deke McClelland
Tag billedtoner fra livlige til surrealistiske.

Uddrag fra bog: Create HDR images from bracketed exposures
Conrad Chavez
Gennemgå HDR-processen fra kamera til computer.

Uddrag fra bog: Remove ghosting from

Video-selvstudium: Explore the

HDR images
Scott Kelby
Fjern sløring fra bevægelige objekter i en scene.

enhancements to HDR Pro
Jan Kabili
Tag en rundtur i alle de nye funktioner.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Photoshop) Vælg Filer > Automatiser > Flet til HDR Pro.
   - (Bridge) Marker de billeder, du vil bruge, og vælg Værktøjer > Photoshop > Flet til HDR Pro. Fortsæt med trin 5.
2. I dialogboksen Flet til HDR Pro skal du vælge Gennemse og dernæst Tilføj åbne filer eller Brug > Mappe. (Du kan fjerne en bestemt fil ved at vælge den på listen og klikke på Fjern).
3. (Valgfrit) Vælg Forsøg at justere kildebilleder automatisk, hvis du holdt kameraet i hænderne, da du tog billederne.
4. Klik på OK.
   Bemærk! *Hvis der mangler metadata om billedets eksponering, kan du indtaste værdierne i dialogboksen Angiv EV manuelt.*

   Der vises en anden dialogboks med miniatureudgaver af kildebillederne og et eksempel på det sammenflettede resultat.
5. Vælg en bitdybde til det sammenflettede billede i øverste højre hjørne.
   Vælg 32 bit, hvis du vil have et HDR-billede, der indeholder hele det dynamiske område. 16-bit (uden decimaler) og 8-bit billedfiler kan ikke rumme hele området af luminansværdier i et HDR-billede.
6. Hvis du vil justere toneområdet, kan du læse mere under Indstillinger til 32-bit billeder eller Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder.
7. (Valgfrit) Hvis du vil gemme dine toneindstillinger til fremtidig brug, skal du vælge Fast indstilling > Gem fast indstilling. (Hvis du senere vil anvende indstillingerne, skal du vælge Indlæs fast indstilling).

Indstillinger til 32-bit billeder

Bevæg skydeknappen under histogrammet for at justere hvidpunktsvisningen af det sammenflettede billede. Når du bevæger skydeknappen, er det kun eksempelbilledet, som ændres; alle HDR-billeddata bevares i den sammenflettede fil.

Justeringerne af eksemplet gemmes i HDR-filen, og anvendes hver gang du åbner filen i Photoshop. Hvis du vil justere hvidpunktsvisningen, skal du vælge Vis > Indstillinger for 32-bit forhåndsvisning.

Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder

HDR-billeder indeholder luminansniveauer, der langt overskrider det dynamiske område, som kan lagres i 16-bpc og 8-bpc billeder. Du kan lave et billede med det ønskede dynamiske område ved at justere belysningen og kontrasten, når du konverterer fra 32-bpc til lavere bitdybder.

Vælg en af følgende metoder til kortlægning af toner:

Lokal tilpasning HDR-tonerne justeres ved at justere alle lokale lysstyrkeområder i billedet.

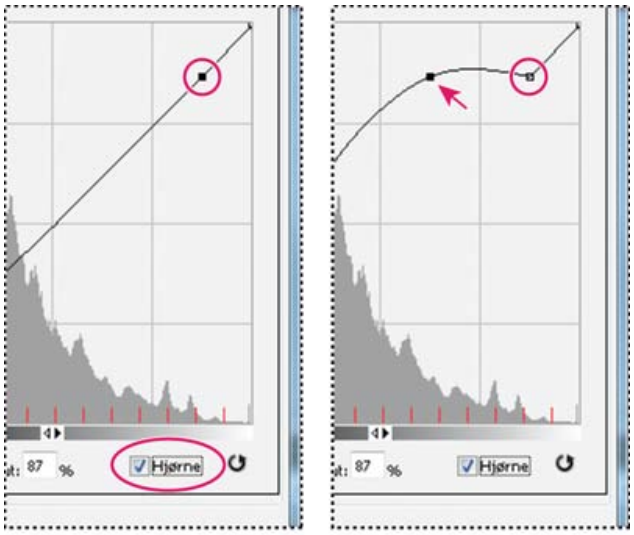
Kantglød Radius angiver størrelsen på de lokale lysstyrkeområder. Styrke angiver, hvor langt fra hinanden to pixels toneværdier skal være, før de ikke længere tilhører det samme lysstyrkeområde.

Tone og detaljer Gammaen for det dynamiske område kan maksimalt indstilles til 1.0; ved lavere indstillinger fremhæves mellemtonerne, mens højlys og skygger fremhæves ved højere indstillinger. Belysningsværdierne afspejler f-stop. Bevæg skydeknappen Detaljer for at justere skarpheden og skydeknapperne Skygge og Højlys for at gøre områderne mørkere eller lysere.

Farve Vibrering justerer intensiteten af farvenuancer, samtidig med at stærkt mættede farver ikke bliver nedtonet. Mætning justerer intensiteten af alle farver fra -100 (monokrom) til +100 (dobbelt mætning).

Toningskurve Viser en justerbar kurve over et histogram med luminansværdier i det oprindelige 32-bit HDR-billede. Den vandrette akse er inddelt i intervaller på 1 EV (ca. ét f-stop), markeret med røde mærker.

Bemærk! *Som udgangspunkt begrænser og udjævner toningskurven og histogrammet ændringerne fra punkt til punkt. Hvis du vil fjerne grænsen og foretage mere drastiske justeringer, skal du vælge Hjørne efter at have indsat et punkt på en kurve; når du derefter indsætter og bevæger et andet punkt, vinkles kurven.*



A B

Justering med Toningskurve og histogram med indstillingen Hjørne

***A.** Indsætning af et punkt og valg af indstillingen Hjørne. **B.** Justering af nyt punkt gør kurven vinklet på det punkt, hvor indstillingen Hjørne er anvendt.*

Udjævn histogram Komprimerer HDR-billedets dynamiske område og forsøger samtidig at bevare kontrast. Det er ikke nødvendigt med yderligere justering, da denne metode er automatisk.

Belysning og gamma Giver dig mulighed for manuelt at justere lysstyrke og kontrast i HDR-billedet. Du kan bruge skydeknappen Belysning til at justere lysstyrken, og Gamma til at justere kontrasten.

Højlyskomprimering Komprimerer værdierne for højlys i HDR-billedet, så de ligger inden for området af luminansværdier for 8- eller 16-bpc-billedfilen. Det er ikke nødvendigt med yderligere justering, da denne metode er automatisk.

Kompensation for objekter i bevægelse

Hvis billeder rummer forskellige motiver pga. objekter i bevægelse, f.eks. biler, mennesker eller blade, skal du vælge Fjern skygger i dialogboksen Flet til HDR Pro.

I Photoshop vises der et grønt omrids omkring miniaturebilledet med den bedste tonale balance, så du kan vælge det rigtige billede. Objekterne i bevægelse i de andre billeder fjernes. (Hvis der er objekter i bevægelse i meget lyse eller mørke områder, kan du ofte få et bedre resultat ved at klikke på et miniaturebillede med bedre belysning af objekterne i bevægelse.)

Du kan få vist en tutorial om indstillingen Fjern skygger på . (Diskussionen om at fjerne skygger begynder omkring 3:00).

Om at gemme og indlæse kameraets responskurver

Responskurver angiver hvordan kameraets sensorer fortolker forskellige belysningsniveauer. Som standard beregnes kameraets responskurver automatisk på baggrund af toneområdet af de billeder, du fletter. Du kan gemme den aktuelle responskurve og anvende den på en anden gruppe sammenflettede billeder senere.

I øverste højre hjørne af dialogboksen Flet til HDR Pro skal du klikke på responskurvemenuen og dernæst vælge Gem responskurve. (Hvis du senere vil anvende kurven, skal du vælge Indlæs responskurve).

Konvertering fra 32 bit til 16 eller 8 bpc

Hvis du oprindeligt oprettede et 32-bit billede under processen Flet til HDR Pro, kan du senere konvertere det til 16 bit eller 8 bit.

1. Åbn et 32-bpc billede i Photoshop, og vælg Billede > Tilstand > 16 bit/kanal eller 8 bit/kanal.
2. Juster belysningen og kontrasten, indtil billedet har det ønskede dynamiske område. (Læs mere under Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder).
3. Klik på OK for at konvertere 32-bit billedet.

Til toppen

Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder

HDR-billeders dynamiske område overskrider visningsmulighederne på almindelige computerskærme. Når du åbner et HDR-billede i Photoshop, kan det se meget mørkt eller lyst ud. I Photoshop kan du justere visningen, så skærmen viser et HDR-billede, hvis højlys- eller skyggeområder ikke er for lyse eller mørke. Visningsindstillingerne gemmes i HDR-billedfilen (kun PSD, PSB og TIFF) og anvendes, når filen åbnes i Photoshop. Justeringer af visningen ændrer ikke HDR-billedfilen, dvs. alle oplysninger om HDR-billedet forbliver intakte. Brug belysningsjusteringen (Billede > Justeringer > Belysning) til at foretage belysningsredigeringer af HDR-billedet med 32 bpc.

Du kan få vist 32-bit-udlæsninger i panelet Info ved at klikke på pipetteikonet i panelet Info og vælge 32 bit i pop op-menuen.

1. Åbn et HDR-billede med 32 bpc i Photoshop, og vælg Vis > Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning.

2. Vælg en indstilling i menuen Metode i dialogboksen Valg for 32-bit eksempel:
   Belysning og gamma Justerer lysstyrken og kontrasten.

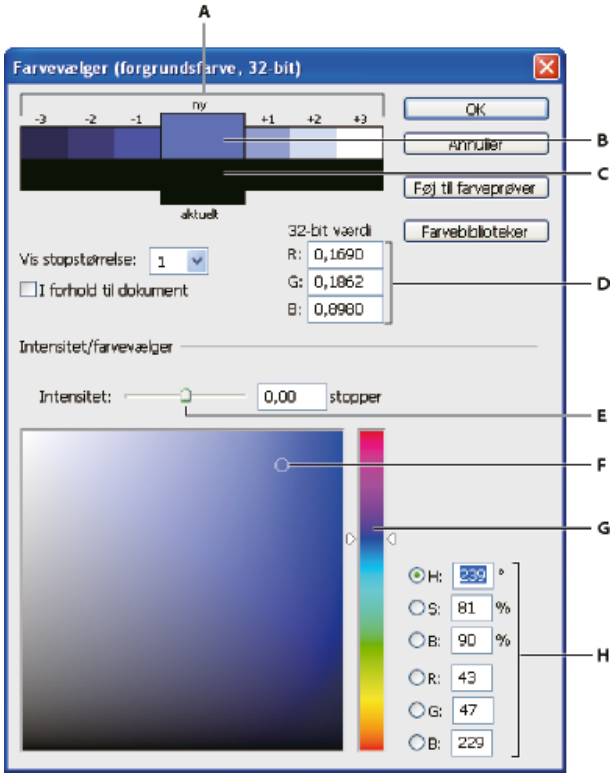
   Højlyskomprimering Komprimerer værdierne for højlys i HDR-billedet, så de ligger inden for området af luminansværdier for 8- eller 16-bpc-billedfilen.
3. Hvis du valgte Belysning og gamma, skal du flytte skydekontrollerne Belysning og Gamma for at justere lysstyrken og kontrasten i billedvisningen.
4. Klik på OK.

   Du kan også justere eksemplet på et HDR-billede, der er åbent i Photoshop, ved at klikke på trekanten på statuslinjen i dokumentvinduet og vælge 32-bit belysning i pop op-menuen. Flyt skydekontrollen for at indstille det hvide punkt til visning af HDR-billedet. Dobbeltklik på skydekontrollen for at vende tilbage til standardindstillingen for belysning. Eftersom justeringen foretages pr. visning, kan det samme HDR-billede være åbent i flere vinduer med hver sin justering af visningen. Justeringer af visningen, der foretages med denne metode, gemmes ikke i HDR-billedfilen.

Til toppen

Om HDR-farvevælgeren

Med HDR-farvevælgeren kan du få vist farver nøjagtigt samt vælge dem til brug i HDR-billeder med 32 bit. Som i den almindelige Adobe Farvevælger kan du vælge en farve ved at klikke på et farvefelt og justere farveskydekontrollen. Med skydekontrollen Intensitet kan du justere en farves lysstyrke, så den stemmer overens med intensiteten af farverne i det HDR-billede, du arbejder med. I et visningsområde kan du se farveprøver af en markeret farve, for at se hvordan den vil se ud med forskellige belysninger og intensiteter.



HDR-farvevælger

***A.** Eksempel område **B.** Justeret farve **C.** Original farve **D.** Flydende 32-bit punktværdier **E.** Skydekontrollen Intensitet **F.** Valgt farve **G.** Farveskyder **H.** Farveværdier*

Få vist HDR-farvevælgeren

❖ Åbn et 32-bpc-billede, og benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på boksen med forgrunds- eller baggrundsfarven i værktøjskassen.
- Klik på Indstil forgrundsfarve eller Indstil baggrundsfarve i panelet Farve.

Farvevælgeren er også tilgængelig, når du kan vælge farver ved hjælp af funktioner. Hvis du f.eks. klikker på farveprøven på indstillingslinjen til visse værktøjer eller på pipetteværktøjerne i visse farvejusteringsdialogbokse.

Vælge farver til HDR-billeder

Den nederste del af HDR-farvevælgeren fungerer som den almindelige farvevælger sammen med 8- eller 16-bit-billeder. Klik i farvefeltet for at vælge en farve, og flyt farveskydekontrollen for at ændre farvetoner. Du kan også bruge feltet HSB eller RGB til at indtaste numeriske værdier for en bestemt farve. I farvefeltet øges lysstyrken, når du flytter fra bund til top, og mætningen øges, når du flytter fra venstre til højre.

Brug skydekontrollen Intensitet til at justere farvens lysstyrke. Farveværdien plus intensitetsværdien konverteres til 32-bit-talværdier (med decimaler) i dit HDR-dokument.

1. Vælg en farve ved at klikke i farvefeltet og flytte farveskydekontrollen eller ved at indtaste numeriske værdier for HSB eller RGB som i Adobe Farvevælger.
2. Juster skydekontrollen Intensitet for at øge eller reducere farvens lysstyrke. Den nye farveprøve i eksempelskaleringen øverst i farvevælgeren viser effekten af forøgelse eller formindskelse af stop ved den valgte farve.

   Intensitetsstop er det modsatte af stop i belysningsindstilling. Hvis du øger indstillingen Belysning i HDR-billedet med to stop, og intensitetsstoppene reduceres med to, bevares det samme farveudseende, som hvis HDR-billedbelysningen og farveintensiteten begge var indstillet til 0.

   Hvis du kender de præcise 32-bit-RGB-værdier for den ønskede farve, kan du indtaste dem direkte i RGB-felterne for 32-bit-værdier.
3. (Valgfrit) Juster indstillinger for visningsområdet.
   Få vist stopstørrelse Indstiller stopintervallerne for hver forhåndsvisning af en farveprøve. For eksempel en indstilling på 3 giver farveprøver på -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med disse farveprøver kan du få vist udseendet af den valgte farve ved forskellige belysningsindstillinger.

   Relation til dokument Marker for at justere forhåndsvisningen af farveprøverne, så den afspejler billedets aktuelle belysningsindstilling. Hvis dokumentbelysningen f.eks. er indstillet højere, bliver den nye forhåndsvisning af farveprøven lysere end den valgte farve i farvevælgerens farvefelt, så effekten af den højere belysning vises på den valgte farve. Hvis den aktuelle belysning er indstillet til 0 (standarden), ændrer markering eller fravalg af denne indstilling ikke den nye farveprøve.
4. (Valgfrit) Klik på Føj til farveprøver for at føje den valgte farve til panelet Farveprøver.
5. Klik på OK.

Til toppen

Maling på HDR-billeder

Du kan redigere og føje effekter til HDR-/32-bpc-billeder med et af følgende værktøjer i Photoshop: Pensel, Blyant, Pen, Form, Stempelkloning, Mønsterstempel, Viskelæder, Farveforløb, Sløring, Skarpere, Udtværing og Oversigtspensel. Du kan også bruge tekstværktøjet til at føje 32-bpc-tekstlag til et HDR-billede.

Ved redigering af eller maling på HDR-billeder kan du få vist dit arbejde ved forskellige belysningsindstillinger ved hjælp af enten skydekontrollen 32-bit-belysning i området med dokumentoplysninger eller dialogboksen Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning (Vis > Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning). Med HDR-farvevælgeren kan du også få vist den valgte forgrundsfarve ved forskellige intensitetsindstillinger, så den stemmer overens med forskellige belysningsindstillinger i et HDR-billede.

1. Åbn et HDR-billede.
2. (Valgfrit) Indstil belysningen for billedet. Læs Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder.
3. Klik på forgrundsfarven for at åbne HDR-farvevælgeren, og vælg en farve til pensel- eller blyantværktøjet. Klik på farvefeltet på tekstværktøjets indstillingslinje for at angive tekstfarven for tekstværktøjet.
   HDR-farvevælgerens visningsområde er en hjælp til at vælge og justere en forgrundsfarve i forhold til forskellige belysningsindstillinger i HDR-billedet. Læs Om HDR-farvevælgeren.
   Hvis du vil se effekterne af maling ved forskellige HDR-belysninger, skal du bruge kommandoen Vindue > Arranger > Nyt vindue til at åbne samtidige visninger af det samme HDR-billede og derefter indstille vinduerne til forskellige belysninger ved hjælp af skydekontrollen Belysning i dokumentets statuslinjeområde.

Flere hjælpeemner

Justering af HDR-belysning og -toning

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilpasning af tabeller med indekserede farver

Tilpasse tabeller med indekserede farver

Til toppen

Tilpasse tabeller med indekserede farver

Med kommandoen Farvetabel kan du foretage ændringer i farvetabellen for et billede med indekserede farver. Disse tilpasningsfunktioner er især nyttige i forbindelse med pseudofarvebilleder, dvs. billeder, der viser variationer i gråtoneniveauer med farver i stedet for gråtoner og ofte bruges i videnskabelige og medicinske sammenhænge. Tilpasning af farvetabellen kan dog også give nogle specielle effekter i billeder med indekserede farver, der indeholder et begrænset antal farver.

Bemærk! *Du kan flytte farver i et pseudofarvebillede på en nem måde ved at vælge Billede > Justeringer og bruge farvejusteringskommandoerne i undermenuen.*

Redigere farver og tildele gennemsigtighed med en farvetabel

Du kan redigere farver i farvetabellen for at opnå specielle effekter eller tildele en enkelt farve i tabellen gennemsigtighed i billedet.

1. Åbn billedet med de indekserede farver.
2. Vælg Billede > Tilstand > Farvetabel.
3. Hvis du vil ændre en enkelt farve, skal du klikke på farven og vælge en ny farve i farvevælgeren.
4. Hvis du vil ændre et farveområde, skal du trække i tabellen for at vælge det ønskede farveområde. I farvevælgeren skal du vælge den første farve, du ønsker, fra området og klikke på OK. Når farvevælgeren vises igen, skal du vælge den sidste farve, du ønsker, fra området og klikke på OK.

   De farver, du vælger i farvevælgeren, placeres i det område, du har valgt i dialogboksen Farvetabel.
5. Hvis du vil tildele gennemsigtighed til en farve, skal du vælge pipetteværktøjet i dialogboksen Farvetabel og klikke på farven i tabellen eller på billedet. Den hentede farve erstattes med gennemsigtighed i billedet.
6. Klik på OK i dialogboksen Farvetabel for at anvende de nye farver på billedet med indekserede farver.

Vælge en foruddefineret farvetabel

1. Åbn billedet med de indekserede farver.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Billede > Tilstand > Farvetabel.
   - Vælg Billede > Tilstand > Indekseret farve. Vælg Brugerdefineret i pop op-menuen i panelet i dialogboksen Indekseret farve. Dialogboksen Farvetabel åbnes.
3. Vælg en foruddefineret tabel i menuen Tabel i dialogboksen Farvetabel.
   Brugerdefineret Opretter en palet, du angiver.

   Sort brødtekst Viser en palet, der er baseret på de forskellige farver, et helt sort varmelegeme udsender, når det opvarmes – fra sort til rød, orange, gul og hvid.

   Gråtoner Vise en palet, der er baseret på 256 gråtoner, fra sort til hvid.

   Spektrum Viser en palet, der er baseret på de farver, der frembringes, når hvidt lys passerer igennem en prisme – fra violet, blå og grøn til gul, orange og rød.

   System (Mac OS) Viser standardsystempaletten i Mac OS med 256 farver.

   System (Windows) Viser standardsystempaletten i Windows med 256 farver.

Gemme og indlæse farvetabeller

Du kan bruge knapperne Gem og Indlæs i dialogboksen Farvetabel til at gemme tabellerne med indekserede farver til brug sammen med andre Adobe Photoshop-billeder. Når du har indlæst en farvetabel i et billede, ændres farverne i billedet, så de afspejler de farvepositioner, de henviser til i den nye farvetabel.

Bemærk! *Du kan også indlæse gemte farvetabeller i panelet Farveprøver.*
Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

Tilpasning af farvevælgere og farveprøver

Ændre farvevælgeren
Tilføje og slette farveprøver
Håndtere farveprøvebiblioteker
Dele farveprøver mellem programmer

Ændre farvevælgeren

Til toppen

I stedet for at bruge Adobe Farvevælger kan du vælge farver fra standardfarvevælgeren i operativsystemet eller fra en farvevælger fra en tredjepart.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Generelt (Mac OS).
2. Vælg en farvevælger i pop op-menuen Farvevælger, og klik på OK.

   Du kan finde flere oplysninger i dokumentationen til operativsystemet.

Tilføje og slette farveprøver

Til toppen

Farveprøver kan føjes til eller slettes fra panelet Farveprøver.

Du kan også tilføje en farveprøve fra farvevælgeren ved at klikke på knappen Føj til farveprøver.

Føje en farve til panelet Farveprøver

1. Beslut, hvilken farve der skal tilføjes, og gør den til forgrundsfarven.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Ny farveprøve i panelet Farveprøver. Eller vælg Ny farveprøve i menuen i panelet Farveprøver.
   - Placer markøren over et tomt område i den nederste række i panelet Farveprøver (markøren ændres til malerspandværktøjet), og klik for at tilføje farven. Indtast et navn til den nye farve, og klik på OK.

Farve taget fra billede (venstre) og tilføjet i panelet Farveprøver (højre)

   - (Kun Creative Cloud) Vælg Indlæs farveprøver i menuen i panelet. Derefter skal du i vinduet Indlæs finde HTML-, CSS- eller SVG-filen, vælge den og klikke på OK. Photoshop læser de i dokumentet angivne farveværdier.

Bemærk! *Nye farver gemmes i Photoshop-indstillingsfilen, så de bevares til næste redigeringssession. Hvis du vil gemme en farve permanent, skal du gemme den i et bibliotek.*

Slette en farve fra panelet Farveprøver

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Træk en farveprøve hen på ikonet Slet.
- Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, placer markøren over en farveprøve (markøren ændres til en saks), og klik derefter.

Håndtere farveprøvebiblioteker

Til toppen

Med farveprøvebiblioteker er det let at få adgang til forskellige farvesæt. Brugerdefinerede farveprøvesæt kan gemmes som et bibliotek til senere brug. Farveprøver kan også gemmes i et format, så de kan deles i andre programmer.

Indlæse eller erstatte et farveprøvebibliotek

❖ Vælg en af følgende indstillinger i menuen i panelet Farveprøver:

Indlæse farveprøver Føjer et bibliotek til det aktuelle sæt farveprøver. Vælg den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.

Erstatte farveprøver Erstatter den aktuelle liste med et andet bibliotek. Vælg den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs. I Photoshop kan du gemme det aktuelle sæt farveprøver, inden du erstatter disse.

Navn på farvebibliotek Indlæser et bestemt farvesystem, der er vist i den nederste del af menuen i panelet Farveprøver. Du kan enten erstatte det aktuelle farvesæt med det bibliotek, du indlæser, eller vedhæfte det til dette.

Gemme et sæt farveprøver som et bibliotek

1. Vælg Gem farveprøver i menuen i panelet Farveprøver.
2. Vælg en placering til farveprøvebiblioteket, skriv et filnavn, og klik på Gem.

   Du kan gemme biblioteket et vilkårligt sted. Hvis du imidlertid placerer biblioteksfilen på standardplaceringen for forudindstillinger i mappen Forudindstillinger/Farveprøver, vises biblioteksnavnet nederst i menuen i panelet Farveprøver, når du har genstartet programmet.

Vende tilbage til standardbiblioteket med farveprøver

❖ Vælg Nulstil farveprøver i menuen i panelet Farveprøver. Du kan enten erstatte det aktuelle farvesæt med standardbiblioteket for farveprøver eller vedhæfte det til dette.

Dele farveprøver mellem programmer

Til toppen

Du kan dele de rene farveprøver, du opretter i Photoshop, Illustrator og InDesign, ved at gemme et farveprøvebibliotek til udveksling. Farverne vises nøjagtigt ens på tværs af programmer, når blot farveindstillingerne er synkroniserede.

1. Opret de proces- og staffagefarveprøver, du vil dele, på panelet Farveprøver, og fjern eventuelle farveprøver, du ikke vil dele.
   Bemærk! *Du kan ikke dele følgende typer farveprøver mellem programmer: mønstre, farveforløb og Registreringsfarveprøven fra Illustrator eller InDesign og bogfarvereferencer, HSB, XYZ, duotone, skærm-RGB, opacitet, total trykfarve og webRGB-farveprøver fra Photoshop. Disse farveprøvetyper fravælges automatisk, når du gemmer farveprøver, som skal udveksles.*
2. Vælg Gem farveprøver til udveksling i menuen på panelet Farveprøver, og gem farveprøvebibliotekerne på en let tilgængelig placering.
3. Indlæs farveprøvebiblioteket på panelet Farveprøver i Photoshop, Illustrator eller InDesign.

Flere hjælpeemner

Tilføj farveprøver fra HTML-, CSS- og SVG-filer | Creative Cloud

---

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Konvertering mellem farvetilstande

Konvertering af et billede til en anden farvetilstand
Konvertere et billede til bitmaptilstand
Konvertere et farvefoto til gråtonetilstand
Konvertere et billede i bitmaptilstand til gråtonetilstand
Konvertering af et gråtone- eller RGB-billede til indekseret farve

Konvertering af et billede til en anden farvetilstand

Til toppen

Du kan ændre et billede fra den oprindelige tilstand (kildetilstand) til en anden tilstand (måltilstand). Når du vælger en anden farvetilstand til et billede, ændrer du permanent farveværdierne i billedet. Når du f.eks. konverterer et RGB-billede til CMYK-tilstand, justeres RGB-farveværdier, der ligger uden for CMYK-farvetilpasningen (defineret af indstillingen for CMYK-arbejdsrum i dialogboksen Farveindstillinger), så de falder inden for farvetilpasningen. Nogle billeddata kan derfor gå tabt og kan ikke gendannes, hvis du konverterer billedet fra CMYK til RGB igen.

Inden konvertering af billeder er det bedst at gøre følgende:

- Foretag så stor en del af redigeringen som muligt i billedets oprindelige tilstand (normalt RGB til billeder fra de fleste scannere eller digitalkameraer eller CMYK til billeder fra traditionelle tromlescannere eller importeret fra et Scitex-system).
- Gem en sikkerhedskopi, før du konverterer. Sørg for at gemme en kopi af billedet med alle lag, så du kan redigere den oprindelige version af billedet efter konverteringen.
- Samkopier filen, før du konverterer den. Farvernes samspil mellem lagblandingstilstande ændres, når tilstanden ændres.
  Bemærk! *I de fleste tilfælde skal du samkopiere en fil, før du konverterer den. Det er dog ikke påkrævet, og i visse tilfælde er det ikke ønskværdigt (hvis filen f.eks. har vektortekstlag).*

❖ Vælg Billede > Tilstand, og vælg den ønskede tilstand i undermenuen. De tilstande, der ikke er tilgængelige for det aktive billede, er nedtonet i menuen.

Billeder samkopieres, når de konverteres til tilstanden Multikanal, Bitmap eller Indekseret farve, fordi disse tilstande ikke understøtter lag.

Konvertere et billede til bitmaptilstand

Til toppen

Når du konverterer et billede til bitmaptilstand, reduceres billedet til to farver, hvilket forenkler farveoplysningerne i billedet betydeligt og reducerer filstørrelsen tilsvarende.

Når et farvebillede konverteres til bitmaptilstand, skal du først konvertere det til gråtonetilstand. Dette fjerner oplysningerne om farvetone og mætning fra pixlene og bevarer kun lysstyrkeværdierne. Eftersom der kun er nogle få redigeringsindstillinger til rådighed for bitmapbilleder, er det normalt bedst at redigere billedet i gråtonetilstand og derefter konvertere det til bitmaptilstand.

Bemærk! *Billeder i bitmaptilstand har 1 bit pr. kanal. Du skal konvertere et billede med 16 eller 32 bit pr. kanal til 8-bit gråtonetilstand, inden det konverteres til bitmaptilstand.*

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis billedet er i farver, skal du vælge Billede > Tilstand > Gråtoner. Vælg derefter Billede > Tilstand > Bitmap.
   - Hvis billedet er et gråtonebillede, skal du vælge Billede > Tilstand> Bitmap.
2. Angiv en værdi for bitmapbilledets outputopløsning under Output, og vælg en måleenhed. Den aktuelle billedopløsning vises som standard som både input- og outputopløsning.
3. Vælg en af følgende bitmapkonverteringsmetoder i pop op-menuen Brug:
   50% tærskelværdi Konverterer pixel med grå værdier over middelgråniveauet (128) til hvid og pixel med grå værdier under dette niveau til sort. Resultatet er en sort-hvid gengivelse af billedet med meget stor kontrast.

   Mønster-rastersimulering Konverterer et billede ved at strukturere gråniveauer til geometriske konfigurationer af sorte og hvide punkter.

   Diffus rastersimulering Konverterer et billede ved hjælp af en fejldiffusionsproces og starter med pixlen i billedets øverste venstre hjørne. Hvis en pixels værdi er over middelgrå (128), ændres den til hvid, og hvis den er under, til sort. Da den oprindelige pixel sjældent er helt hvid eller helt sort, vil det uvægerligt medføre fejl. Denne fejl overføres til de omgivende pixel og diffuseres i hele billedet, så der opstår en kornet filmagtig tekstur.

   Halvtoneraster Simulerer halvtonepunkters udseende i det konverterede billede. Indtast værdier i dialogboksen Halvtoneraster:
   - Indtast en værdi for rastertætheden under Tæthed, og vælg en måleenhed. Værdien kan ligge mellem 1.000 og 999.999 for linjer pr. tomme og mellem 0,400 og 400.00 for linjer pr. centimeter. Du kan indtaste decimalværdier. Rastertætheden angiver halvtonerasteret i

linjer pr. tomme (lpi). Tætheden afhænger af papirtypen og den trykpresse eller printer, der bruges til trykningen/udskrivningen. Aviser bruger normalt et raster på 85 linjer. Tidsskrifter bruger rastere med højere opløsning, f.eks. 133 lpi og 150 lpi. Spørg trykkeriet om de korrekte rastertætheder.

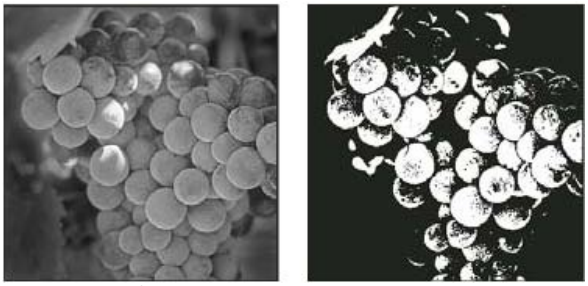
- Indtast en værdi for rastervinklen i grader fra -180 to +180. Rastervinklen angiver rasterets retning. Halvtonerastere og sort-hvide halvtonerastere bruger normalt en vinkel på 45°.
- Vælg den ønskede punktform under Form.

Vigtigt! *Halvtonerasteret bliver en del af billedet. Hvis du udskriver billedet på en halvtoneprinter, bruger printeren sit eget halvtoneraster samt det halvtoneraster, der er en del af billedet. På nogle printere er resultatet et moirémønster.*

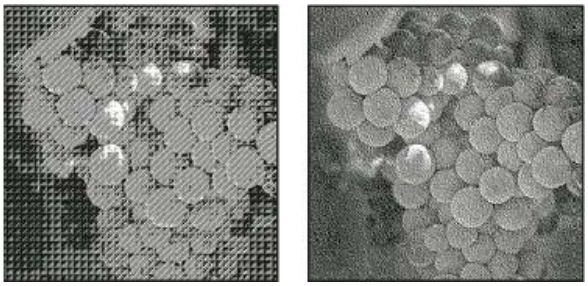
Brugerdefineret mønster Simulerer et brugerdefineret halvtonerasters udseende i det konverterede billede. Vælg et mønster, der kan bruges til forskellige tykkelser. Dette er typisk et med flere forskellige grå toner.

Hvis du vil bruge denne indstilling, skal du først definere et mønster og derefter screene gråtonebilledet for at anvende teksturen. Hvis du vil dække hele billedet, skal mønsteret være lige så stort som billedet. Ellers bliver mønsteret fliselagt. Photoshop indeholder flere mønstre, der automatisk fliselægges og kan bruges som halvtonerastermønstre.

Hvis du vil forberede et sort-hvid mønster til konvertering, skal du først konvertere billedet til gråtoner og derefter anvende filteret Mere sløring flere gange. Denne sløringsteknik opretter tykke linjer, der ændres fra mørkegrå til hvid.



Oprindeligt gråtonebillede og konvertering med 50% tærskelværdi



Konvertering med mønster-rastersimulering og diffus rastersimulering

Til toppen

Konvertere et farvefoto til gråtonetilstand

1. Åbn det fotografi, du vil konvertere til sort-hvid.
2. Vælg Billede > Tilstand > Gråtoner.
3. Klik på Frasorter. Photoshop konverterer farverne i billedet til sort, hvid og forskellige gråtoner.
   Bemærk! *Med teknikken ovenfor minimeres filstørrelsen, men farveoplysninger kasseres og tilstødende farver kan blive konverteret til præcis samme gråtone. Hvis der bruges et sort-hvidt justeringslag, øges filstørrelsen, men farveoplysninger bibeholdes, så du kan knytte farver til forskellige gråtoner.*

Til toppen

Konvertere et billede i bitmaptilstand til gråtonetilstand

Du kan konvertere et billede i bitmaptilstand til gråtonetilstand for at kunne redigere det. Vær opmærksom på, at et billede i bitmaptilstand, som er redigeret i gråtonetilstand, måske ikke har samme udseende, når det konverteres til bitmaptilstand igen. Tag f.eks. en pixel, der er sort i bitmaptilstand og derefter redigeres til en gråtone i gråtonetilstand. Når billedet konverteres tilbage til bitmaptilstand, gengives den pågældende pixel som hvid, hvis dens grå værdi er over middelgråværdien på 128.

1. Vælg Billede > Tilstand > Gråtoner.
2. Indtast en værdi på mellem 1 og 16 som størrelsesforholdet.

   Størrelsesforholdet er faktoren til nedskalering af billedet. Hvis du f.eks. vil reducere et gråtonebillede med 50%, skal du indtaste 2 som størrelsesforhold. Hvis du indtaster et tal, der er større end 1, beregner programmet gennemsnittet af flere pixel i bitmapbilledet for at gengive en enkelt pixel i gråtonebilledet. Med denne proces kan du generere flere gråtoner fra et billede, der er scannet på en 1-bit scanner.

Til toppen

Konvertering af et gråtone- eller RGB-billede til indekseret farve

Konvertering til indekserede farver reducerer antallet af farver i billedet til maks. 256, som er standardantallet af farver, der understøttes af GIF- og PNG-8-formatet samt mange multimedieprogrammer. Denne konvertering reducerer filstørrelsen ved at slette farveoplysninger i billedet.

Hvis du vil konvertere til indekseret farve, skal du starte med et billede, som har 8 bit pr. kanal og enten er i gråtone- eller RGB-tilstand.

1. Vælg Billede > Tilstand > Indekseret farve.
   Bemærk! *Alle synlige lag samkopieres, og alle skjulte lag kasseres.*

   For gråtonebilleder sker konverteringen automatisk. Ved RGB-billeder åbnes dialogboksen Indekseret farve.
2. Vælg Eksempel i dialogboksen Indekseret farve for at få vist et eksempel på ændringerne.
3. Angiv konverteringsindstillinger.

Konverteringsindstillinger for billeder med indekserede farver

Når du konverterer et RGB-billede til indekseret farve, kan du angive en række konverteringsindstillinger i dialogboksen Indekseret farve.

Palettype Du kan bruge en række palettyper til at konvertere et billede til indekseret farve. Til indstillingerne Sanselig, Selektiv og Adaptiv kan du vælge at bruge en lokal palet ud fra farverne i det aktuelle billede. Der er følgende tilgængelige palettyper:

Eksakt Opretter en palet med eksakte farver, der vises i RGB-billedet; denne indstilling er kun tilgængelig, hvis billedet bruger 256 eller færre farver. Da billedets palet indeholder alle billedets farver, er der ingen rastersimulering.

System (Mac OS) Bruger Mac OS-systemets 8-bit-standardpalet, som er baseret på en ensartet samling af RGB-farver.

System (Windows) Bruger Windows-systemets 8-bit standardpalet, som er baseret på en ensartet samling af RGB-farver.

Web Bruger farvepaletten med 216 farver, som webbrowsere uanset platform bruger til at vise billeder på en skærm, der højst kan vise 256 farver. Denne palet er fremstillet ud fra Mac OS' 8-bit-palet. Brug denne indstilling for at undgå rastersimulering i browseren, når du viser billeder på en skærm, der højst kan vise 256 farver.

Ensartet Opretter en palet ved en ensartet udtagning af farver fra RGB-farveterningen. Hvis Photoshop f.eks. tager seks jævnt fordelte farveniveauer for rød, grøn og blå, giver kombinationen en ensartet palet med 216 farver (6 i tredje potens = 6 x 6 x 6 = 216). Det samlede antal farver, der vises i et billede, svarer til den nærmeste værdi i tredje potens (8, 27, 64, 125 eller 216), der er mindre end værdien i tekstboksen Farver.

Lokal (Sanselig) Opretter en brugerdefineret palet ved at prioritere de farver, som det menneskelige øje er mest følsomt over for.

Lokal (Selektiv) Opretter en farvetabel, der ligner farvetabellen Sanselig, men lægger vægten på brede farveområder og bevarelse af webfarver. Denne indstilling giver normalt billeder med den største farveintegritet.

Lokal (Adaptiv) Opretter en palet ved at hente farver fra det spektrum, der er mest almindeligt i billedet. Et RGB-billede, der kun indeholder farverne grøn og blå, giver f.eks. en palet, der primært består af grønne og blå farver. De fleste billeder koncentrerer farver i bestemte områder af spektret. Du kan styre en palet mere præcist ved først at markere en del af billedet, som indeholder de farver, du gerne vil fremhæve. Photoshop vægter konverteringen mod disse farver.

Original (sanselig) Opretter en brugerdefineret palet ved at prioritere de farver, som det menneskelige øje er mest følsomt over for. Gælder, når du har mange åbne dokumenter. Tager alle åbne dokumenter i betragtning.

Original (selektiv) Opretter en farvetabel, der ligner farvetabellen Sanselig, men lægger vægten på brede farveområder og bevarelse af webfarver. Denne indstilling giver normalt billeder med den største farveintegritet. Gælder, når du har mange åbne dokumenter. Tager alle åbne dokumenter i betragtning.

Original (adaptiv) Opretter en palet ved at hente farver fra det spektrum, der er mest almindeligt i billedet. Et RGB-billede, der kun indeholder farverne grøn og blå, giver f.eks. en palet, der primært består af grønne og blå farver. De fleste billeder koncentrerer farver i bestemte områder af spektret. Du kan styre en palet mere præcist ved først at markere en del af billedet, som indeholder de farver, du gerne vil fremhæve. Photoshop vægter konverteringen mod disse farver. Gælder, når du har mange åbne dokumenter. Tager alle åbne dokumenter i betragtning.

Brugerdefineret Opretter en brugerdefineret palet ved hjælp af dialogboksen Farvetabel. Du kan enten redigere farvetabellen og gemme den til senere brug eller klikke på Indlæs for at indlæse en tidligere oprettet farvetabel. Denne indstilling viser også den aktuelle adaptive palet, som er nyttig til visning af de farver, der oftest er brugt i billedet.

Foregående Anvender den brugerdefinerede palet fra den foregående konvertering, så det er nemt at konvertere flere billeder med samme brugerdefinerede palet.

Antal farver For paletten Ensartet, Sanselig, Selektiv eller Adaptiv kan du angive det nøjagtige antal farver, der skal vises (maks. 256), ved at indtaste en værdi for Farver. Tekstboksen Farver bestemmer kun, hvordan tabellen med indekserede farver oprettes. Adobe Photoshop behandler stadig billedet som et 8-bit farvebillede med 256 farver.

Medtagelse af farver og gennemsigtighed Hvis du vil angive, hvilke farver der skal medtages i tabellen over indekserede farver, eller angive gennemsigtighed i billedet, skal du vælge en af følgende indstillinger:

Gennemtvunget Giver adgang til indstillinger, som kan gennemtvinge, at visse farver medtages i farvetabellen. Sort og hvid tilføjer ren sort eller ren hvid i farvetabellen, Primære tilføjer rød, grøn, blå, cyan, magenta, gul, sort og hvid, Web tilføjer de 216 websikre farver, og med Brugerdefineret kan du definere, hvilke brugerdefinerede farver der skal tilføjes.

Gennemsigtighed Angiver, om gennemsigtige områder i billedet skal bevares under konvertering. Hvis du vælger denne indstilling, tilføjes et særligt indekspunkt for gennemsigtige farver i farvetabellen. Hvis du fravælger denne indstilling, udfyldes gennemsigtige områder med bundfarven eller med hvid, hvis der ikke er valgt en bundfarve.

Bund Angiver den baggrundsfarve, der bruges til at udfylde kantudjævnede kanter, der støder op til gennemsigtige områder i billedet. Når

Gennemsigtighed er valgt, anvendes bundfarven på kantområderne for at blande kanterne med en webbaggrund med samme farve. Når Gennemsigtighed er fravalgt, anvendes bundfarven på gennemsigtige områder. Vælger du Ingen som bundfarven, skabes en gennemsigtighed med hårde kanter, hvis Gennemsigtighed er valgt, og ellers udfyldes alle gennemsigtige områder med 100% hvid. Billedet skal indeholde gennemsigtighed, før bundindstillingerne er tilgængelige.

Rastersimulering Medmindre du bruger farvetabelindstillingen Eksakt, indeholder farvetabellen muligvis ikke alle de farver, der er brugt i billedet. Du kan simulere de farver, der ikke er i farvetabellen, ved at rastersimulere farverne. Med rastersimulering blandes pixlene fra de tilgængelige farver for at simulere de manglende farver. Vælg en rastersimuleringsindstilling i menuen, og indtast en værdi i procent for rastersimuleringsmængden. Jo højere værdien er, jo flere farver rastersimuleres, men det kan øge filstørrelsen. Du kan vælge mellem følgende rastersimuleringsindstillinger:

Ingen Rastersimulerer ikke farver, men bruger i stedet den farve, der ligger tættest på den manglende farve. Det giver nogle skarpe overgange mellem farvenuancerne i billedet, hvilket giver en farvereduktionseffekt.

Diffusion Bruger en fejldiffusionsmetode, der giver en mindre struktureret rastersimulering end indstillingen Mønster. Hvis du vil beskytte farver i billedet, som har punkter i farvetabellen, mod at blive rastersimuleret, skal du vælge Bevar eksakte farver. Denne indstilling bevarer fine streger og tekst til webbilleder.

Mønster Bruger et halvtonelignende kvadratisk mønster til at simulere farver, der ikke findes i farvetabellen.

Støj Bidrager til at reducere sømmønstre langs kanterne i billedudsnit. Vælg denne indstilling, hvis du vil opdele billedet i udsnit og placere det i en HTML-tabel.

Flere hjælpeemner

Om farvearbejdsrum

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Farvetilstande

RGB-farvetilstand
CMYK-farvetilstand
Lab-farvetilstand
Gråtonetilstand
Bitmap-tilstand
Duotone-tilstand
Indekseret farvetilstand
Multikanaltilstand

RGB-farvetilstand

Til toppen

Photoshops RGB-farvetilstand benytter RGB-modellen og tildeler hver pixel en intensitetsværdi. I billeder med 8 bit pr. kanal ligger intensitetsværdierne mellem 0 (sort) til 255 (hvid) for hver af RGB-komponenterne (rød, grøn, blå) i et farvebillede. En klar rød farve har f.eks. have en R-værdi på 246, en G-værdi på 20 og en B-værdi på 50. Når alle tre komponenters værdier er ens, er resultatet en neutral grå nuance. Når alle komponenters værdier er 255, er resultatet helt hvid, og når værdierne er 0 helt sort.

RGB-billeder bruger tre farver, eller kanaler, til at gengive farver på skærmen. I billeder med 8 bit pr. kanal oversættes de tre kanaler til 24-bit (8 bit x 3 kanaler) farveoplysninger pr. pixel. Med 24-bit-billeder kan de tre kanaler gengive op til 16,7 millioner farver pr. pixel. Billeder med 48 bit (16 bit pr. kanal) og 96 bit (32 bit pr. kanal) kan gengive endnu flere farver pr. pixel. RGB-modellen er standardtilstanden for nye Photoshop-billeder, men bruges også af computerskærme til at vise farver. Det betyder, at når du arbejder i andre farvetilstande end RGB, f.eks. CMYK, konverterer Photoshop CMYK-billedet til RGB til visning på skærmen.

Selvom RGB er en standardfarvemodel, kan det nøjagtige farveområde, der gengives, variere alt efter programmet eller skærmen. RGB-farvetilstanden i Photoshop varierer i henhold til den indstilling for arbejdsrum, du angiver i dialogboksen Farveindstillinger.

CMYK-farvetilstand

Til toppen

I CMYK-tilstanden tildeles hver pixel en procentværdi for hver procestrykfarve. De lyseste farver (højlys) tildeles små procentværdier af procestrykfarver, de mørkere (skygge) farver højere procentværdier. En klar rød kan f.eks. indeholde 2% cyan, 93% magenta, 90% gul og 0% sort. I CMYK-billeder genereres ren hvid, når alle fire komponenter har værdien 0%.

Brug CMYK-tilstanden, når et billede forberedes til trykning med procesfarver. Når du konverterer et RGB-billede til CMYK, oprettes en farveseparation. Hvis du starter med et RGB-billede, er det bedst først at redigere i RGB-tilstand og derefter konvertere til CMYK, når redigeringen er afsluttet. I RGB-tilstand kan du bruge korrekturopsætningskommandoerne til at simulere virkningen af en CMYK-konvertering uden at ændre de faktiske billeddata. Du kan også bruge CMYK-tilstand til at arbejde direkte med CMYK-billeder, der er scannet eller importeret fra mere avancerede systemer.

Selvom CMYK er en standardfarvemodel, kan det nøjagtige farveområde, der gengives, variere alt efter trykpresse og trykforhold. CMYK-farvetilstanden i Photoshop varierer i henhold til den indstilling for arbejdsrum, du angiver i dialogboksen Farveindstillinger.

Lab-farvetilstand

Til toppen

CIE L*a*b*-farvemodellen (Lab) er baseret på øjets opfattelse af farver. De numeriske værdier i Lab beskriver alle de farver, en person med normalt syn kan se. Da Lab-farvemodellen beskriver, hvordan farverne ser ud, i stedet for hvor meget af et bestemt farvestof der skal bruge til en enhed (f.eks. en skærm, en skrivebordsprinter eller et digitalkamera) for at frembringe en bestemt farve, anses den for at være en enhedsuafhængig farvemodel. Farvestyringssystemer bruger Lab som farvereference til at transformere en farve fra et farverum til et andet på en konsekvent måde.

Tilstanden Lab-farver har en lysstyrkekomponent (L), der kan ligge mellem 0 og 100. I Adobe Farvevælger og panelet Farve kan komponenten a (grøn-rød akse) og komponenten b (blå-gul akse) ligge fra +127 til –128.

Lab-billeder kan gemmes i følgende formater: Photoshop, Photoshop EPS, Stort dokumentformat (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 eller Photoshop DCS 2.0. Du kan gemme 48-bit (16 bit pr. kanal) Lab-billeder i formaterne: Photoshop, Stort dokumentformat (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw eller TIFF.

Bemærk! *Formaterne DCS 1.0 og DCS 2.0 konverterer filen til CMYK, når den åbnes.*

Gråtonetilstand

Til toppen

Gråtonetilstand bruger forskellige nuancer af grå i et billede. I 8-bit billeder kan der være op til 256 nuancer af grå. Hver pixel i et gråtonebillede har en lysstyrkeværdi på mellem 0 (sort) og 255 (hvid). I 16- og 32-bit billeder er antallet af nuancer i et billede meget større end i 8-bit billeder.

Gråtoneværdier kan også måles som sort trykfarves dækningsprocent (0% er lig med hvid, 100% er lig med sort).

Gråtonetilstand benytter det område, der er defineret af indstillingen for arbejdsrum, som du angiver i dialogboksen Farveindstillinger.

Til toppen

Bitmap-tilstand

Bitmaptilstand bruger en af to farveværdier (sort eller hvid) til at gengive pixlene i et billede. Billeder i bitmaptilstand kaldes bitmappede 1-bit billeder, fordi de har en bitdybde på 1.

Til toppen

Duotone-tilstand

Duotone-tilstand opretter gråtonebilleder i monotone (en farve), duotone (to farver), tritone (tre farver) og quadtone (fire farver) med en til fire brugerdefinerede trykfarver.

Til toppen

Indekseret farvetilstand

Indekseret farvetilstand producerer 8-bit-billedfiler med højst 256 farver. Når Photoshop konverterer til indekseret farve, opbygger programmet en farveopslagstabel (CLUT), som gemmer og indekserer farverne i billedet. Hvis en farve i det oprindelige billede ikke vises i tabellen, vælger programmet den nærmeste eller bruger rastersimulering til at simulere farven ved hjælp af tilgængelige farver.

Selvom paletten af farver er begrænset, kan indekserede farver reducere filstørrelsen og alligevel bevare den visuelle kvalitet, der kræves til multimediepræsentationer, websider og lignende. Begrænset redigering er mulig i denne tilstand. Hvis du har brug for omfattende redigering, skal du midlertidigt konvertere billedet til RGB. Filer med indekserede farver kan gemmes i følgende formater: 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.

Til toppen

Multikanaltilstand

Billeder i multikanaltilstand indeholder 256 niveauer af grå i hver kanal og er nyttige til specialtryk. Billeder i multikanaltilstand kan gemmes i følgende formater: Photoshop, Stort dokumentformat (PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw eller Photoshop DCS 2.0.

Følgende retningslinjer gælder for konvertering af billeder til multikanaltilstand:

- Lag understøttes ikke, og derfor samkopieres de.
- Farvekanalerne i det oprindelige billede ændres til staffagefarvekanaler i det konverterede billede.
- Når du konverterer et CMYK-billede til multikanaltilstand, oprettes der cyan, magenta, gule og sorte staffagefarvekanaler.
- Når du konverterer et RGB-billede til multikanaltilstand, oprettes der cyan, magenta og gule staffagefarvekanaler.
- Hvis du sletter en kanal i et RGB-, CMYK- eller Lab-billede, konverteres billedet automatisk til multikanaltilstand, og lagene samkopieres.
- Hvis du vil eksportere et multikanalbillede, skal du gemme det i Photoshop DCS 2.0-format.

Bemærk! *Indekserede farver og 32-bit billeder kan ikke konverteres til multikanaltilstand.*

Flere hjælpeemner

Om farvearbejdsrum

Skærmkorrektur af farver

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Om farver

Grundlæggende oplysninger om farver
Farvemodeller, -rum og -tilstande
Justere farvetone, mætning og lysstyrke

Bemærk! *Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.*

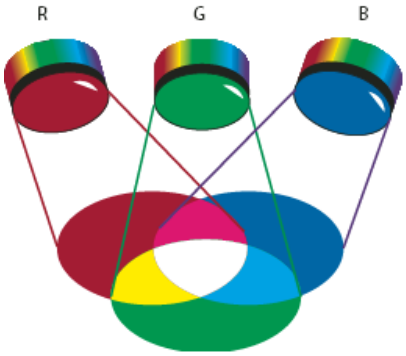
Til toppen

Grundlæggende oplysninger om farver

Når du ved, hvordan farver dannes, og hvordan de relaterer sig til hinanden, kan du arbejde mere effektivt i Photoshop. I stedet for at opnå en effekt tilfældigt, kan du frembringe ensartede resultater takket være en forståelse for den grundlæggende farveteori.

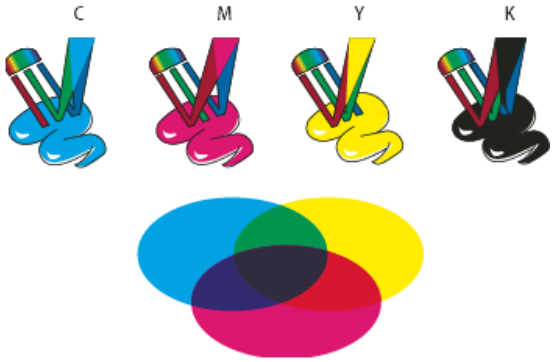
Primærfarver

Additive primærfarver er de tre primærfarver (rød, grøn og blå), som danner alle farverne i det synlige spektrum, når de sættes sammen i forskellige kombinationer. Hvid dannes ved at tilføje lige dele rødt, blåt og grønt lys. Sort er resultatet af fuldstændigt fravær af rødt, blåt og grønt lys. Computerskærme er enheder, der bruger de additive primærfarver til at danne farver.



Additive farver (RGB)
***R.** Rød **G.** Grøn **B.** Blå*

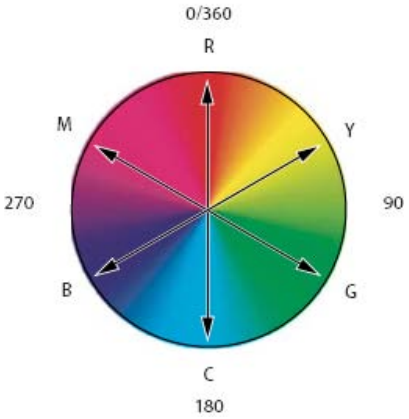
Subtraktive primærfarver er pigmenter, som danner et farvespektrum i forskellige kombinationer. I modsætning til skærme bruger printere subtraktive primærfarver (pigmenterne cyan, magenta, gul og sort) til at danne farver gennem subtraktiv blanding. Udtrykket "subtraktiv" bruges, fordi primærfarverne er rene, indtil de blandes sammen og bliver til farver, der er mindre rene udgaver af primærfarverne. Orange dannes f.eks. ved den subtraktive sammenblanding af magenta og gul.



Subtraktive farver (CMYK)
***C.** Cyan **M.** Magenta **Y.** Gul **K.** Sort*

Farvehjulet

Hvis du ikke har erfaring med at justere farvekomponenter, hjælper det at have et diagram over standardfarvehjulet ved hånden, når du arbejder med farvebalance. Du kan bruge farvehjulet til at forudsige, hvordan en ændring i én farvekomponent påvirker andre farver, og også hvordan ændringer oversættes mellem RGB- og CMYK-farvemodeller.



Farvehjul
***R.** Rød **Y.** Gul **G.** Grøn **C.** Cyan **B.** Blå **M.** Magenta*

Du kan f.eks. reducere mængden af en vilkårlig farve i et billede ved at øge mængden af dens modsætning på farvehjulet – og omvendt. Farver, der ligger modsat hinanden på standardfarvehjulet, kaldes komplementære farver. På samme måde kan du øge og reducere en farve ved at justere de to tilstødende farver på hjulet eller endda ved at justere de to farver, der støder op til dens modsætning.

I et CMYK-billede kan du reducere magenta enten ved at reducere mængden af magenta eller ved at øge dens komplementærfarve, som er grøn (farven over for magenta på farvehjulet). I et RGB-billede kan du reducere magenta ved at fjerne rød og blå eller tilføje grøn. Alle disse justeringer medfører en samlet farvebalance, som indeholder mindre magenta.

Til toppen

Farvemodeller, -rum og -tilstande

En farvemodel beskriver de farver, vi ser og arbejder med i digitale billeder. Farvemodellerne, f.eks. RGB, CMYK eller HSB, repræsenterer forskellige metoder (normalt numeriske) til at beskrive farver.

Et farverum er en speciel udgave af en farvemodel med en bestemt farveskala (farveinterval). Der er f.eks. et antal farverum i RGB-farvemodellen: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB osv.

Hver enhed har sit eget farverum, ligesom din skærm eller printer, og kan kun gengive farver inden for sin egen farveskala. Når et billede flyttes fra en enhed til en anden, kan farverne i billedet blive ændret, fordi hver enhed fortolker RGB- eller CMYK-værdierne i forhold til sit eget farverum. Du kan bruge farvestyring, når du flytter billeder, for at sikre, at de fleste farver er ens eller fremstår ens. Se Hvorfor farver sommetider ikke stemmer overens.

I Photoshop bestemmer et dokuments farvetilstand, hvilken farvemetode der bruges til at vise og udskrive det billede, du arbejder på. I Photoshop baseres farvetilstandene på de farvemodeller, der egner sig til billeder brugt til udgivelse. Du kan vælge mellem RGB (rød, grøn, blå), CMYK (cyan, magenta, gul, sort), Lab-farver (baseret på CIE L*a*b*) og Gråtoner. Photoshop indeholder også tilstande til specialiseret farveoutput, som f.eks. Indekseret farve og Duotone. Farvetilstande bestemmer antallet af farver i, antallet af kanaler i og filstørrelsen på et billede. Valget af farvetilstand bestemmer også, hvilke værktøjer og filformater der er tilgængelige. Se Farvetilstande.

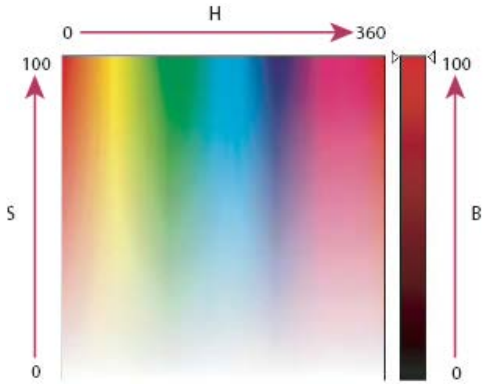
Når du arbejder med farverne i et billede, justerer du numeriske værdier i filen. Det er let at tænke på et tal som en farve, men disse numeriske værdier er ikke absolutte farver i sig selv – de har kun betydning som farver i farverummet for den enhed, der gengiver farverne.

Til toppen

Justere farvetone, mætning og lysstyrke

HSB-modellen er baseret på menneskets opfattelse af farver og beskriver tre grundlæggende farveegenskaber:

Farvetone Farve, der reflekteres fra eller sendes igennem et objekt. Den måles som en placering på standardfarvehjulet udtrykt som en grad mellem 0° og 360°. Farvetonen identificeres normalt ved navnet på farven, f.eks. rød, orange eller grøn.
Farvemætning Farvens styrke eller renhed (undertiden kaldet kroma). Farvemætningen repræsenterer mængden af gråt i forhold til farvetonen målt som en procent fra 0% (grå) til 100% (fuldt mættet). På standardfarvehjulet øges mætningen fra midten ud mod kanten.
Lysstyrke Relativ lyshed eller mørkhed, normalt målt som en procent fra 0% (sort) til 100% (hvid).



HSB, farvemodel

H. *Farvetone* ***S.*** *Farvemætning* ***B.*** *Lysstyrke*

Flere hjælpeemner

Om farvestyring

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

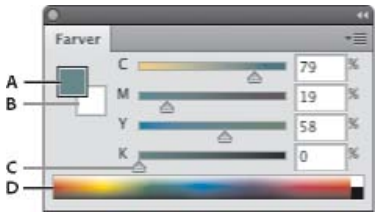
Valg af farver i panelerne Farve og Farveprøver

Oversigt over panelet Farve
Vælge en farve i panelet Farve
Vælge en farve i panelet Farveprøver

Oversigt over panelet Farve

Til toppen

Panelet Farve (Vindue > Farve) viser farveværdierne for de aktuelle forgrunds- og baggrundsfarver. Du kan med skydeknapperne i panelet Farve redigere forgrunds- og baggrundsfarverne ved hjælp af forskellige farvemodeller. Du kan også vælge en forgrunds- eller baggrundsfarve fra farvespektret i farvekilden nederst i panelet.



Panelet Farve

***A.** Forgrundsfarve **B.** Baggrundsfarve **C.** Skydeknap **D.** Farvekilde*

Følgende advarsler kan blive vist på farvepanelet, når du vælger en farve:

- Der vises et udråbstegn i en trekant ⚠ over farvekildens venstre side, når du vælger en farve, der ikke kan udskrives med CMYK-trykfarver.
- Der vises en firkant ◪ over farvekildens venstre side, når du vælger en farve, der ikke er websikker.

Ændre farvemodellen for skydeknapperne i panelet Farve.

✥ Vælg en skydeknapindstilling i menuen i panelet Farve.

Ændre det spektrum, der vises i panelet Farve

1. Vælg en indstilling i menuen i panelet Farve:
   - RGB-spektrum, CMYK-spektrum eller Gråtoneskala for at få vist spektret for den angivne farvemodel.
   - Aktuelle farver for at få vist farvespektret mellem den aktuelle forgrundsfarve og den aktuelle baggrundsfarve.
2. Vælg Gør kilde websikker for kun at få vist websikre farver.
   Du kan hurtigt ændre farvekildens spektrum ved at holde Skift nede og klikke på farvekilden, indtil du ser det ønskede spektrum.

Vælge en farve i panelet Farve

Til toppen

1. I farvepanelet skal du gøre forgrunds- eller baggrundsfarven aktiv (med sort omrids) ved at klikke på det tilsvarende felt.
   Når baggrundsfarvefeltet er aktivt i farvepanelet, vælges der som udgangspunkt en ny baggrundsfarve med pipetteværktøjet.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk farveskydeknapperne. Farverne for skydeknapperne ændres som standard, når du trækker. Du kan slå denne funktion fra for at forbedre ydelsen ved at fravælge Dynamiske farveskydeknapper i afsnittet Generelt i dialogboksen Indstillinger.
   - Angiv værdier ud for farveskydeknapperne.
   - Klik på farveboksen, vælg en farve med farvevælgeren, og klik på OK.
   - Placer markøren over farvekilden (markøren ændres til pipetten), og klik for at indsamle en farve. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik for at indsætte prøven i den inaktive farveboks.

Vælge en farve i panelet Farveprøver

Til toppen

Panelet Farveprøver (Vindue > Farveprøver) gemmer farver, som du ofte bruger. Du kan tilføje eller slette farver i panelet eller vise forskellige biblioteker med farver til forskellige projekter.

Hvis du vil vælge en forgrundsfarve, skal du klikke på en farve i panelet Farveprøver.

- Hvis du vil vælge en baggrundsfarve, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på en farve i panelet Farveprøver.

Bemærk! *Du kan ændre den måde, hvorpå farveprøver vises, ved at vælge en indstilling i menuen i panelet Farveprøver.*
Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Valg af farver

Om forgrunds- og baggrundsfarver
Vælge farver i værktøjskassen
Valg af farver med pipetteværktøjet
Oversigt over Adobe Farvevælger
Vælge en farve med Adobe Farvevælger
Vælg en farve mens du maler
Vælge websikre farver
Vælge en CMYK-ækvivalent til en farve, der ikke kan udskrives
Vælge en staffagefarve

Om forgrunds- og baggrundsfarver

Til toppen

Photoshop bruger forgrundsfarven til at male, udfylde og optegne langs markeringer og baggrundsfarven til at oprette farveforløbsudfyldninger og udfylde udviskede områder i et billede. Visse specialeffektfiltre bruger også forgrunds- og baggrundsfarverne.

Du kan angive en ny forgrunds- eller baggrundsfarve med pipetteværktøjet, panelet Farve, panelet Farveprøver eller Adobe Farvevælger.

Standardforgrundsfarven er sort, og standardbaggrundsfarven er hvid. I en alfakanal er standardforgrundsfarven hvid og baggrundsfarven sort.

Vælge farver i værktøjskassen

Til toppen

Den aktuelle forgrundsfarve vises i den øverste farveboks i værktøjskassen, og den aktuelle baggrundsfarve vises i den nederste boks.

Forgrunds- og baggrundsfarvebokse i værktøjskassen
***A.** Ikonet Standardfarver **B.** Ikonet Byt om på forgrunds- og baggrundsfarver **C.** Forgrundsfarveboks **D.** Baggrundsfarveboks*

- Hvis du vil ændre forgrundsfarven, skal du klikke på den øverste farveboks i værktøjskassen og derefter vælge en farve i Adobe Farvevælger.
- Hvis du vil ændre baggrundsfarven, skal du klikke på den nederste farveboks i værktøjskassen og derefter vælge en farve i Adobe Farvevælger.
- Hvis du vil bytte om på forgrunds- og baggrundsfarven, skal du klikke på ikonet Byt om på forgrunds- og baggrundsfarver i værktøjskassen.
- Hvis du vil gendanne standardforgrunds- og -baggrundsfarverne, skal du klikke på ikonet Standardfarver i værktøjskassen.

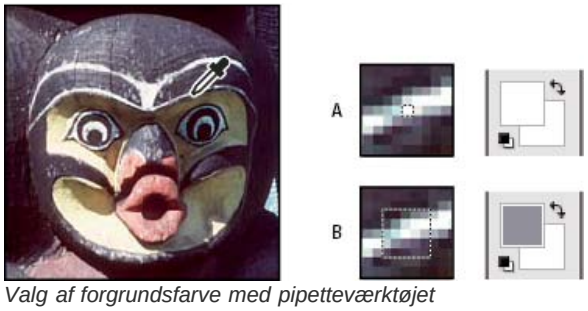
Valg af farver med pipetteværktøjet

Til toppen

Pipetteværktøjet indsamler farve for at angive en ny forgrunds- eller baggrundsfarve. Du kan indsamle farve fra det aktive billede eller et andet sted på skærmen.

1. Vælg pipetteværktøjet .
2. Under indstillingerne kan du ændre størrelsen på pipetteprøven ved at vælge en mulighed i menuen Prøvestørrelse:
   Punktprøve Læser den nøjagtige værdi for den pixel, du klikker på.

   3 x 3 gennemsnit, 5 x 5 gennemsnit, 11 x 11 gennemsnit, 31 x 31 gennemsnit, 51 x 51 gennemsnit, 101 x 101 gennemsnit Læser gennemsnitsværdien af det angivne antal pixel i det område, du klikker på.



Valg af forgrundsfarve med pipetteværktøjet

***A.** Punktprøve **B.** Prøve med 5 x 5 gennemsnit*

3. Vælg en af følgende visninger i menuen Eksempel:
   Alle lag Indsamler farve fra alle lag i dokumentet.

   Aktuelt lag Indsamler farve fra det aktuelt aktive lag.
4. Hvis du vælger Vis prøvering, tegnes der en ring om pipetteværktøjet, hvori prøvefarven vises ovenfor den nuværende forgrundsfarve. (Der kræves OpenGL til denne funktion. Læs mere under Aktivere OpenGL og optimere GPU-indstillinger).
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil vælge en ny forgrundsfarve, skal du klikke på billedet. Du kan også placere markøren over billedet, trykke på museknappen og trække et vilkårligt sted på skærmen. Boksen med forgrundsfarven ændres dynamisk, mens du trækker. Slip museknappen for at vælge den nye farve.
   - Hvis du vil vælge en ny baggrundsfarve, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på billedet. Du kan også placere markøren over billedet, trykke på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), trykke på museknappen og trække til et vilkårligt sted på skærmen. Boksen med baggrundsfarven ændres dynamisk, mens du trækker. Slip museknappen for at vælge den nye farve.

Hvis du vil bruge pipetteværktøjet midlertidigt til at vælge en forgrundsfarve, mens du bruger et maleværktøj, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede.

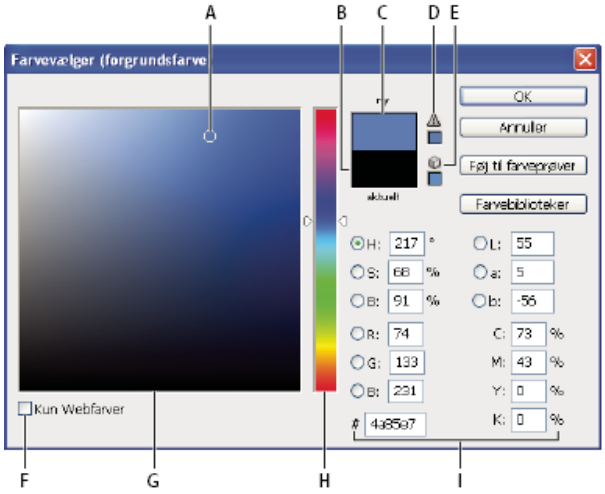
Til toppen

Oversigt over Adobe Farvevælger

I Adobe Farvevælger kan du vælge farver ved hjælp af fire farvemodeller: HSB, RGB, Lab og CMYK. Brug Adobe Farvevælger til at indstille forgrundsfarven, baggrundsfarven og tekstfarven. Du kan også indstille målfarver for forskellige værktøjer, kommandoer og indstillinger.

Du kan konfigurere Adobe Farvevælger til kun at lade dig vælge farver, som er en del af den websikre palet, eller vælge fra bestemte farvesystemer. Brugere af Photoshop Extended har adgang til en HDR-vælger (High Dynamic Range), hvor de kan vælge farver til brug i HDR-billeder.

Farvefeltet i Adobe Farvevælger viser farvekomponenter i HSB-farvetilstand, RGB-farvetilstand og Lab-farvetilstand. Hvis du kender den numeriske værdi af den farve, du ønsker, kan du indtaste den i tekstfelterne. Du kan også bruge farveskydeknappen og farvefeltet til at få vist de farver, du kan vælge. Når du justerer farven med farvefeltet og farveskydeknappen, justeres de numeriske værdier i overensstemmelse hermed. Farveboksen til højre for farveskydeknappen viser den justerede farve i det øverste afsnit og den oprindelige farve i det nederste afsnit. Der vises advarsler, hvis farven ikke er websikker eller ligger uden for farveskalaen (en farve, der ikke kan udskrives) .



Adobe Farvevælger

***A.** Valgt farve **B.** Original farve **C.** Justeret farve **D.** Ikonet Uden for farvetilpasning **E.** Advarselsikon for ikke websikker farve **F.** Viser kun websikre farver **G.** Farvefelt **H.** Farveskyder **I.** Farveværdier*

Når en farve vælges i Adobe Farvevælger, vises de numeriske værdier samtidig for HSB, RGB, Lab, CMYK og hexadecimale tal. Dette er praktisk, hvis du vil have vist, hvordan de forskellige farvetilstande beskriver en farve.

Selvom Photoshop som standard benytter Adobe Farvevælger, kan du godt bruge en anden farvevælger end Adobe Farvevælger ved at angive en indstilling. Du kan f.eks. bruge den indbyggede farvevælger i dit operativsystem eller et farvevælgerekstramodul fra en tredjepart.

Åbne farvevælgeren

- Klik på boksen med forgrunds- eller baggrundsfarven i værktøjskassen.
- Klik på boksen Indstil forgrundsfarve eller Indstil baggrundsfarve i panelet Farve.

  Farvevælgeren er også tilgængelig, når du kan vælge farver ved hjælp af funktioner. Hvis du f.eks. klikker på farveprøven på indstillingslinjen

til visse værktøjer eller på pipetteværktøjerne i visse farvejusteringsdialogbokse.

Til toppen

Vælge en farve med Adobe Farvevælger

Du kan vælge en farve ved at indtaste farvekomponentværdier i HSB-, RGB- og Lab-tekstboksene eller ved at bruge farveskydeknappen og farvefeltet.

Hvis du vil vælge en farve med farveskydeknappen og farvefeltet, skal du klikke på farveskydeknappen eller flytte den tilhørende trekant for at angive én farvekomponent. Flyt derefter cirkelmarkøren, eller klik i farvefeltet. Dette angiver de to andre farvekomponenter.

Når du justerer farven med farvefeltet og farveskydeknappen, justeres de numeriske værdier for de forskellige farvemodeller i overensstemmelse hermed. Rektanglet til højre for farveskydeknappen viser den justerede farve i den øverste halvdel og den oprindelige farve i den nederste. Der vises advarsler, hvis farven ikke er websikker eller ligger uden for farveskalaen.

Du kan vælge en farve uden for vinduet Adobe Farvevælger. Når markøren flyttes over dokumentvinduet, ændres den til pipetteværktøjet. Derefter kan du vælge en farve ved at klikke i billedet. Den valgte farve vises i Adobe Farvevælger. Du kan flytte pipetteværktøjet overalt på skrivebordet ved at klikke i billedet og derefter holde museknappen nede. Du kan vælge en farve ved at slippe museknappen.

Vælge en farve ved hjælp af HSB-modellen

Når du bruger HSB-farvemodellen, er farvetonen angivet i farvefeltet som en vinkel fra 0° til 360°, der svarer til en placering på farvehjulet. Mætning og lysstyrke er angivet i procent. I farvefeltet øges farvetonemætningen fra venstre mod højre, og lysstyrken øges fra bund til top.

1. Vælg indstillingen H i Adobe Farvevælger, og indtast derefter en numerisk værdi i tekstboksen H, eller vælg en farvetone i farveskydeknappen.
2. Juster mætningen og lysstyrken ved at klikke i farvefeltet, flytte cirkelmarkøren eller indtaste numeriske værdier i tekstboksene S og B.
3. (Valgfrit) Hvis du vil foretage yderligere justeringer, skal du vælge enten indstillingen S eller indstillingen B for at få vist farvens mætning eller lysstyrke i farvefeltet.

Vælge en farve ved hjælp af RGB-modellen

Vælg en farve ved at angive dens røde, grønne og blå komponenter.

1. Indtast numeriske værdier i tekstboksene R, G og B i Adobe Farvevælger. Angiv komponentværdier fra 0 til 255 (0 er ingen farve, og 255 er den rene farve).
2. For visuelt at vælge en farve med farveskydeknappen og farvefeltet skal du klikke på enten R, G eller B og derefter justere skydeknappen og farvefeltet.

   Den farve, du klikker på, vises i farveskydeknappen med 0 (intet af den farve) nederst og 255 (maksimal farvemængde) øverst. Farvefeltet viser området for de resterende to komponenter – én på den vandrette akse og én på den lodrette.

Vælge en farve ved hjælp af Lab-modellen

Når du vælger en farve, der er baseret på Lab-farvemodellen, angiver værdien L farvens luminans. Værdien A angiver, hvor rød eller grøn en farve er. Værdien B angiver, hvor blå eller gul en farve er.

1. Indtast værdier for L (fra 0 til 100) og for A og B (fra -128 til +127) i Adobe Farvevælger.
2. (Valgfrit) Brug farveskydeknappen eller farvefeltet til at justere farven.

Vælge en farve ved hjælp af CMYK-modellen

Du kan vælge en farve ved at angive hver komponentværdi som en procent af cyan, magenta, gul og sort.

❖ Indtast procentværdier for C, M, Y og K, eller brug farveskydeknappen og farvefeltet til at vælge en farve i Adobe Farvevælger.

Vælge en farve ved at angive en hexadecimal værdi

Du kan vælge en farve ved at angive en hexadecimal værdi, der definerer komponenterne R, G og B i farven. De tre talpar udtrykkes i værdier fra 00 (mindste luminans) til ff (maksimal luminans). For eksempel er 000000 sort, ffffff er hvid, og ff0000 er rød.

❖ Indtast en hexadecimal værdi i tekstboksen # i Adobe Farvevælger.

Til toppen

Vælg en farve mens du maler

Med menufarvevælgeren kan du vælge farver, mens du maler i dokumentvinduet, hvor billedfarver giver dig en nyttig kontekst.

Bemærk! *OpenGL kræves for at bruge menufarvevælgeren. (Se Aktivere OpenGL og optimere GPU-indstillinger).*

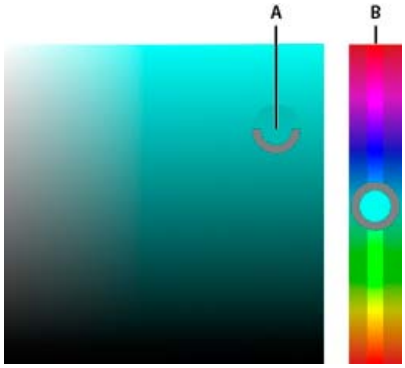
Vælge menufarvevælgerens type

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Generelt (Mac OS).
2. I menuen Valg af menufarve kan du vælge Farvetonestribe for at vise valgmulighederne lodret eller Farvetonehjul for at få dem vist i en cirkel.

Vælge farve med menufarvevælgeren

1. Vælg et maleværktøj.
2. Tryk på Skift + Alt + højreklik (Windows) eller Ctrl + Alternativ + Kommando (Mac OS).
3. Klik i dokumentvinduet for at vise vælgeren. Derefter vælger du farvetonen og nuancen ved at trække i vælgeren.

   Når du har klikket i dokumentvinduet, kan du slippe tasterne igen. Du kan midlertidigt trykke på mellemrum, hvis du vil bibeholde den valgte nuance mens du vælger en anden nuance, og omvendt.



Valg af farve med menufarvevælgeren
***A.** Nuance **B.** Farvetone*

Hvis du vil vælge en farve fra billedet, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede for at bruge pipetten.

Til toppen

Vælge websikre farver

De websikre farver er de 216 farver, der benyttes af browsere uanset platform. Browseren ændrer alle farver i billedet til disse farver, når billedet vises på en 8-bit skærm. De 216 farver er et undersæt til 8-bit-farvepaletterne i Mac OS. Ved kun at arbejde med disse farver kan du være sikker på, at grafik, du forbereder til internettet, ikke rastersimuleres på et system, der er indstillet til 256 farver.

Vælge websikre farver i Adobe Farvevælger

❖ Vælg indstillingen Kun webfarver nederst til venstre i Adobe farvevælger. Alle de farver, du vælger, når denne indstilling er valgt, er websikre farver.

Ændre en farve, der ikke er websikker, til en websikker farve

Hvis du vælger en farve, der ikke er websikker, vises en advarselskube ud for farverektanglet i Adobe Farvevælger.

❖ Klik på advarselskuben for at vælge den webfarve, der ligger tættest på. Hvis der ikke vises en advarselskube, er den valgte farve websikker.

Vælge en websikker farve ved hjælp af panelet Farve

1. Klik på fanen for panelet Farve, eller vælg Vindue > Farve for at åbne panelet Farve.
2. Vælg en indstilling til valg af en websikker farve:
   - Vælg Gør kilde websikker i menuen i panelet Farve. Alle de farver, du vælger, når denne indstilling er valgt, er websikre farver.
   - Vælg Webfarveskalaindikatorer i menuen i panelet Farve. Webfarveskalaindikatorer fastgøres som standard til websikre farver (angivet af hak), når du trækker dem. Hvis du vil tilsidesætte valget af websikre farver, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække i skydeknapperne.

   Hvis du vælger en farve, der ikke er websikker, vises en advarselskube over farvekilden til venstre i panelet Farve. Klik på advarselskuben for at vælge den webfarve, der ligger tættest på.

Til toppen

Vælge en CMYK-ækvivalent til en farve, der ikke kan udskrives

Visse farver i RGB-, HSB- og Lab-farvemodellerne kan ikke udskrives, fordi de ligger uden for farveskalaen, og CMYK-modellen ikke har tilsvarende farver. Hvis du vælger en farve, der ikke kan udskrives, i enten Adobe Farvevælger eller i panelet Farve, vises en advarselstrekant. En farveprøve under trekanten viser nærmeste tilsvarende CMYK-farve.

***Bemærk!** Advarselstrekanten er ikke tilgængelig i panelet Farve, hvis du bruger webfarveskalaindikatorer.*
❖ Hvis du vil vælge den nærmeste tilsvarende CMYK-farve, skal du klikke på advarselstrekanten i dialogboksen Farvevælger eller i panelet Farve.
Farver, der kan udskrives, bestemmes af det aktuelle CMYK-arbejdsrum, der er defineret i dialogboksen Farveindstillinger.

Vælge en staffagefarve

Med Adobe Farvevælger kan du vælge farver fra PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, Toyo Color Finder™ 1050-systemet, ANPA-Color™-systemet, HKS®-farvesystemet og DIC Color Guide.

Kontakt trykkeriet eller servicebureauet, og vælg din farve ud fra en trykt farveprøve for at sikre, at den endelige trykte farve er korrekt. Producenterne anbefaler, at du anskaffer en ny bog med farveprøver hvert år for at kompensere for falmende trykfarver og anden skade.

Vigtigt! *Photoshop udskriver staffagefarver på CMYK-plader (procesfarver) i alle billedtilstande undtagen Duotone. Hvis du vil udskrive ægte staffagefarveplader, skal du oprette staffagefarvekanaler.*

1. Åbn Adobe Farvevælger, og klik på Farvebiblioteker.

   I dialogboksen Brugerdefinerede farver vises den farve, der ligger tættest på den farve, der er valgt i Adobe Farvevælger.

2. Hvis du vil vælge Bog, skal du vælge et farvebibliotek. Beskrivelser af farvebibliotekerne finder du nedenfor.
3. Find den ønskede farve ved at angive nummeret på trykfarven eller ved at trække trekanterne langs rullepanelet.
4. Klik på det ønskede farvefelt på listen.

Staffagefarvebiblioteker

Adobe Farvevælger understøtter følgende farvesystemer:

ANPA-COLOR Bruges typisk til avistryk. ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book indeholder prøver på ANPA-farverne.

DIC Color Guide Bruges typisk til trykprojekter i Japan. Yderligere oplysninger kan du få ved at kontakte Dainippon Ink & Chemicals, Inc. i Tokyo, Japan.

FOCOLTONE Består af 763 CMYK-farver. Focoltone-farver hjælper med at undgå prepress-diffusering og registreringsproblemer ved at vise de overtryk, der udgør farverne. En farveprøvebog med specifikationer for proces- og staffagefarver, overprinttabeller og en prøvebog til opmærkning af layout kan fås hos Focoltone. Yderligere oplysninger kan du få ved at kontakte Focoltone International, Ltd., i Stafford, Storbritannien.

HKS-farveprøver Bruges til trykprojekter i Europa. Hver farve har en angivet CMYK-ækvivalent. Du kan vælge mellem HKS E (til endeløse baner), HKS K (til glittet kunstpapir), HKS N (til naturligt papir) og HKS Z (til avispapir). Der findes farveprøver til hver skala. HKS-procesbøger og -farveprøver er blevet tilføjet i farvesystemmenuen.

PANTONE® Disse farver bruges til reproduktion af staffagefarver. PANTONE-systemet kan gengive 1.114 farver. PANTONE-farvevejledninger og prøvebøger bliver trykt på bestrøget, ubestrøget og matteret papir for at sikre en nøjagtig visualisering af det trykte resultat og en bedre styring i trykpressen. Du kan udskrive en massiv PANTONE-farve i CMYK. Hvis du vil sammenligne en ren Pantone-farve med den procesfarve, der kommer tættest på, skal du anvende vejledningen PANTONE solid to process. CMYK-skærmfarvetoneprocenter udskrives under hver farve. Yderligere oplysninger kan du få ved at kontakte Pantone, Inc. i Carlstadt, NJ (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Består af mere end 1000 farver baseret på de mest almindelige trykfarver i Japan. TOYO Process Color Finder-bøger og -farveprøver er blevet tilføjet i farvesystemmenuen. TOYO Color Finder 1050 Book indeholder trykte prøver af Toyo-farver og kan fås hos trykkerier og specialforretninger. Yderligere oplysninger kan du få ved at kontakte Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd. i Tokyo, Japan.

TRUMATCH Giver forudsigelig CMYK-farvetilpasning med mere end 2000 computergenererede farver. Trumatch-farver dækker det synlige spektrum af CMYK-skalaen i jævne trin. Trumatch Color viser op til 40 nuancer og toner af hver farvetone, som alle oprindeligt er oprettet i en firefarveproces og derefter alle kan reproduceres i fire farver på elektroniske fotosættere. Derudover er der inkluderet firfarvegråtoner med forskellige farvetoner. Yderligere oplysninger kan du få ved at kontakte Trumatch Inc., i New York City, New York.

Flere hjælpeemner

Tilpasning af farveindstillinger

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Blandingstilstande

Beskrivelser af blandingstilstande
Eksempler på blandingstilstande

Blandingstilstanden angivet på indstillingslinjen styrer, hvordan pixel i billedet påvirkes af et male- eller redigeringsværktøj. Når du vil visualisere virkningerne af en blandingstilstand, kan det være en fordel at tænke i følgende baner med hensyn til farver:

- Grundfarven er den oprindelige farve i billedet.
- Blandingsfarven er den farve, der anvendes med male- eller redigeringsværktøjet.
- Resultatfarven er den farve, der er resultatet af blandingen.

Beskrivelser af blandingstilstande

Til toppen

Vælg i pop op-menuen Tilstand på indstillingslinjen.

Bemærk! *Det er kun blandingstilstandene Normal, Opløs, Mørkere, Multiplicer, Lysere, Forøg lysstyrkeforskel (tilføj), Forskel, Farvetone, Mætning, Farve, Luminans, Lysere farve og Mørkere farve, der er tilgængelige for 32-bit-billeder.*

Normal Redigerer eller maler hver pixel, så den får resultatfarven. Dette er standardtilstanden. (tilstanden Normal kaldes Tærskel, når du arbejder med et billede i bitmaptilstand eller indekseret farvetilstand).

Opløs Redigerer eller maler hver pixel, så den får resultatfarven. Resultatfarven er dog en tilfældig erstatning af pixlene med grundfarven eller blandingsfarven, afhængigt af opaciteten på en pixelplacering.

Bagved Redigerer eller maler kun på den gennemsigtige del af et lag. Denne tilstand fungerer kun i lag, når indstillingen Lås gennemsigtige pixel ikke er valgt, og svarer til at male bag på gennemsigtige områder på et acetatark.

Slet Redigerer eller maler hver pixel og gør den gennemsigtig. Denne tilstand er tilgængelig for stregværktøjet (når udfyldningsområdet er valgt), malerspandværktøjet, penselværktøjet, blyantsværktøjet, kommandoen Udfyld og kommandoen Optegn langs markering. Du skal være i et lag, hvor indstillingen Lås gennemsigtige pixel ikke er valgt, for at bruge denne tilstand.

Mørkere Ser på farveoplysningerne i hver kanal og vælger grund- eller blandingsfarven – den mørkeste af de to – som resultatfarven. Pixel, der er lysere end blandingsfarven, erstattes, og pixel, der er mørkere end blandingsfarven, ændres ikke.

Multiplicer Ser på farveoplysningerne i hver kanal og ganger grundfarven med blandingsfarven. Resultatfarven er altid en mørkere farve. Hvis en farve ganges med sort, bliver resultatet sort. Hvis en farve ganges med hvid, ændres den ikke. Når du maler med en anden farve end sort eller hvid, frembringer flere på hinanden følgende strøg mørkere og mørkere farver. Virkningen svarer til at tegne i billedet med flere overstregningspenne.

Farvebrænding Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven mørkere for at afspejle blandingsfarven ved at forøge kontrasten mellem de to. Der sker ingen ændring ved at blande med hvid.

Lineær brænding Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven mørkere for at afspejle blandingsfarven ved at formindske lysstyrken. Der sker ingen ændring ved at blande med hvid.

Lysere Ser på farveoplysningerne i hver kanal og vælger grund- eller blandingsfarven – den lyseste af de to – som resultatfarven. Pixel, der er mørkere end blandingsfarven, erstattes, og pixel, der er lysere end blandingsfarven, ændres ikke.

Skærm Ser på farveoplysningerne i hver kanal og ganger inverteringen af blandings- og grundfarverne. Resultatfarven er altid en lysere farve. Hvis der ilægges raster med sort, ændres farven ikke. Hvis der ilægges raster med hvid, bliver resultatet hvid. Virkningen svarer til at projektere flere fotografiske dias oven på hinanden.

Farveudtværing Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven lysere for at afspejle blandingsfarven ved at reducere kontrasten mellem de to. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Forøg lysstyrkeforskel (tilføj) Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven lysere for at afspejle blandingsfarven ved at forøge lysstyrken. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Maske Ganger eller lægger raster i farverne, afhængigt af grundfarven. Mønstre eller farver ligger som en maske over de eksisterende pixel og bevarer samtidig grundfarvens højlys- og skyggeområder. Grundfarven erstattes ikke, men blandes med blandingsfarven for at afspejle den oprindelige farves lysstyrke eller mørke.

Blødt lys Gør farverne lysere eller mørkere, afhængigt af blandingsfarven. Effekten svarer til at belyse billedet med et diffust spotlight. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere, som om det blev brændt. Maling med ren sort eller hvid giver et tydeligt mørkere eller lysere område, men medfører ikke ren sort eller hvid.

Hårdt lys Ganger eller lægger raster i farverne, afhængigt af blandingsfarven. Effekten svarer til at belyse billedet med et skarpt spotlight. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere, som om der blev ilagt raster. Kan især bruges til at føje skygger til et billede. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere, som om det blev ganget. Det er nyttigt til at føje skygger til et billede. Når der males med ren sort eller hvid, bliver resultatet ren sort eller hvid.

Livligt lys Gør farverne mørkere eller lysere ved at forøge eller formindske kontrasten, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere ved at formindske kontrasten. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet

mørkere ved at forøge kontrasten.

Lineært lys Gør farverne mørkere eller lysere ved at formindske eller forøge lysstyrken, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere ved at forøge lysstyrken. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere ved at formindske lysstyrken.

Punktlys Erstatter farverne, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, erstattes pixel, der er mørkere end blandingsfarven, mens pixel, der er lysere end blandingsfarven, ikke ændres. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, erstattes pixel, der er lysere end blandingsfarven, og pixel, der er mørkere end blandingsfarven, ændres ikke. Det kan især bruges til at føje specialeffekter til et billede.

Hård Føjer blandingsfarvens værdier for rød, grøn og blå kanal til grundfarvens RGB-værdier. Hvis summen for en kanal bliver 255 eller højere, får den en værdi på 255. Hvis summen bliver mindre end 255, får den en værdi på 0. Derfor har alle blandede pixel værdier for rød, grøn og blå kanal på enten 0 eller 255. Herved ændres alle pixel til additive grundfarver (rød, grøn eller blå), hvid eller sort.
Bemærk! *Ved CMYK-billeder ændrer Hård blanding alle pixel til subtraktive grundfarver (cyan, gul eller magenta), hvid eller sort. Den maksimale farveværdi er 100.*

Forskel Ser på farveoplysningerne i hver kanal og trækker enten blandingsfarven fra grundfarven eller grundfarven fra blandingsfarven, afhængigt af hvilken farve der indeholder den højeste lysstyrkeværdi. Ved at blande med hvid inverteres grundfarveværdierne, og ved at blande med sort sker der ingen ændring.

Eksklusion Opretter en effekt, der svarer til tilstanden Forskel, men med mindre kontrast. Ved at blande med hvid inverteres grundfarveværdierne. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Træk fra Ser på farveoplysningerne i hver kanal og trækker blandingsfarven fra grundfarven. I 8- og 16-bit billeder, vil negative værdier blive afrundet til nul.

Opdel Ser på farveoplysningerne i hver kanal og dividerer blandingsfarven med grundfarven.

Farvetone Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og farvemætning og blandingsfarvens farvetone.

Farvemætning Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og farvetone og blandingsfarvens mætning. Der sker ingen ændring ved at male med denne tilstand i et område med ingen (0) farvemætning (grå).

Farve Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og blandingsfarvens mætning og farvetone. Dette bevarer de grå niveauer i billedet og er nyttigt til at farvelægge monokrome billeder og til at tone farvebilleder.

Luminans Opretter en resultatfarve med grundfarvens farvetone og mætning og blandingsfarvens luminans. Denne tilstand opretter den modsatte effekt af tilstanden Farve.

Lysere farve Sammenligner blandingsfarvens og grundfarvens total for alle kanalværdier og viser farven med højest værdi. Lysere farve fremstiller ikke en tredje farve, hvilket kan være et resultat af blandingen Lysere, fordi den vælger de højeste kanalværdier fra både grund- og blandingsfarven til at skabe resultatfarven.

Mørkere farve Sammenligner blandingsfarvens og grundfarvens total for alle kanalværdier og viser farven med lavest værdi. Mørkere farve fremstiller ikke en tredje farve, hvilket kan være et resultat af blandingen Mørkere, fordi den vælger de laveste kanalværdier fra både grund- og blandingsfarven til at skabe resultatfarven.

Til toppen

Eksempler på blandingstilstande

Følgende eksempler viser resultatet, når en del af ansigtet på billedet males med hver blandingstilstand.

Du kan se en video om blandingstilstande på www.adobe.com/go/vid0012_dk.

Originalbillede	*Normal, 100% opacitet*	*Normal, 50% opacitet*	*Opløs, 50% opacitet*
Bagved	*Slet*	*Mørkere*	*Multiplicer*

Farvebrænding	*Lineær brænding*	*Lysere*	*Skærm*
Farveudtværing	*Forøg lysstyrkeforskel (tilføj)*	*Maske*	*Blødt lys*
Hårdt lys	*Livligt lys*	*Lineært lys*	*Punktlys*
Hård	*Forskel*	*Eksklusion*	*Træk fra*
Opdel	*Farvetone*	*Farvemætning*	*Farve*
Luminans, 80% opacitet	*Lysere farve*	*Mørkere farve*	

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilføjelse af en betinget tilstandsændring til en handling

Tilføje en betinget tilstandsændring til en handling

Til toppen

Tilføje en betinget tilstandsændring til en handling

Du kan angive betingelser for en tilstandsændring, så konverteringen kan finde sted under en handling, som er en række kommandoer, der anvendes sekventielt på en eller flere filer. Når en tilstandsændring er en del af en handling, kan der opstå en fejl, hvis den fil, der åbnes, ikke er i den kildetilstand, der er angivet i handlingen. Antag f.eks., at ét trin i en handling er at konvertere et billede med kildetilstanden RGB til måltilstanden CMYK. Hvis denne handling anvendes på et billede i gråtonetilstand eller en anden kildetilstand end RGB, vil det medføre en fejl.

Når du indspiller en handling, kan du med kommandoen Betinget tilstandsændring angive en eller flere tilstande som kildetilstanden og en tilstand som måltilstanden.

1. Start med at indspille en handling.
2. Vælg Filer > Automatiser > Betinget tilstandsændring.
3. Vælg en eller flere tilstande som kildetilstanden i dialogboksen Betinget tilstandsændring. Brug knapperne Alle eller Ingen til at vælge alle mulige tilstande eller ingen tilstand.
4. Vælg en måltilstand i pop op-menuen Tilstand.
5. Klik på OK. Den betingede tilstandsændring vises som et nyt trin i panelet Handlinger.

Flere hjælpeemner

Oprettelse af betingede handlinger | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilføj farveprøver fra HTML, CSS og SVG

Bemærk: *Denne funktion blev introduceret i Creative Cloud-versionen til Photoshop CS6.*

Du kan føje alle farver angivet i et HTML-, CSS- eller et SVG-dokument til panelet **Farveprøver**. Hvis en farveværdi gentages i et dokument, tilføjes kun én forekomst af farven – ikke dubletter. Denne funktion genkender følgende HTML-/CSS-farvesyntaks: #112233, #123, rgb(1,2,3), rgba(1,2,3,4), hsb(1,2,3) og hsba(1,2,3,4).

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet **Farveprøver**:
   - Vælg **Indlæs farveprøver** i menuen i panelet.
   - Vælg **Erstat farveprøver** i menuen i panelet.
2. I vinduet **Indlæs** skal du finde HTML-, CSS- eller SVG-filen, vælge den og klikke på **Indlæs**.

Yderligere oplysninger findes under Tilpasning af farvevælgere og farveprøver.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

HDR-billeder (high dynamic range)

Om HDR-billeder (high dynamic range)
Om at tage fotografier til HDR-billeder
Funktioner der understøtter HDR-billeder med 32 bit pr. kanal
Flette billeder til HDR
Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder
Om HDR-farvevælgeren
Maling på HDR-billeder

Om HDR-billeder (high dynamic range)

Til toppen

Det dynamiske område (forholdet mellem mørke og lyse områder) i den synlige verden overskrider området for menneskets syn og for billeder, der vises på en skærm eller udskrives. Men hvor menneskets øje kan tilpasses meget forskellige lysstyrkeniveauer, kan de fleste kameraer og computerskærme kun gengive et fast dynamisk område. Fotografer, filmskabere og andre, der arbejder med digitale billeder, skal være selektive med hensyn til, hvad der er vigtigt i en scene, fordi de arbejder med et begrænset dynamisk område.

HDR-billeder (high dynamic range) åbner op for en verden af muligheder, fordi de kan gengive hele det dynamiske område af den synlige verden. Eftersom alle luminansværdierne i en realistisk scene er gengivet proportionalt og gemt i et HDR-billede, svarer justering af et HDR-billedes eksponering til at justere eksponeringen, når en scene fotograferes i den virkelige verden.

Fletning af billeder med forskellig belysning for at oprette et HDR-billede

***A.** Billede med skyggedetaljer, men udklippede højlysområder **B.** Billede med højlysdetaljer, men udklippede skyggeområder **C.** HDR-billede, der indeholder scenens dynamiske område*

I Photoshop gemmes luminansværdierne for et HDR-billede ved hjælp af en flydende numerisk repræsentation, der er 32 bit lang (32 bit pr. kanal). Luminansværdierne i et HDR-billede er direkte relateret til mængden af lys i en scene. Modsat gemmer 16-bit og 8-bit billedfiler uden decimaler kun lysværdier fra sort til hvid, og afspejler derved kun en meget lille del af det dynamiske område i den rigtige verden.

I Photoshop kan du med kommandoen Flet til HDR Pro oprette HDR-billeder ved at kombinere flere billeder taget med forskellig eksponering. Fordi et HDR-billede indeholder lysstyrkeniveauer, der ikke kan gengives på en almindelig 24-bit skærm, kan du i Photoshop selv justere HDR-eksempelvisningen. Hvis du har brug for at udskrive eller bruge værktøjer og filtre, der ikke fungerer med HDR-billeder, kan du konvertere dem til 16- eller 8-bit billeder.

Om at tage fotografier til HDR-billeder

Til toppen

Vær opmærksom på følgende tip, når du tager billeder, der skal kombineres med kommandoen Flet til HDR Pro:

- Sæt kameraet på en trefod.
- Tag tilstrækkeligt med billeder til at dække scenens fulde dynamiske område. Du kan forsøge at tage mindst fem til syv fotografier, men det kan være nødvendigt at prøve med flere belysninger afhængigt af scenens dynamiske område. Der skal mindst være tre fotografier.
- Varier lukkerhastigheden for at oprette forskellige belysninger. Når du ændre blændeværdierne, ændres feltdybden i hver belysning, og det kan medføre resultater i lavere kvalitet. Når du ændrer ISO- eller blændeværdier, kan det også medføre støj eller vignettering i billedet.
- Brug generelt ikke kameraets automatiske indkredsningsfunktion, fordi belysningsændringerne normalt er for små.
- Belysningsforskellene mellem fotografierne skal være et eller to EV-trin (belysningsværdi) fra hinanden (svarende til ca. et eller to stop fra hinanden).
- Varier ikke lysforholdene. Brug f.eks. ikke blitz i én belysning og ikke i den næste.
- Sørg for, at der ikke er bevægelse i scenen. Fletning af belysning fungerer kun med forskelligt belyste billeder af den samme scene.

Funktioner der understøtter HDR-billeder med 32 bit pr. kanal

Til toppen

Du kan bruge følgende værktøjer, justeringer og filtre sammen med HDR-billeder med 32 bit pr. kanal. (Hvis du vil arbejde med flere funktioner i Photoshop, kan du konvertere et billede med 32 bit pr. kanal til et med 16 eller 8 bit pr. kanal. Du kan bevare det originale billede ved at oprette en kopi med kommandoen Gem som).

Justeringer Niveauer, Belysning, Farvetone/mætning, Kanalmixer, Fotofilter.
Bemærk! *Selvom kommandoen Belysning kan bruges sammen med 8- og 16-bpc-billeder, er den beregnet til at foretage belysningsjusteringer af HDR-billeder med 32 bpc.*

Blandingstilstande Normal, Opløs, Mørkere, Multiplicer, Mørkere farve, Lineær gør lysere (Tilføj), Lysere farve, Forskel, Træk fra, Divider, Farvetone, Mætning, Farve og Luminans.

Oprette nye 32-bpc-dokumenter I dialogboksen Nyt er 32 bit en indstilling i pop op-menuen Bitdybde til højre for pop op-menuen Farvetilstand.

Redigere menukommandoer Alle kommandoer, herunder Udfyld, Optegn langs markering, Fri transformering og Transformering.

Filformater Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR og TIFF.
Bemærk! *Selvom Photoshop ikke kan gemme et HDR-billede i filformatet LogLuv TIFF, kan det åbne og læse en LogLuv TIFF-fil.*

Filtre Gennemsnit, Boksløring, Gaussisk sløring, Bevægelsesløring, Radial sløring, Formsløring, Overfladesløring, Tilføj støj, Skyblandinger, Linsebrydning, Gør automatisk skarpere, Uskarp maskning, Prægning, Fjern skærminterlacing, NTSC-farver, Højpas, Maksimum, Minimum og Forskydning.

Billedkommandoer Billedstørrelse, Lærredstørrelse, Billedrotation, Beskær, Studs, Dubler, Anvend billede, Beregninger og Variabler.

Vis Pixelstørrelsesforhold (Brugerdefineret pixelstørrelsesforhold, Slet pixelstørrelsesforhold, Nulstil pixelstørrelsesforhold mv.)

Lag Nye lag, dubletlag, justeringslag (Niveauer, Klarhed, Farvetone/mætning, Kanalmixer, Fotofilter og Belysning), udfyldningslag, lagmasker, lagtyper, understøttede blandingstilstande og Smart Objects.

Tilstande RGB-farver, Gråtoner, konvertere til 8 bit/kanal eller 16 bit/kanal.

Pixelstørrelsesforhold Understøttelse af firkantede og ikke-firkantede dokumenter.

Markeringer Inverter, Rediger ramme, Transformer markering, Gem markering og Indlæs markering.

Værktøjer Alle værktøjer i værktøjskassen undtagen: Magnetisk lasso, Tryllestav, Pletreparationspensel, Reparationspensel, Rødøje, Farveerstatning, Kunstpensel, Magisk viskelæder, Baggrundsviskelæder, Malerspand, Gør lysere, Brænding og Svamp. Nogle værktøjer fungerer kun sammen med understøttede blandingstilstande.

Flette billeder til HDR

Til toppen

Med kommandoen Flet til HDR Pro kan du kombinere flere billeder med forskellig belysning af samme scene – og derved fange hele det dynamiske område i et enkelt HDR-billede. Outputfilen kan enten være i 32, 16 eller 8 bpc. Det er dog kun 32-bpc filer, der kan indeholde alle HDR-billeddata.

HDR-sammenfletning fungerer bedst, når billederne er optimerede til processen. Du kan læse nogle anbefalinger under Om at tage fotografier til HDR-billeder.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Video-selvstudium: The best new feature in CS5: HDR Pro
Deke McClelland
Tag billedtoner fra livlige til surrealistiske.

Uddrag fra bog: Create HDR images from bracketed exposures
Conrad Chavez
Gennemgå HDR-processen fra kamera til computer.

Uddrag fra bog: Remove ghosting from HDR images
Scott Kelby
Fjern sløring fra bevægelige objekter i en scene.

Video-selvstudium: Explore the enhancements to HDR Pro
Jan Kabili
Tag en rundtur i alle de nye funktioner.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Photoshop) Vælg Filer > Automatiser > Flet til HDR Pro.
   - (Bridge) Marker de billeder, du vil bruge, og vælg Værktøjer > Photoshop > Flet til HDR Pro. Fortsæt med trin 5.
2. I dialogboksen Flet til HDR Pro skal du vælge Gennemse og dernæst Tilføj åbne filer eller Brug > Mappe. (Du kan fjerne en bestemt fil ved at vælge den på listen og klikke på Fjern).
3. (Valgfrit) Vælg Forsøg at justere kildebilleder automatisk, hvis du holdt kameraet i hænderne, da du tog billederne.
4. Klik på OK.
   Bemærk! *Hvis der mangler metadata om billedets eksponering, kan du indtaste værdierne i dialogboksen Angiv EV manuelt.*

   Der vises en anden dialogboks med miniatureudgaver af kildebillederne og et eksempel på det sammenflettede resultat.
5. Vælg en bitdybde til det sammenflettede billede i øverste højre hjørne.
   Vælg 32 bit, hvis du vil have et HDR-billede, der indeholder hele det dynamiske område. 16-bit (uden decimaler) og 8-bit billedfiler kan ikke rumme hele området af luminansværdier i et HDR-billede.
6. Hvis du vil justere toneområdet, kan du læse mere under Indstillinger til 32-bit billeder eller Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder.
7. (Valgfrit) Hvis du vil gemme dine toneindstillinger til fremtidig brug, skal du vælge Fast indstilling > Gem fast indstilling. (Hvis du senere vil anvende indstillingerne, skal du vælge Indlæs fast indstilling).

Indstillinger til 32-bit billeder

Bevæg skydeknappen under histogrammet for at justere hvidpunktsvisningen af det sammenflettede billede. Når du bevæger skydeknappen, er det kun eksempelbilledet, som ændres; alle HDR-billeddata bevares i den sammenflettede fil.

Justeringerne af eksemplet gemmes i HDR-filen, og anvendes hver gang du åbner filen i Photoshop. Hvis du vil justere hvidpunktsvisningen, skal du vælge Vis > Indstillinger for 32-bit forhåndsvisning.

Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder

HDR-billeder indeholder luminansniveauer, der langt overskrider det dynamiske område, som kan lagres i 16-bpc og 8-bpc billeder. Du kan lave et billede med det ønskede dynamiske område ved at justere belysningen og kontrasten, når du konverterer fra 32-bpc til lavere bitdybder.

Vælg en af følgende metoder til kortlægning af toner:

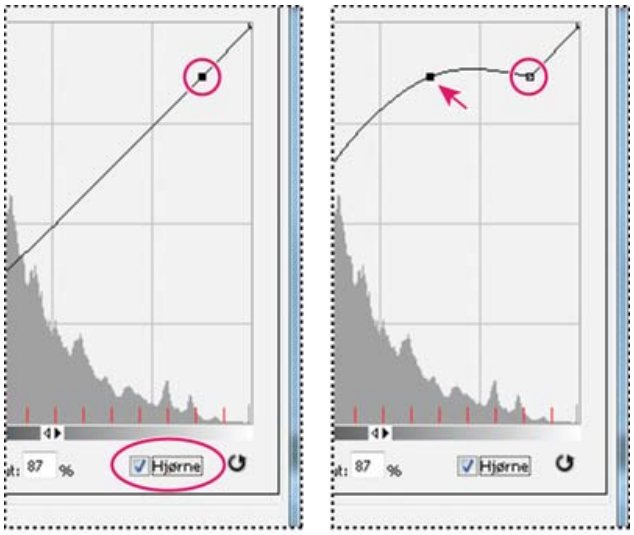
Lokal tilpasning HDR-tonerne justeres ved at justere alle lokale lysstyrkeområder i billedet.

Kantglød Radius angiver størrelsen på de lokale lysstyrkeområder. Styrke angiver, hvor langt fra hinanden to pixels toneværdier skal være, før de ikke længere tilhører det samme lysstyrkeområde.

Tone og detaljer Gammaen for det dynamiske område kan maksimalt indstilles til 1.0; ved lavere indstillinger fremhæves mellemtonerne, mens højlys og skygger fremhæves ved højere indstillinger. Belysningsværdierne afspejler f-stop. Bevæg skydeknappen Detaljer for at justere skarpheden og skydeknapperne Skygge og Højlys for at gøre områderne mørkere eller lysere.

Farve Vibrering justerer intensiteten af farvenuancer, samtidig med at stærkt mættede farver ikke bliver nedtonet. Mætning justerer intensiteten af alle farver fra -100 (monokrom) til +100 (dobbelt mætning).

Toningskurve Viser en justerbar kurve over et histogram med luminansværdier i det oprindelige 32-bit HDR-billede. Den vandrette akse er inddelt i intervaller på 1 EV (ca. ét f-stop), markeret med røde mærker.
Bemærk! *Som udgangspunkt begrænser og udjævner toningskurven og histogrammet ændringerne fra punkt til punkt. Hvis du vil fjerne grænsen og foretage mere drastiske justeringer, skal du vælge Hjørne efter at have indsat et punkt på en kurve; når du derefter indsætter og bevæger et andet punkt, vinkles kurven.*



A B

Justering med Toningskurve og histogram med indstillingen Hjørne

***A.** Indsætning af et punkt og valg af indstillingen Hjørne.* ***B.** Justering af nyt punkt gør kurven vinklet på det punkt, hvor indstillingen Hjørne er anvendt.*

Udjævn histogram Komprimerer HDR-billedets dynamiske område og forsøger samtidig at bevare kontrast. Det er ikke nødvendigt med yderligere justering, da denne metode er automatisk.

Belysning og gamma Giver dig mulighed for manuelt at justere lysstyrke og kontrast i HDR-billedet. Du kan bruge skydeknappen Belysning til at justere lysstyrken, og Gamma til at justere kontrasten.

Højlyskomprimering Komprimerer værdierne for højlys i HDR-billedet, så de ligger inden for området af luminansværdier for 8- eller 16-bpc-billedfilen. Det er ikke nødvendigt med yderligere justering, da denne metode er automatisk.

Kompensation for objekter i bevægelse

Hvis billeder rummer forskellige motiver pga. objekter i bevægelse, f.eks. biler, mennesker eller blade, skal du vælge Fjern skygger i dialogboksen Flet til HDR Pro.

I Photoshop vises der et grønt omrids omkring miniaturebilledet med den bedste tonale balance, så du kan vælge det rigtige billede. Objekterne i bevægelse i de andre billeder fjernes. (Hvis der er objekter i bevægelse i meget lyse eller mørke områder, kan du ofte få et bedre resultat ved at klikke på et miniaturebillede med bedre belysning af objekterne i bevægelse.)

Du kan få vist en tutorial om indstillingen Fjern skygger på . (Diskussionen om at fjerne skygger begynder omkring 3:00).

Om at gemme og indlæse kameraets responskurver

Responskurver angiver hvordan kameraets sensorer fortolker forskellige belysningsniveauer. Som standard beregnes kameraets responskurver automatisk på baggrund af toneområdet af de billeder, du fletter. Du kan gemme den aktuelle responskurve og anvende den på en anden gruppe sammenflettede billeder senere.

I øverste højre hjørne af dialogboksen Flet til HDR Pro skal du klikke på responskurvemenuen og dernæst vælge Gem responskurve. (Hvis du senere vil anvende kurven, skal du vælge Indlæs responskurve).

Konvertering fra 32 bit til 16 eller 8 bpc

Hvis du oprindeligt oprettede et 32-bit billede under processen Flet til HDR Pro, kan du senere konvertere det til 16 bit eller 8 bit.

1. Åbn et 32-bpc billede i Photoshop, og vælg Billede > Tilstand > 16 bit/kanal eller 8 bit/kanal.
2. Juster belysningen og kontrasten, indtil billedet har det ønskede dynamiske område. (Læs mere under Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder).
3. Klik på OK for at konvertere 32-bit billedet.

Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder

Til toppen

HDR-billeders dynamiske område overskrider visningsmulighederne på almindelige computerskærme. Når du åbner et HDR-billede i Photoshop, kan det se meget mørkt eller lyst ud. I Photoshop kan du justere visningen, så skærmen viser et HDR-billede, hvis højlys- eller skyggeområder ikke er for lyse eller mørke. Visningsindstillingerne gemmes i HDR-billedfilen (kun PSD, PSB og TIFF) og anvendes, når filen åbnes i Photoshop. Justeringer af visningen ændrer ikke HDR-billedfilen, dvs. alle oplysninger om HDR-billedet forbliver intakte. Brug belysningsjusteringen (Billede > Justeringer > Belysning) til at foretage belysningsredigeringer af HDR-billedet med 32 bpc.

Du kan få vist 32-bit-udlæsninger i panelet Info ved at klikke på pipetteikonet i panelet Info og vælge 32 bit i pop op-menuen.

1. Åbn et HDR-billede med 32 bpc i Photoshop, og vælg Vis > Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning.
2. Vælg en indstilling i menuen Metode i dialogboksen Valg for 32-bit eksempel:

Belysning og gamma Justerer lysstyrken og kontrasten.

Højlyskomprimering Komprimerer værdierne for højlys i HDR-billedet, så de ligger inden for området af luminansværdier for 8- eller 16-bpc-billedfilen.

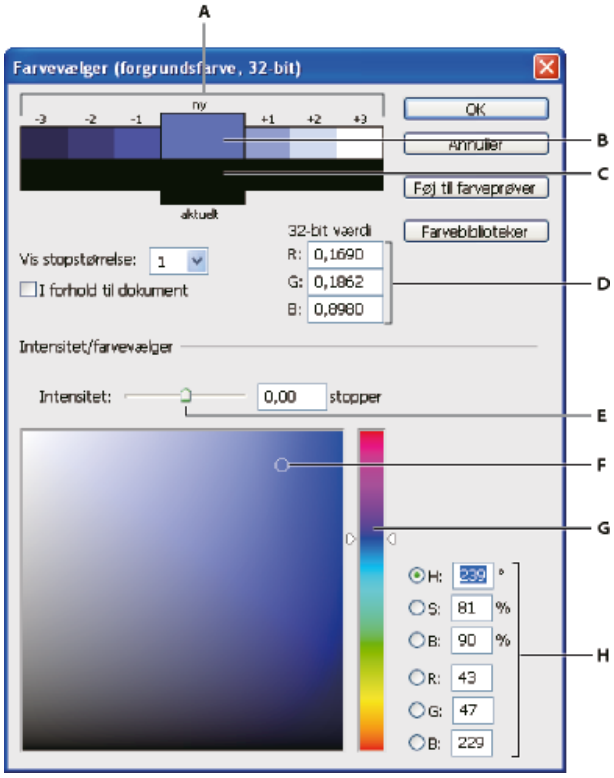
3. Hvis du valgte Belysning og gamma, skal du flytte skydekontrollerne Belysning og Gamma for at justere lysstyrken og kontrasten i billedvisningen.
4. Klik på OK.

Du kan også justere eksemplet på et HDR-billede, der er åbent i Photoshop, ved at klikke på trekanten på statuslinjen i dokumentvinduet og vælge 32-bit belysning i pop op-menuen. Flyt skydekontrollen for at indstille det hvide punkt til visning af HDR-billedet. Dobbeltklik på skydekontrollen for at vende tilbage til standardindstillingen for belysning. Eftersom justeringen foretages pr. visning, kan det samme HDR-billede være åbent i flere vinduer med hver sin justering af visningen. Justeringer af visningen, der foretages med denne metode, gemmes ikke i HDR-billedfilen.

Om HDR-farvevælgeren

Til toppen

Med HDR-farvevælgeren kan du få vist farver nøjagtigt samt vælge dem til brug i HDR-billeder med 32 bit. Som i den almindelige Adobe Farvevælger kan du vælge en farve ved at klikke på et farvefelt og justere farveskydekontrollen. Med skydekontrollen Intensitet kan du justere en farves lysstyrke, så den stemmer overens med intensiteten af farverne i det HDR-billede, du arbejder med. I et visningsområde kan du se farveprøver af en markeret farve, for at se hvordan den vil se ud med forskellige belysninger og intensiteter.



HDR-farvevælger

***A.** Eksempel område **B.** Justeret farve **C.** Original farve **D.** Flydende 32-bit punktværdier **E.** Skydekontrollen Intensitet **F.** Valgt farve **G.** Farveskyder **H.** Farveværdier*

Få vist HDR-farvevælgeren

❖ Åbn et 32-bpc-billede, og benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på boksen med forgrunds- eller baggrundsfarven i værktøjskassen.
- Klik på Indstil forgrundsfarve eller Indstil baggrundsfarve i panelet Farve.

Farvevælgeren er også tilgængelig, når du kan vælge farver ved hjælp af funktioner. Hvis du f.eks. klikker på farveprøven på indstillingslinjen til visse værktøjer eller på pipetteværktøjerne i visse farvejusteringsdialogbokse.

Vælge farver til HDR-billeder

Den nederste del af HDR-farvevælgeren fungerer som den almindelige farvevælger sammen med 8- eller 16-bit-billeder. Klik i farvefeltet for at vælge en farve, og flyt farveskydekontrollen for at ændre farvetoner. Du kan også bruge feltet HSB eller RGB til at indtaste numeriske værdier for en bestemt farve. I farvefeltet øges lysstyrken, når du flytter fra bund til top, og mætningen øges, når du flytter fra venstre til højre.

Brug skydekontrollen Intensitet til at justere farvens lysstyrke. Farveværdien plus intensitetsværdien konverteres til 32-bit-talværdier (med decimaler) i dit HDR-dokument.

1. Vælg en farve ved at klikke i farvefeltet og flytte farveskydekontrollen eller ved at indtaste numeriske værdier for HSB eller RGB som i Adobe Farvevælger.
2. Juster skydekontrollen Intensitet for at øge eller reducere farvens lysstyrke. Den nye farveprøve i eksempelskaleringen øverst i farvevælgeren viser effekten af forøgelse eller formindskelse af stop ved den valgte farve.

   Intensitetsstop er det modsatte af stop i belysningsindstilling. Hvis du øger indstillingen Belysning i HDR-billedet med to stop, og intensitetsstoppene reduceres med to, bevares det samme farveudseende, som hvis HDR-billedbelysningen og farveintensiteten begge var indstillet til 0.

   Hvis du kender de præcise 32-bit-RGB-værdier for den ønskede farve, kan du indtaste dem direkte i RGB-felterne for 32-bit-værdier.
3. (Valgfrit) Juster indstillinger for visningsområdet.
   Få vist stopstørrelse Indstiller stopintervallerne for hver forhåndsvisning af en farveprøve. For eksempel en indstilling på 3 giver farveprøver på -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med disse farveprøver kan du få vist udseendet af den valgte farve ved forskellige belysningsindstillinger.

   Relation til dokument Marker for at justere forhåndsvisningen af farveprøverne, så den afspejler billedets aktuelle belysningsindstilling. Hvis dokumentbelysningen f.eks. er indstillet højere, bliver den nye forhåndsvisning af farveprøven lysere end den valgte farve i farvevælgerens farvefelt, så effekten af den højere belysning vises på den valgte farve. Hvis den aktuelle belysning er indstillet til 0 (standarden), ændrer markering eller fravalg af denne indstilling ikke den nye farveprøve.
4. (Valgfrit) Klik på Føj til farveprøver for at føje den valgte farve til panelet Farveprøver.
5. Klik på OK.

Maling på HDR-billeder

Til toppen

Du kan redigere og føje effekter til HDR-/32-bpc-billeder med et af følgende værktøjer i Photoshop: Pensel, Blyant, Pen, Form, Stempelkloning, Mønsterstempel, Viskelæder, Farveforløb, Sløring, Skarpere, Udtværing og Oversigtspensel. Du kan også bruge tekstværktøjet til at føje 32-bpc-tekstlag til et HDR-billede.

Ved redigering af eller maling på HDR-billeder kan du få vist dit arbejde ved forskellige belysningsindstillinger ved hjælp af enten skydekontrollen 32-bit-belysning i området med dokumentoplysninger eller dialogboksen Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning (Vis > Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning). Med HDR-farvevælgeren kan du også få vist den valgte forgrundsfarve ved forskellige intensitetsindstillinger, så den stemmer overens med forskellige belysningsindstillinger i et HDR-billede.

1. Åbn et HDR-billede.
2. (Valgfrit) Indstil belysningen for billedet. Læs Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder.
3. Klik på forgrundsfarven for at åbne HDR-farvevælgeren, og vælg en farve til pensel- eller blyantværktøjet. Klik på farvefeltet på tekstværktøjets indstillingslinje for at angive tekstfarven for tekstværktøjet.
   HDR-farvevælgerens visningsområde er en hjælp til at vælge og justere en forgrundsfarve i forhold til forskellige belysningsindstillinger i HDR-billedet. Læs Om HDR-farvevælgeren.
   Hvis du vil se effekterne af maling ved forskellige HDR-belysninger, skal du bruge kommandoen Vindue > Arranger > Nyt vindue til at åbne samtidige visninger af det samme HDR-billede og derefter indstille vinduerne til forskellige belysninger ved hjælp af skydekontrollen Belysning i dokumentets statuslinjeområde.

Flere hjælpeemner

Oversigt over kurver

Oversigt over Adobe Farvevælger

Justering af HDR-belysning og -toning

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

;

Konvertering mellem farvetilstande

Konvertering af et billede til en anden farvetilstand
Konvertere et billede til bitmaptilstand
Konvertere et farvefoto til gråtonetilstand
Konvertere et billede i bitmaptilstand til gråtonetilstand
Konvertering af et gråtone- eller RGB-billede til indekseret farve

Konvertering af et billede til en anden farvetilstand

Til toppen

Du kan ændre et billede fra den oprindelige tilstand (kildetilstand) til en anden tilstand (måltilstand). Når du vælger en anden farvetilstand til et billede, ændrer du permanent farveværdierne i billedet. Når du f.eks. konverterer et RGB-billede til CMYK-tilstand, justeres RGB-farveværdier, der ligger uden for CMYK-farvetilpasningen (defineret af indstillingen for CMYK-arbejdsrum i dialogboksen Farveindstillinger), så de falder inden for farvetilpasningen. Nogle billeddata kan derfor gå tabt og kan ikke gendannes, hvis du konverterer billedet fra CMYK til RGB igen.

Inden konvertering af billeder er det bedst at gøre følgende:

- Foretag så stor en del af redigeringen som muligt i billedets oprindelige tilstand (normalt RGB til billeder fra de fleste scannere eller digitalkameraer eller CMYK til billeder fra traditionelle tromlescannere eller importeret fra et Scitex-system).
- Gem en sikkerhedskopi, før du konverterer. Sørg for at gemme en kopi af billedet med alle lag, så du kan redigere den oprindelige version af billedet efter konverteringen.
- Samkopier filen, før du konverterer den. Farvernes samspil mellem lagblandingstilstande ændres, når tilstanden ændres.
  Bemærk! *I de fleste tilfælde skal du samkopiere en fil, før du konverterer den. Det er dog ikke påkrævet, og i visse tilfælde er det ikke ønskværdigt (hvis filen f.eks. har vektortekstlag).*

❖ Vælg Billede > Tilstand, og vælg den ønskede tilstand i undermenuen. De tilstande, der ikke er tilgængelige for det aktive billede, er nedtonet i menuen.
Billeder samkopieres, når de konverteres til tilstanden Multikanal, Bitmap eller Indekseret farve, fordi disse tilstande ikke understøtter lag.

Konvertere et billede til bitmaptilstand

Til toppen

Når du konverterer et billede til bitmaptilstand, reduceres billedet til to farver, hvilket forenkler farveoplysningerne i billedet betydeligt og reducerer filstørrelsen tilsvarende.

Når et farvebillede konverteres til bitmaptilstand, skal du først konvertere det til gråtonetilstand. Dette fjerner oplysningerne om farvetone og mætning fra pixlene og bevarer kun lysstyrkeværdierne. Eftersom der kun er nogle få redigeringsindstillinger til rådighed for bitmapbilleder, er det normalt bedst at redigere billedet i gråtonetilstand og derefter konvertere det til bitmaptilstand.

Bemærk! *Billeder i bitmaptilstand har 1 bit pr. kanal. Du skal konvertere et billede med 16 eller 32 bit pr. kanal til 8-bit gråtonetilstand, inden det konverteres til bitmaptilstand.*

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis billedet er i farver, skal du vælge Billede > Tilstand > Gråtoner. Vælg derefter Billede > Tilstand > Bitmap.
   - Hvis billedet er et gråtonebillede, skal du vælge Billede > Tilstand> Bitmap.
2. Angiv en værdi for bitmapbilledets outputopløsning under Output, og vælg en måleenhed. Den aktuelle billedopløsning vises som standard som både input- og outputopløsning.
3. Vælg en af følgende bitmapkonverteringsmetoder i pop op-menuen Brug:
   50% tærskelværdi Konverterer pixel med grå værdier over middelgråniveauet (128) til hvid og pixel med grå værdier under dette niveau til sort. Resultatet er en sort-hvid gengivelse af billedet med meget stor kontrast.

   Mønster-rastersimulering Konverterer et billede ved at strukturere gråniveauer til geometriske konfigurationer af sorte og hvide punkter.

   Diffus rastersimulering Konverterer et billede ved hjælp af en fejldiffusionsproces og starter med pixlen i billedets øverste venstre hjørne. Hvis en pixels værdi er over middelgrå (128), ændres den til hvid, og hvis den er under, til sort. Da den oprindelige pixel sjældent er helt hvid eller helt sort, vil det uvægerligt medføre fejl. Denne fejl overføres til de omgivende pixel og diffuseres i hele billedet, så der opstår en kornet filmagtig tekstur.

   Halvtoneraster Simulerer halvtonepunkters udseende i det konverterede billede. Indtast værdier i dialogboksen Halvtoneraster:

   - Indtast en værdi for rastertætheden under Tæthed, og vælg en måleenhed. Værdien kan ligge mellem 1.000 og 999.999 for linjer pr. tomme og mellem 0,400 og 400.00 for linjer pr. centimeter. Du kan indtaste decimalværdier. Rastertætheden angiver halvtonerasteret i linjer pr. tomme (lpi). Tætheden afhænger af papirtypen og den trykpresse eller printer, der bruges til trykningen/udskrivningen. Aviser

bruger normalt et raster på 85 linjer. Tidsskrifter bruger rastere med højere opløsning, f.eks. 133 lpi og 150 lpi. Spørg trykkeriet om de korrekte rastertætheder.

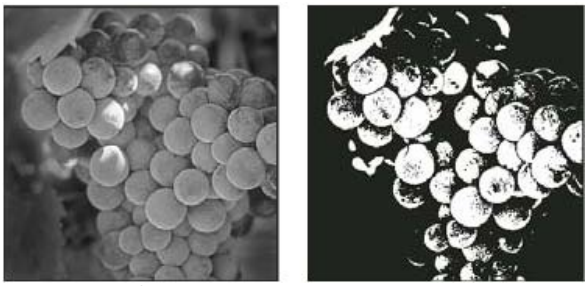
- Indtast en værdi for rastervinklen i grader fra -180 to +180. Rastervinklen angiver rasterets retning. Halvtonerastere og sort-hvide halvtonerastere bruger normalt en vinkel på 45°.
- Vælg den ønskede punktform under Form.

Vigtigt! *Halvtonerasteret bliver en del af billedet. Hvis du udskriver billedet på en halvtoneprinter, bruger printeren sit eget halvtoneraster samt det halvtoneraster, der er en del af billedet. På nogle printere er resultatet et moirémønster.*

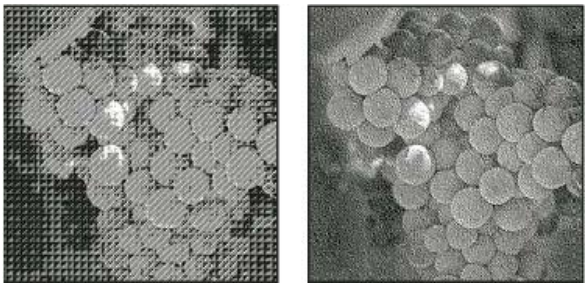
Brugerdefineret mønster Simulerer et brugerdefineret halvtonerasters udseende i det konverterede billede. Vælg et mønster, der kan bruges til forskellige tykkelser. Dette er typisk et med flere forskellige grå toner.

Hvis du vil bruge denne indstilling, skal du først definere et mønster og derefter screene gråtonebilledet for at anvende teksturen. Hvis du vil dække hele billedet, skal mønsteret være lige så stort som billedet. Ellers bliver mønsteret fliselagt. Photoshop indeholder flere mønstre, der automatisk fliselægges og kan bruges som halvtonerastermønstre.

Hvis du vil forberede et sort-hvid mønster til konvertering, skal du først konvertere billedet til gråtoner og derefter anvende filteret Mere sløring flere gange. Denne sløringsteknik opretter tykke linjer, der ændres fra mørkegrå til hvid.



Oprindeligt gråtonebillede og konvertering med 50% tærskelværdi



Konvertering med mønster-rastersimulering og diffus rastersimulering

Konvertere et farvefoto til gråtonetilstand

Til toppen

1. Åbn det fotografi, du vil konvertere til sort-hvid.
2. Vælg Billede > Tilstand > Gråtoner.
3. Klik på Frasorter. Photoshop konverterer farverne i billedet til sort, hvid og forskellige gråtoner.
   Bemærk! *Med teknikken ovenfor minimeres filstørrelsen, men farveoplysninger kasseres og tilstødende farver kan blive konverteret til præcis samme gråtone. Hvis der bruges et sort-hvidt justeringslag, øges filstørrelsen, men farveoplysninger bibeholdes, så du kan knytte farver til forskellige gråtoner.*

Konvertere et billede i bitmaptilstand til gråtonetilstand

Til toppen

Du kan konvertere et billede i bitmaptilstand til gråtonetilstand for at kunne redigere det. Vær opmærksom på, at et billede i bitmaptilstand, som er redigeret i gråtonetilstand, måske ikke har samme udseende, når det konverteres til bitmaptilstand igen. Tag f.eks. en pixel, der er sort i bitmaptilstand og derefter redigeres til en gråtone i gråtonetilstand. Når billedet konverteres tilbage til bitmaptilstand, gengives den pågældende pixel som hvid, hvis dens grå værdi er over middelgråværdien på 128.

1. Vælg Billede > Tilstand > Gråtoner.
2. Indtast en værdi på mellem 1 og 16 som størrelsesforholdet.

   Størrelsesforholdet er faktoren til nedskalering af billedet. Hvis du f.eks. vil reducere et gråtonebillede med 50%, skal du indtaste 2 som størrelsesforhold. Hvis du indtaster et tal, der er større end 1, beregner programmet gennemsnittet af flere pixel i bitmapbilledet for at gengive en enkelt pixel i gråtonebilledet. Med denne proces kan du generere flere gråtoner fra et billede, der er scannet på en 1-bit scanner.

Konvertering af et gråtone- eller RGB-billede til indekseret farve

Til toppen

Konvertering til indekserede farver reducerer antallet af farver i billedet til maks. 256, som er standardantallet af farver, der understøttes af GIF- og PNG-8-formatet samt mange multimedieprogrammer. Denne konvertering reducerer filstørrelsen ved at slette farveoplysninger i billedet.

Hvis du vil konvertere til indekseret farve, skal du starte med et billede, som har 8 bit pr. kanal og enten er i gråtone- eller RGB-tilstand.

1. Vælg Billede > Tilstand > Indekseret farve.
   Bemærk! *Alle synlige lag samkopieres, og alle skjulte lag kasseres.*

   For gråtonebilleder sker konverteringen automatisk. Ved RGB-billeder åbnes dialogboksen Indekseret farve.
2. Vælg Eksempel i dialogboksen Indekseret farve for at få vist et eksempel på ændringerne.
3. Angiv konverteringsindstillinger.

Konverteringsindstillinger for billeder med indekserede farver

Når du konverterer et RGB-billede til indekseret farve, kan du angive en række konverteringsindstillinger i dialogboksen Indekseret farve.

Palettype Du kan bruge en række palettyper til at konvertere et billede til indekseret farve. Til indstillingerne Sanselig, Selektiv og Adaptiv kan du vælge at bruge en lokal palet ud fra farverne i det aktuelle billede. Der er følgende tilgængelige palettyper:

Eksakt Opretter en palet med eksakte farver, der vises i RGB-billedet; denne indstilling er kun tilgængelig, hvis billedet bruger 256 eller færre farver. Da billedets palet indeholder alle billedets farver, er der ingen rastersimulering.

System (Mac OS) Bruger Mac OS-systemets 8-bit-standardpalet, som er baseret på en ensartet samling af RGB-farver.

System (Windows) Bruger Windows-systemets 8-bit standardpalet, som er baseret på en ensartet samling af RGB-farver.

Web Bruger farvepaletten med 216 farver, som webbrowsere uanset platform bruger til at vise billeder på en skærm, der højst kan vise 256 farver. Denne palet er fremstillet ud fra Mac OS' 8-bit-palet. Brug denne indstilling for at undgå rastersimulering i browseren, når du viser billeder på en skærm, der højst kan vise 256 farver.

Ensartet Opretter en palet ved en ensartet udtagning af farver fra RGB-farveterningen. Hvis Photoshop f.eks. tager seks jævnt fordelte farveniveauer for rød, grøn og blå, giver kombinationen en ensartet palet med 216 farver (6 i tredje potens = 6 x 6 x 6 = 216). Det samlede antal farver, der vises i et billede, svarer til den nærmeste værdi i tredje potens (8, 27, 64, 125 eller 216), der er mindre end værdien i tekstboksen Farver.

Lokal (Sanselig) Opretter en brugerdefineret palet ved at prioritere de farver, som det menneskelige øje er mest følsomt over for.

Lokal (Selektiv) Opretter en farvetabel, der ligner farvetabellen Sanselig, men lægger vægten på brede farveområder og bevarelse af webfarver. Denne indstilling giver normalt billeder med den største farveintegritet.

Lokal (Adaptiv) Opretter en palet ved at hente farver fra det spektrum, der er mest almindeligt i billedet. Et RGB-billede, der kun indeholder farverne grøn og blå, giver f.eks. en palet, der primært består af grønne og blå farver. De fleste billeder koncentrerer farver i bestemte områder af spektret. Du kan styre en palet mere præcist ved først at markere en del af billedet, som indeholder de farver, du gerne vil fremhæve. Photoshop vægter konverteringen mod disse farver.

Original (sanselig) Opretter en brugerdefineret palet ved at prioritere de farver, som det menneskelige øje er mest følsomt over for. Gælder, når du har mange åbne dokumenter. Tager alle åbne dokumenter i betragtning.

Original (selektiv) Opretter en farvetabel, der ligner farvetabellen Sanselig, men lægger vægten på brede farveområder og bevarelse af webfarver. Denne indstilling giver normalt billeder med den største farveintegritet. Gælder, når du har mange åbne dokumenter. Tager alle åbne dokumenter i betragtning.

Original (adaptiv) Opretter en palet ved at hente farver fra det spektrum, der er mest almindeligt i billedet. Et RGB-billede, der kun indeholder farverne grøn og blå, giver f.eks. en palet, der primært består af grønne og blå farver. De fleste billeder koncentrerer farver i bestemte områder af spektret. Du kan styre en palet mere præcist ved først at markere en del af billedet, som indeholder de farver, du gerne vil fremhæve. Photoshop vægter konverteringen mod disse farver. Gælder, når du har mange åbne dokumenter. Tager alle åbne dokumenter i betragtning.

Brugerdefineret Opretter en brugerdefineret palet ved hjælp af dialogboksen Farvetabel. Du kan enten redigere farvetabellen og gemme den til senere brug eller klikke på Indlæs for at indlæse en tidligere oprettet farvetabel. Denne indstilling viser også den aktuelle adaptive palet, som er nyttig til visning af de farver, der oftest er brugt i billedet.

Foregående Anvender den brugerdefinerede palet fra den foregående konvertering, så det er nemt at konvertere flere billeder med samme brugerdefinerede palet.

Antal farver For paletten Ensartet, Sanselig, Selektiv eller Adaptiv kan du angive det nøjagtige antal farver, der skal vises (maks. 256), ved at indtaste en værdi for Farver. Tekstboksen Farver bestemmer kun, hvordan tabellen med indekserede farver oprettes. Adobe Photoshop behandler stadig billedet som et 8-bit farvebillede med 256 farver.

Medtagelse af farver og gennemsigtighed Hvis du vil angive, hvilke farver der skal medtages i tabellen over indekserede farver, eller angive gennemsigtighed i billedet, skal du vælge en af følgende indstillinger:

Gennemtvunget Giver adgang til indstillinger, som kan gennemtvinge, at visse farver medtages i farvetabellen. Sort og hvid tilføjer ren sort eller ren hvid i farvetabellen, Primære tilføjer rød, grøn, blå, cyan, magenta, gul, sort og hvid, Web tilføjer de 216 websikre farver, og med Brugerdefineret kan du definere, hvilke brugerdefinerede farver der skal tilføjes.

Gennemsigtighed Angiver, om gennemsigtige områder i billedet skal bevares under konvertering. Hvis du vælger denne indstilling, tilføjes et særligt indekspunkt for gennemsigtige farver i farvetabellen. Hvis du fravælger denne indstilling, udfyldes gennemsigtige områder med bundfarven eller med hvid, hvis der ikke er valgt en bundfarve.

Bund Angiver den baggrundsfarve, der bruges til at udfylde kantudjævnede kanter, der støder op til gennemsigtige områder i billedet. Når Gennemsigtighed er valgt, anvendes bundfarven på kantområderne for at blande kanterne med en webbaggrund med samme farve. Når Gennemsigtighed er fravalgt, anvendes bundfarven på gennemsigtige områder. Vælger du Ingen som bundfarven, skabes en

gennemsigtighed med hårde kanter, hvis Gennemsigtighed er valgt, og ellers udfyldes alle gennemsigtige områder med 100% hvid. Billedet skal indeholde gennemsigtighed, før bundindstillingerne er tilgængelige.

Rastersimulering Medmindre du bruger farvetabelindstillingen Eksakt, indeholder farvetabellen muligvis ikke alle de farver, der er brugt i billedet. Du kan simulere de farver, der ikke er i farvetabellen, ved at rastersimulere farverne. Med rastersimulering blandes pixlene fra de tilgængelige farver for at simulere de manglende farver. Vælg en rastersimuleringsindstilling i menuen, og indtast en værdi i procent for rastersimuleringsmængden. Jo højere værdien er, jo flere farver rastersimuleres, men det kan øge filstørrelsen. Du kan vælge mellem følgende rastersimuleringsindstillinger:

Ingen Rastersimulerer ikke farver, men bruger i stedet den farve, der ligger tættest på den manglende farve. Det giver nogle skarpe overgange mellem farvenuancerne i billedet, hvilket giver en farvereduktionseffekt.

Diffusion Bruger en fejldiffusionsmetode, der giver en mindre struktureret rastersimulering end indstillingen Mønster. Hvis du vil beskytte farver i billedet, som har punkter i farvetabellen, mod at blive rastersimuleret, skal du vælge Bevar eksakte farver. Denne indstilling bevarer fine streger og tekst til webbilleder.

Mønster Bruger et halvtonelignende kvadratisk mønster til at simulere farver, der ikke findes i farvetabellen.

Støj Bidrager til at reducere sømmønstre langs kanterne i billedudsnit. Vælg denne indstilling, hvis du vil opdele billedet i udsnit og placere det i en HTML-tabel.

Flere hjælpeemner

Tilpasning af tabeller med indekserede farver

Tilføjelse af en betinget tilstandsændring til en handling

Om farvearbejdsrum

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

;

Om farvestyring

Hvorfor farver sommetider ikke stemmer overens
Hvad er et farvestyringssystem?
Har du brug for farvestyring?
Oprettelse af et arbejdsmiljø til farvestyring

Et farvestyringssystem udjævner farveforskelle mellem enheder, så du kan være sikker på de farver, som systemet i sidste ende producerer. Ved at vise farver præcist kan du tage grundige farvebeslutninger i hele processen, lige fra digital behandling til endeligt output. Med farvestyring kan du også oprette output baseret på ISO, SWOP og japanske standarder for tryksagsproduktion.

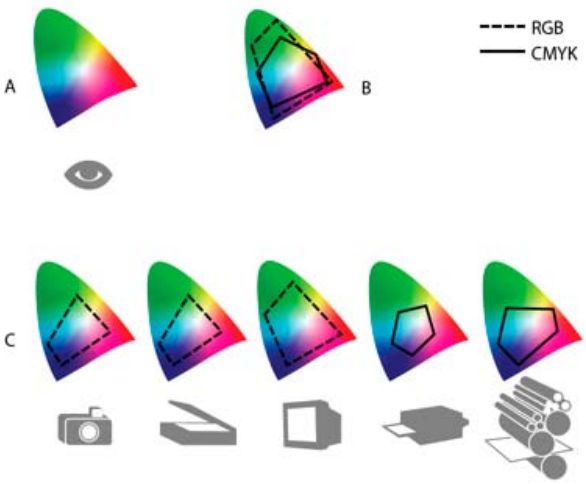
Hvorfor farver sommetider ikke stemmer overens

Til toppen

Ingen enhed i et udgivelsessystem kan gengive hele skalaen af farver, som det menneskelige øje kan se. Hver enhed opererer inden for et bestemt farverum, som kan producere et bestemt område, eller skala, af farver.

En farvemodel fastlægger forholdet mellem forskellige værdier, og farverummet fastlægger den absolutte betydning af de pågældende værdier som farver. Nogle farvemodeller (f.eks. CIE L*a*b) har et fast farverum, fordi de forholder sig direkte til den måde, mennesker opfatter farver på. Disse modeller kaldes enhedsuafhængige. Andre farvemodeller (f.eks. RGB, HSL, HSB og CMYK) kan have mange forskellige farverum. Da disse modeller afhænger af de tilknyttede farverum eller enheder, kaldes de enhedsafhængige.

På grund af disse varierende farverum kan farver skifte udseende, når du overfører dokumenter mellem forskellige enheder. Farvevariationer kan stamme fra forskelle i billedkilder, den måde, programmer definerer farver på, trykmedier (avispapir gengiver en mindre farveskala end papir i tidsskriftskvalitet) og andre naturlige variationer, f.eks. produktionsforskelle i skærme eller skærmens alder.



Farveskalaer for forskellige enheder og dokumenter
***A.** LAB-farverum **B.** Dokumenter (arbejdsrum) **C.** Enheder*

Hvad er et farvestyringssystem?

Til toppen

Farvetilpasningsproblemer opstår, fordi forskellige enheder og programmer bruger forskellige farverum. En løsning kunne være at have et system, som fortolker og oversætter farver præcist mellem forskellige enheder. Et farvestyringssystem (CMS) sammenligner det farverum, hvor en farve er blevet oprettet, med det farverum, der skal stå for output af farven, og foretager de nødvendige justeringer for at gengive farven så ensartet som muligt mellem forskellige enheder.

Et farvestyringssystem oversætter farver ved hjælp af farveprofiler. En profil er en matematisk beskrivelse af en enheds farverum. En scannerprofil oplyser f.eks. et farvestyringssystem om, hvordan din scanner "ser" farver. Adobe-farvestyring bruger ICC-profiler, som er et format, der er fastlagt af ICC (International Color Consortium) er en platformsuafhængig standard.

Eftersom ingen enkelt oversættelsesmetode egner sig til alle typer grafik, giver farvestyringssystemet mulighed for at vælge mellem gengivelsesmetoder eller oversættelsesmetoder, så du kan anvende den metode, der passer til grafikelementet. En farveoversættelsesmetode, der bevarer de korrekte forhold mellem farverne i et udendørsfotografi, kan f.eks. ændre farverne i et logo, der indeholder blege farvetoner.

***Bemærk!** Der er forskel på farvestyring og farvekorrektion. Et farvestyringssystem korrigerer ikke et billede, der er gemt med tone- eller farvebalanceproblemer. Det tilvejebringer et miljø, hvor du kan vurdere billeder pålideligt set i lyset af det endelige resultat.*

Har du brug for farvestyring?

Til toppen

Uden et farvestyringssystem er dine farvespecifikationer enhedsafhængige. Hvis produktionsprocessen er nøje styret til et enkelt medium, har du næppe brug for farvestyring. Du eller din trykker kan f.eks. skræddersy CMYK-billeder og angive farveværdier for et kendt, specifikt sæt af trykforhold.

Værdien af farvestyring øges, når du har flere variabler i produktionsprocessen. Farvestyring anbefales, hvis du regner med at genbruge farvegrafik på udskrifts- og onlinemedier, bruge forskellige slags enheder til et enkelt medie (f.eks. forskellige trykkerimaskiner), eller hvis du administrerer flere arbejdsstationer.

Et farvestyringssystem vil være fordelagtigt, hvis du har brug for at opnå noget af følgende:

- Få forudsigelige og ensartede farver på flere forskellige outputenheder, herunder farveseparationer, din skrivebordsprinter og din skærm. Farvestyring er især velegnet til justering af farver til enheder med en relativt begrænset farveskala, f.eks. en trykpresse til firefarvetryk.
- Foretage en nøjagtig korrektur af et farvedokument på skærmen ved at få skærmen til at simulere en bestemt outputenhed (muligheden for skærmkorrektur afhænger af omstændighederne, som f.eks. lysforholdene i rummet).
- Nøjagtigt evaluere og konsistent inkorporere farvegrafik fra mange forskellige kilder, hvis de også bruger farvestyring, og i nogle tilfælde også selvom de ikke gør det.
- Sende farvedokumenter til forskellige outputenheder og medier uden manuelt at skulle justere farver i dokumenter eller oprindelige grafikobjekter. Dette er værdifuldt, hvis du opretter billeder, som skal bruges både på tryk og online.
- Udskrive farver korrekt til en ukendt farveoutputenhed. Du kan f.eks. gemme et dokument online, som du vil kunne udskrive med on-demand-farveudskrivning hvor som helst i verden.

Oprettelse af et arbejdsmiljø til farvestyring

Til toppen

Dit arbejdsmiljø påvirker, hvordan du ser farver på skærmen og på tryk. Du får de bedste resultater ved at kontrollere farverne og lyset i dit arbejdsmiljø på følgende måde:

- Se på dokumenterne i et miljø med et ensartet lysniveau og farvetemperatur. Sollysets farveegenskaber ændres f.eks. i løbet af dagen og dermed ændres farvernes udseende på skærmen. Så hold derfor persienner lukkede, eller arbejd i et rum uden vinduer. For at fjerne det blågrønne lys fra lysstofrør kan du installere D50-lys (5000 grader kelvin). Du kan også se på trykte dokumenter i en D50-lyskasse.
- Brug et rum, hvor vægge og loft har neutrale farver. Farverne i et rum kan påvirke opfattelsen af både skærmfarver og trykte farver. Den bedste farve til et visningsrum er neutral grå. Derudover kan farven på dit tøj, der reflekteres i skærmens glas, påvirke farvernes udseende på skærmen.
- Fjern farverige baggrundsmønstre fra skærmens skrivebord. Hektiske eller lyse mønstre omkring et dokument påvirker præcis farveopfattelse. Indstil skrivebordet til kun at vise neutrale gråtoner.
- Gennemse dokumentkorrekturer under realistiske forhold, som det færdige arbejde skal bruges i. Det kan f.eks. være en god idé at finde ud af, hvordan et katalog med husholdningsartikler tager sig ud under almindelige glødelamper, der benyttes i hjemmene, eller hvordan et katalog ser ud med kontormøbler under lysstofrør, som benyttes på kontorer. Den endelige farvevurdering skal dog altid foretages under de lysforhold, der er angivet i kontrakten.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

|

Lag

Styring af lag
artikel (17. juni 2013)

Lag 101
Infinite Skills (9. aug. 2012)
videoselvstudium
Introduktion til lag og lagpanelet

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Grundlæggende om lag

Om lag
Oversigt over panelet Lag
Konvertere baggrund og lag
Dublere lag
Indsamle fra alle synlige lag
Ændre indstillinger for gennemsigtighed

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

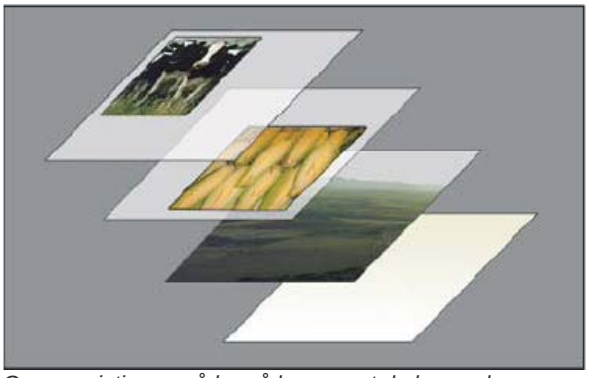
De 10 mest tidsbesparende forbedringer i arbejdet med lag i Photoshop CS6
Julieanne Kost
Adobe Digital Imaging-prædikant Julieanne Kost deler de 10 bedste forbedringer i panelet Lag i Photoshop CS6.

Lag for begyndere
Andy Anderson
Hvordan benytter du lag? Infinite Skills-forfatter Andy Anderson viser dig de grundlæggende indstillinger og funktioner i panelet Lag.

Til toppen

Om lag

Photoshop-lag er som stablede acetatark. Du kan se gennem gennemsigtige områder i et lag til lagene nedenunder. Du flytter et lag for at placere indholdet på laget, ligesom du skyder et acetatark ind i en stak. Du kan også ændre opaciteten af et lag for at gøre indholdet delvist gennemsigtigt.



Gennemsigtige områder på lag gør, at du kan se lagene nedenunder.

Lag kan bruges til at udføre opgaver, f.eks. sammensætte flere billeder, føje tekst til et billede eller tilføje vektorgrafikformer. Du kan anvende en lagtype til at tilføje en særlig effekt, f.eks. en slagskygge eller glød.

Se et Video-selvstudium: Introduktion til lag for at få et overblik over arbejdet med lag.

Organisering af lag

Et nyt billede har et enkelt lag. Antallet af yderligere lag, lageffekter og lagsæt, du kan indsætte i et billede, er kun begrænset af computerens hukommelse.

Du arbejder med lag på panelet Lag. Laggrupper er en hjælp til at organisere og håndtere lag. Du kan bruge grupper til at arrangere lagene i en logisk rækkefølge og til at gøre dem mere overskuelige på panelet Lag. Du kan indlejre grupper i andre grupper. Du kan også bruge grupper til at anvende attributter og masker på flere lag samtidig.

Lag til sikker redigering

Sommetider indeholder lag ikke noget synligt indhold. Et justeringslag indeholder f.eks. farve- og tonejusteringer, hvilket påvirker de underliggende lag. I stedet for at redigere billedpixel direkte kan du redigere et justeringslag og lade de underliggende pixel forblive uændrede.

En bestemt lagtype, der kaldes et Smart Object, indeholder et eller flere lag indhold. Du kan transformere (skalere, skråtstille eller omforme) et Smart Object uden direkte at redigere billedpixel. Eller du kan redigere et Smart Object som et separat billede, også efter du har placeret det i et Photoshop-billede. Smart Objects kan også indeholde Smart-filtereffekter, med hvilke du kan anvende filtre uden at slette noget i billeder, således at du senere kan tilpasse eller fjerne filtereffekterne. Se Redigering uden at slette noget.

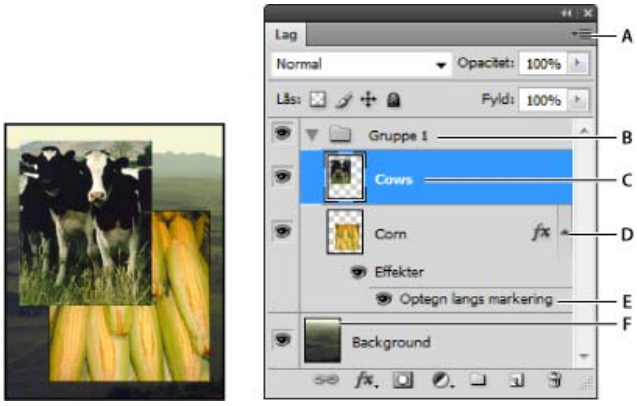
Videolag

Du kan bruge videolag til at føje video til et billede. Når du har importeret et videoklip til et billede enten som et videolag, kan du afmaske laget, transformere det, anvende lageffekter, male på enkelte billeder eller rasterisere et enkelt billede og konvertere det til et standardlag. Brug panelet Tidslinje til at afspille videoen inde i billedet eller til at få adgang til enkelte billeder. Se Understøttede video- og billedsekvensformater (Photoshop Extended).

Til toppen

Oversigt over panelet Lag

Panelet Lag indeholder alle lag, laggrupper og lageffekter i et billede. Du kan bruge panelet Lag til at vise og skjule lag, oprette nye lag og arbejde med grupper af lag. Du kan få adgang til yderligere kommandoer og indstillinger i menuen i panelet Lag.



Panelet Lag i Photoshop

***A.** Menuen i panelet Lag **B.** Laggruppe **C.** Lag **D.** Udvid/skjul lageffekter **E.** Lageffekt **F.** Lagminiature*

Vise panelet Lag

❖ Vælg Vindue > Lag.

Vælge en kommando i menuen i panelet Lag

❖ Klik på trekanten i øverste højre hjørne på panelet.

Ændre størrelsen på lagminiaturebilleder

❖ Vælg Panelindstillinger i panelet Lag, og vælg en miniaturestørrelse.

Ændre miniaturebilledets indhold

❖ Vælg Panelindstillinger i menuen i panelet Lag, og marker Hele dokumentet for at få vist indholdet af hele dokumentet. Marker Laggrænser for at begrænse miniaturebilledet til objektets pixel på laget.

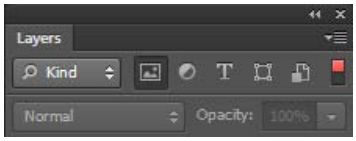
Slå miniaturebilleder fra for at forbedre ydeevnen og spare skærmplads.

Udvide og skjule grupper

❖ Klik på trekanten til venstre for en gruppemappe. Se Få vist lag og grupper i en gruppe.

Filtrer lag (CS6)

Øverst i panelet Lag er nye filtreringsfunktioner med til hurtigt at finde vigtige lag i komplekse dokumenter. Du kan få vist et undersæt af lag ud fra navn, slags, effekt, tilstand, attribut eller farvemærkat.



Filtrer lagindstillinger i panelet Lag

1. Vælg en filtertype i pop op-menuen.
2. Vælg eller indtast filterkriterierne.
3. Klik på omskifteren for at slå lagfiltrering til eller fra.

Til toppen

Konvertere baggrund og lag

Når du opretter et nyt billede med en hvid baggrund eller en farvet baggrund, kaldes det nederste billede i panelet Lag Baggrund. Et billede kan

kun indeholde ét baggrundslag. Du kan ikke ændre et baggrundslags stablingsrækkefølge, blandingstilstand eller opacitet. Du kan dog konvertere en baggrund til et almindeligt lag og derefter ændre disse attributter.

Når du opretter et nyt billede med gennemsigtigt indhold, indeholder billedet ikke et baggrundslag. Det nederste lag er ikke fastlåst ligesom baggrundslaget. Du kan flytte det til en vilkårlig placering i panelet Lag og ændre opaciteten og blandingstilstanden.

Konvertere en baggrund til et lag

1. Dobbeltklik på Baggrund i panelet Lag, eller vælg Lag > Nyt > Lag fra baggrund.
2. Angiv lagindstillinger. (Se Oprette lag og grupper)
3. Klik på OK.

Konvertere et lag til en baggrund

1. Marker et lag i panelet Lag.
2. Vælg Lag > Nyt > Baggrund fra lag.

   Alle gennemsigtige pixel i laget konverteres til baggrundsfarven, og laget falder til bunden af lagstablen.

   Bemærk! *Du kan ikke oprette en baggrund ved at give et almindeligt lag navnet Baggrund – du skal bruge kommandoen Baggrund fra lag.*

Til toppen

Dublere lag

Du kan dublere lag i et billede eller til et andet eller nyt billede.

Dublere et lag eller en gruppe i et billede

1. Marker et lag eller en gruppe i panelet Lag.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk laget eller gruppen til knappen Opret et nyt lag .
   - Vælg Dubler lag eller Dubler gruppe i menuen Lag eller i menuen i panelet Lag. Skriv et navn til laget eller gruppen, og klik på OK.

Dublere et lag eller en gruppe i et andet billede

1. Åbn kilde- og målbillederne.
2. Marker et eller flere lag eller en laggruppe i panelet Lag i kildebilledet.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk laget eller gruppen fra panelet Lag til målbilledet.
   - Vælg flytteværktøjet , og træk fra kildebilledet til målbilledet. Dubletlaget eller -gruppen vises over det aktive lag på målbilledets lagpanel. Hold Shift nede, og træk for at flytte billedindholdet til den samme placering, det havde i kildebilledet (hvis kilde- og målbillederne har de samme pixeldimensioner), eller til midt i dokumentvinduet (hvis kilde- og målbillederne har forskellige pixeldimensioner).
   - Vælg Dubler lag eller Dubler gruppe i menuen Lag eller i menuen i panelet Lag. Vælg måldokumentet i pop op-menuen Dokument, og klik på OK.
   - Vælg Marker > Alle for at markere alle pixel på laget, og vælg Rediger > Kopier. Vælg derefter Rediger > Sæt ind i målbilledet. (Med denne metode kopieres der kun pixel, og ikke lagegenskaber som f.eks. blandingstilstand).

Oprette et nyt dokument ud fra et lag eller en gruppe

1. Marker et lag eller en gruppe i panelet Lag.
2. Vælg Dubler lag eller Dubler gruppe i menuen Lag eller i menuen i panelet Lag.
3. Vælg Nyt i pop op-menuen Dokument, og klik på OK.

Til toppen

Indsamle fra alle synlige lag

Mixerpensel-, tryllestav-, udtværings-, slørings-, skarpheds-, malerspand-, stempelklonings- og reparationspenselværktøjerne indsamler som standard kun farve fra pixel på det aktive lag. Det betyder, at du kan udtvære eller indsamle prøver i et enkelt lag.

✥ Vælg Eksempel på alle lag på indstillingslinjen for at udtvære eller indsamle pixel fra alle synlige lag med disse værktøjer.

Til toppen

Ændre indstillinger for gennemsigtighed

1. I Windows skal du vælge Rediger > Indstillinger > Gennemsigtighed og farvetilpasning. I MacOS skal du vælge Photoshop > Indstillinger > Gennemsigtighed og farvetilpasning.
2. Vælg en størrelse og farve til gennemsigtighedsskakbrættet, eller vælg Ingen til Gitterstørrelse for at skjule gennemsigtighedsskakbrættet.
3. Klik på OK.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Generere billedressourcer fra lag | Photoshop CC

Generere billedressourcer fra lag eller laggrupper
Et eksempel på brug til webdesign
Angive parametre for kvalitet og størrelse
Deaktiver generering af billedressourcer for alle dokumenter
Ofte stillede spørgsmål

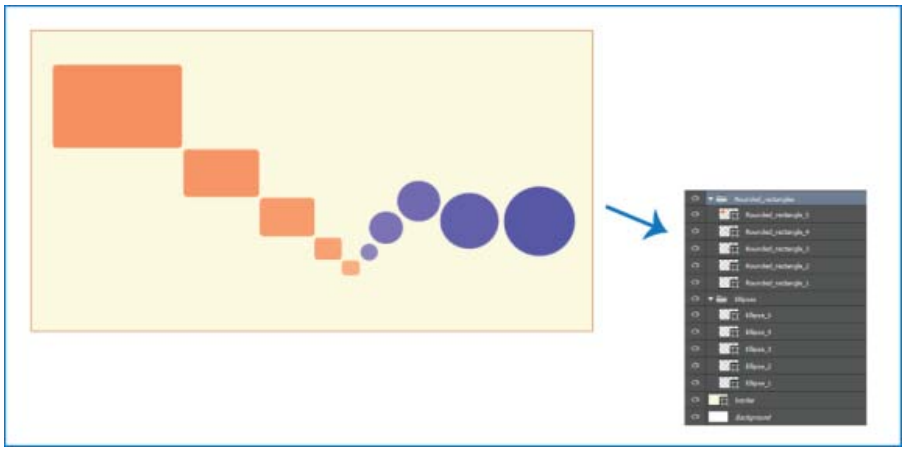
Du kan generere JPEG-, PNG- eller GIF-billedressourcer fra indholdet i et lag eller en laggruppe i en PSD-fil. Der genereres automatisk ressourcer, når du føjer et understøttet filtypenavn for et billede til navnet på et lag eller en laggruppe. Du kan også angive parametre for kvalitet og størrelse for de genererede billedressourcer.

Det kan især være praktisk at generere billedressourcer fra en PSD-fil til webdesign med flere enheder.

Til toppen

Generere billedressourcer fra lag eller laggrupper

For at få en bedre forståelse af generering af billedressourcer kan du forestille dig en simpel PSD-fil ***(download via dette link)*** med følgende laghierarki:



Eksempel på PSD-fil og dens laghierarki

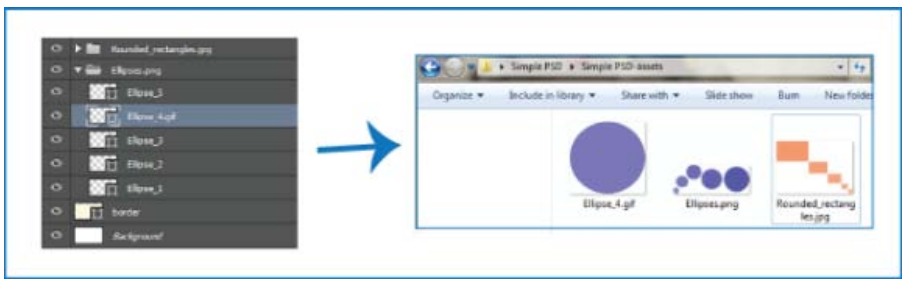
Laghierarkiet for denne fil har to laggrupper – *Rounded_rectangles* og *Ellipses*. Disse laggrupper indeholder fem lag hver.

Følg denne fremgangsmåde til at generere billedressourcer fra PSD-filen:

1. Med PSD-filen åben skal du vælge Fil > Generér > Billedressourcer.
2. Føj de pågældende filtypenavne (`.jpg`, `.png` eller `.gif`) til navnene på de lag eller laggrupper, du vil generere billedressourcer fra. For eksempel kan du omdøbe laggrupperne *Rounded_rectangles* og *Ellipses* til `Rounded_rectangles.jpg` og `Ellipses.png`; og laget *Ellipse_4* til `Ellipse_4.gif`.

Bemærk: *De unikke tegn `/`, `:` og `*` understøttes ikke i lagnavne.*

Photoshop genererer billedressourcerne og gemmer dem i en undermappe sammen med kilde-PSD-filen. Hvis kilde-PSD-filen endnu ikke er gemt, gemmer Photoshop de genererede ressourcer i en
ny mappe på dit skrivebord.



Navnene på billedressourcerne genereres ud fra lagenes/laggruppernes navne

Generering af billedressourcer er aktiveret for det aktuelle dokument. Når funktionen er aktiveret, forbliver den klar til brug, når dokumentet bliver åbnet igen. Du kan deaktivere generering af billedressourcer for det aktuelle dokument ved at fjerne markeringen ved Fil > Generér > Billedressourcer.

Generere flere ressourcer fra et lag eller en laggruppe

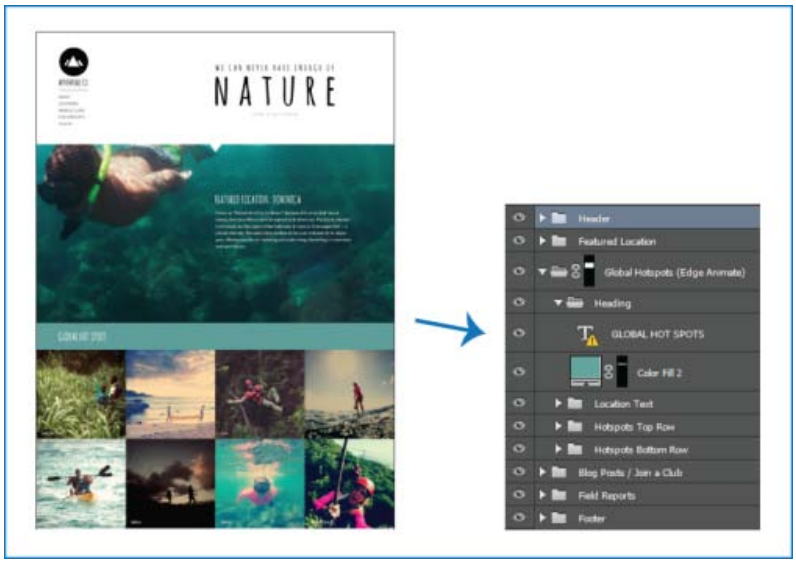
Du kan generere flere ressourcer fra et lag/en laggruppe ved at separere ressourcenavnene med et kommategn (,). For eksempel vil følgende lagnavn generere tre ressourcer:

```
Ellipse_4.jpg, Ellipse_4b.png, Ellipse_4c.png
```

Til toppen

Et eksempel på brug til webdesign

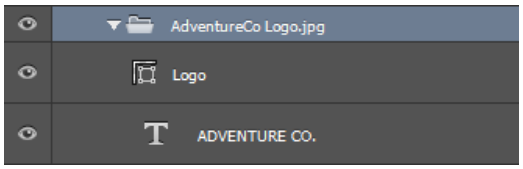
Det kan især være praktisk at generere billedressourcer fra en PSD-fil til webdesign med flere enheder. Se på følgende webdesign og dets lagstruktur:

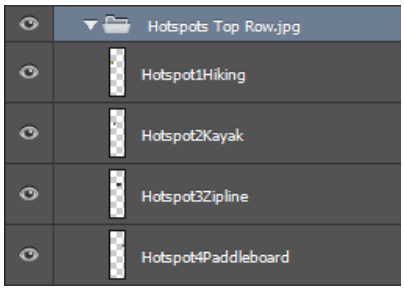


Et webdesign og dets laghierarki

Lad os trække ikonet foroven og den øverste række i billedgitteret *Global Hotspots* ud som billedressourcer:

- Føj filtypenavne for billeder til de pågældende lagnavne.





Omdøb de pågældende lag/laggrupper

Bemærk: *Der genereres en enkelt billedressource fra indholdet af et lag/en laggruppe. For eksempel indeholder laggruppen* `AdventureCo Logo`

i skærmbilledet herover et formlag og et live tekstlag. Lagene samkopieres, når der genereres en billedressource fra laggruppen.

Photoshop genererer ressourcerne og gemmer dem på samme placering som kilde-PSD-filen.

Genererede billedressourcer

Til toppen

Angive parametre for kvalitet og størrelse

JPG-ressourcer genereres i 90 % som standard. PNG-ressourcer genereres som 32-bit-billeder som standard. GIF-ressourcer genereres med grundlæggende alfagennemsigtighed.

Når du omdøber lag eller laggrupper forud for generering af ressourcer, kan du tilpasse kvaliteten og størrelsen.

Parametre for JPG-ressourcer

- Tilføj den ønskede outputkvalitet som et suffiks i ressourcenavnet – .jpg`(1-10)` eller .jpg`(1-100 %)`. F.eks.:
  - `Ellipse_4.jpg5`
  - `Ellipse_4.jpg50%`
- Tilføj den ønskede output-billedstørrelse (relativ eller i understøttede formater – `px, tommer, cm` og `mm`) som præfiks i et ressourcenavn. Photoshop skalerer billederne herefter. F.eks.:
  - `200% Ellipse_4.jpg`
  - `300 x 200 Rounded_rectangle_3.jpg`
  - `10in x 200mm Rounded_rectangle_3.jpg`

  Bemærk: *Husk at tilføje et mellemrum mellem præfikset og ressourcenavnet. Du kan udelade enheden, hvis du angiver størrelsen i pixel. Eksempel:* `300 x 200`.

Du kan som illustreret blande forskellige enheder og pixler, når du angiver den ønskede outputstørrelse for billedet. For eksempel er `4in x 100 Rounded_rectangle_3.jpg` *et gyldigt lagnavn til ressourcegenerering.*

Parametre for PNG-ressourcer

- Tilføj den ønskede outputkvalitet som et suffiks i ressourcenavnet – `8, 24` eller `32`. F.eks.:
  - `Ellipse_4.png24`
- Tilføj den ønskede output-billedstørrelse (relativ eller i understøttede formater – `px, tommer, cm` og `mm`) som præfiks i et ressourcenavn. Photoshop skalerer billederne herefter. F.eks.:
  - `42% Ellipse_4.png`
  - `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.png`
  - `10in x 50cm Rounded_rectangle_3.png`

  Bemærk: *Husk at tilføje et mellemrum mellem præfikset og ressourcenavnet. Du kan udelade enheden, hvis du angiver størrelsen i pixel. Eksempel:* `300 x 200`.

Du kan som illustreret blande forskellige enheder og pixler, når du angiver den ønskede outputstørrelse for billedet. For eksempel er `4in x 100 Rounded_rectangle_3.png` *et gyldigt lagnavn til ressourcegenerering.*

Parametre for GIF-ressourcer

- Tilføj den ønskede output-billedstørrelse (relativ eller i understøttede formater – `px, tommer, cm` og `mm`) som præfiks i et ressourcenavn. F.eks.:
  - `42% Ellipse_4.gif`

- `300mm x 20cm Rounded_rectangle_3.gif`
- `20in x 50cm Rounded_rectangle_3.gif`

***Bemærk:** Husk at tilføje et mellemrum mellem præfikset og ressourcenavnet. Du kan udelade enheden, hvis du angiver størrelsen i pixel. Eksempel: `300 x 200`.*

Du kan som illustreret blande forskellige enheder og pixler, når du angiver den ønskede outputstørrelse for billedet. For eksempel er `4in x 100 Rounded_rectangle_3.gif` et gyldigt lagnavn til ressourcegenerering.

Parametre for kvalitet er ikke gyldige for GIF-ressourcer.

Sammensætte komplekse lagnavne

Du kan angive flere ressourcenavne med parametre, når du døber et lag til ressourcegenerering. F.eks.:

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

Photoshop genererer følgende ressourcer fra dette lag:

- `Delicious.jpg` (et JPG-billede i kvalitet 8 skaleret 120 %)
- `Delicious.png` (24-bit PNG-billede skaleret 42 %)
- `Delicious_2.jpg` (et JPG-billede i 90 % kvalitet med en absolut størrelse på 100x100 px)
- `Delicious.gif` (et GIF-billede skaleret 250 %)

Til toppen

Deaktiver generering af billedressourcer for alle dokumenter

Du kan deaktivere generering af billedressourcer globalt for alle Photoshop-dokumenter ved at redigere dine indstillinger.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Ekstramoduler.
2. Fjern markeringen ved Aktivér Generator.
3. Klik på OK.

***Bemærk:** Menukommandoen Fil > Generér kan ikke vælges, når du deaktiverer generering af billedressourcer i Indstillinger. Funktionen kan kun aktiveres igen i dialogboksen Indstillinger.*

Til toppen

Ofte stillede spørgsmål

Skal jeg angive unikke ressourcenavne?

Ressourcenavne skal være unikke på et dokumentniveau.

På hvilket standard-kvalitetsniveau genereres billedressourcer?

JPG-ressourcer genereres i 90 % som standard. PNG-ressourcer genereres som 32-bit-billeder som standard. GIF-ressourcer genereres med grundlæggende alfagennemsigtighed.

Genererer Photoshop billedressourcer fra lag med gennemsigtighed og andre effekter?

Ja. Gennemsigtighed og andre tilføjede effekter i et lag afspejles i de genererede ressourcer fra det pågældende lag. Sådanne effekter kan imidlertid blive samkopieret i de genererede ressourcer.

Hvordan genereres billedressourcer fra lag, der flyder ud fra lærredet?

Medmindre de er specifikt afmasket, er alle pixeldata i et lag en del af den genererede ressource. Lag eller laggrupper, der flyder ud fra lærredet, er fuldt synlige i den genererede ressource.

Er kommaet den eneste gyldige separator mellem billedressourcenavne?

Foruden kommaet (,) kan du også bruge plustegnet (+) som en separator mellem billedressourcenavne. F.eks.:

```
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

- Flere oplysninger om Photoshop Generator syntax

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Oprettelse af Smart Objects | CC, CS6

Om Smart Objects
Oprettelse af integrerede Smart Objects | CC, CS6
Oprettelse af sammenkædede Smart Objects | Photoshop CC
Dubler et integreret Smart Object
Rediger indholdet af et Smart Object
Erstat indholdet af et Smart Object
Konverter et integreret eller sammenkædet Smart Object til et lag
Eksporter indholdet af et integreret Smart Object

Til toppen

Om Smart Objects

Smart Objects er lag, der indeholder billeddata fra raster- eller vektorbilleder, f.eks. Photoshop- eller Illustrator-filer. Smart Objects bevarer et billedes kildeindhold med alle dets oprindelige egenskaber, hvilket bevirker, at du kan foretage redigering af laget uden at slette noget.

I Photoshop CC og CS6 kan du integrere indholdet i et billede i et Photoshop-dokument. I Photoshop CC kan du også oprette sammenkædede Smart Objects, hvor der henvises til deres indhold fra eksterne billedfiler. Indholdet i et sammenkædet Smart Object bliver opdateret, når billedfilen ændres.

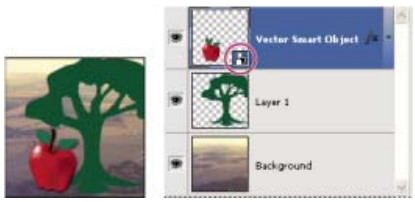
Sammenkædede Smart Objects adskiller sig fra duplikerede *forekomster* i et Smart Object indenfor et Photoshop-dokument. Med sammenkædede Smart Objects kan du bruge en delt kildefil på tværs af flere Photoshop-dokumenter.

Med Smart Objects kan du:

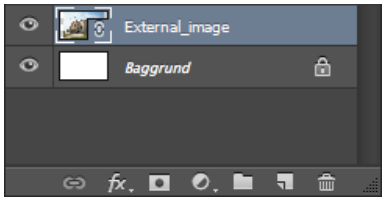
- Udføre ikke-destruktive transformeringer. Du kan skalere, rotere, skråtstille, forvrænge, perspektivisk transformere eller fordreje et lag uden at miste oprindelige billeddata eller forringe billedkvaliteten, da transformeringer ikke påvirker de oprindelige data.
- Arbejde med vektordata, f.eks. vektorillustrationer fra Illustrator, der ellers ville blive rasteriseret i Photoshop.
- Udføre filtrering uden at slette noget. Du kan når som helst redigere filtre, der anvendes på Smart Objects.
- Redigere et Smart Object, og automatisk opdatere alle dets sammenkædede forekomster.
- Anvende en lagmaske, der er sammenkædet eller ikke er sammenkædet med Smart Object-laget.
- Prøve forskellige design med billeder i lav opløsning som pladsholdere, og senere udskifte dem med de rigtige.

Du kan ikke udføre handlinger, der ændrer pixeldata - f.eks. maling, udtværing, brænding eller kloning - direkte på et Smart Object-lag, medmindre det først konverteres til et almindeligt lag, som bliver rasteriseret. Hvis du vil udføre handlinger, der ændrer pixeldata, kan du redigere indholdet af et Smart Object, klone et nyt lag over Smart Object-laget, redigere dubletter af det pågældende Smart Object eller oprette et nyt lag.

Bemærk: *Hvis du transformerer et Smart Object, hvorpå der anvendes et Smart-filter, slår Photoshop filtereffekter fra, mens transformeringen udføres. Filtereffekter anvendes igen, når transformeringen er afsluttet. Se Om smart-filtre.*



Almindeligt lag Smart Object i panelet Lag. Ikon i nederste højre hjørne af miniaturebilledet angiver Smart Object.



(Photoshop CC) Et sammenkædet Smart Object i panelet Lag

Oprettelse af integrerede Smart Objects | CC, CS6

Til toppen

Du kan oprette integrerede Smart Objects ved hjælp af forskellige metoder: Ved at bruge kommandoen Åbn som Smart Object, placere en fil (CS6) eller placere en fil som integreret (CC, CS6), indsætte data fra Illustrator eller konvertere et eller flere Photoshop-lag til Smart Objects.

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - *(CC)* Vælg Filer > Placer integreret for at importere filer som Smart Objects i et åbent Photoshop-dokument.
  - Vælg Filer > Åbn som Smart Object, markér en fil, og klik på Åbn.
  - *(CS6)* (Vælg Filer > Placer for at importere filer som Smart Objects i et åbent Photoshop-dokument.

Selvom du kan placere JPEG-filer, er det bedre at placere PSD-, TIFF- eller PSB-filer, da du kan tilføje lag, ændre pixel samt gemme filen igen uden tab. (Hvis du gemmer en redigeret JPEG-fil, skal du samkopiere nye lag. Desuden komprimeres billedet igen, hvilket medfører forringelse af billedkvaliteten).

- Vælg Lag > Smart Object > Konverter til Smart Object for at konvertere et markeret lag til et Smart Object.
- I Bridge skal du vælge Filer > Placer > I Photoshop for at importere en fil som et Smart Object i et åbent Photoshop-dokument.

Det er nemt at arbejde med Camera Raw-filer, hvis du åbner dem som Smart Objects. Du kan når som helst dobbeltklikke på det Smart Object-lag, der indeholder Raw-filen, for at justere Camera Raw-indstillingerne.

- Markér et eller flere lag, og vælg Lag > Smart Objects > Konverter til Smart Object. Lagene samles i ét Smart Object.
- Træk PDF- eller Adobe Illustrator-lag eller -objekter til et Photoshop-dokument.
- Indsæt illustrationer fra Illustrator i et Photoshop-dokument, og vælg Smart Object i dialogboksen Sæt ind. Hvis du vil opnå den største fleksibilitet, skal du aktivere både PDF og AICB (ingen understøttelse af gennemsigtighed) i afsnittet Filhåndtering og Udklipsholder i dialogboksen Indstillinger i Adobe Illustrator.

Oprettelse af sammenkædede Smart Objects | Photoshop CC

Til toppen

I Photoshop CC kan du oprette sammenkædede Smart Objects. Indholdet i sammenkædede Smart Objects bliver opdateret, når billedfilen ændres. Sammenkædede Smart Objects er særdeles praktiske i forbindelse med teamarbejde og i tilfælde, hvor ressourcer skal genbruges på tværs af designs.

Brug den følgende fremgangsmåde til at oprette et sammenkædet Smart Object:

1. Vælg Filer > Placer sammenkædet.
2. Vælg den pågældende fil, og klik på Placer.

Det sammenkædede objekt bliver oprettet og vist i panelet Lag med et kædeikon ( ).

Opdater sammenkædede Smart Objects

Hvis en ekstern kildefil bliver ændret, mens et Photoshop-dokument med henvisning til den er åbent, bliver det pågældende sammenkædede Smart Object automatisk opdateret. Hvis du åbner et Photoshop-dokument med ikke-synkroniserede Smart Objects, kan du imidlertid opdatere disse Smart Objects:

- Højreklik på et sammenkædet Smart Object-lag, og vælg Opdater ændret indhold.
- Vælg Lag > Smart Objects > Opdater ændret indhold.

Sammenkædede Smart Objects med ændrede kildebilleder kan ses som fremhævede i panelet Lag:

Ikke-synkroniserede sammenkædede Smart Objects bliver fremhævet i panelet lag

Sammenkædede Smart Objects med manglende eksterne kildefiler bliver fremhævet i panelet Lag

Du kan opdatere alle sammenkædede Smart Objects i det aktuelle Photoshop-dokument ved at vælge Lag > Smart Objects > Opdater alt ændret indhold.

Integration af sammenkædede Smart Objects

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Højreklik på et sammenkædet Smart Object-lag i panelet Lag, og vælg Integration af sammenkædet.
- Vælg Lag > Smart Objects > Integration af sammenkædet.

- I panelet Egenskaber skal du klikke på Integrer.

Vælg Lag > Smart Objects > Integration af alle sammenkædede for at integrere alle sammenkædede Smart Objects i Photoshop-dokumentet.

Til toppen

Dubler et integreret Smart Object

- Markér et Smart Object-lag i panelet Lag, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Hvis du vil oprette en dublet af et Smart Object, som er sammenkædet med det oprindelige Smart Object, skal du vælge Lag > Nyt > Lag via Kopiér eller trække Smart Object-laget til ikonet Opret et nyt lag nederst i panelet Lag. Redigeringer af originalen påvirker kopien og vice versa.
  - Hvis du vil oprette en dublet af et Smart Object, som ikke er sammenkædet med det oprindelige Smart Object, skal du vælge Lag > Smart Objects > Nyt Smart Object via Kopiér. Redigeringer af originalen påvirker ikke kopien.

Et nyt Smart Object vises i panelet Lag med samme navn som originalen og "kopi" som suffiks.

Til toppen

Rediger indholdet af et Smart Object

Når du redigerer et Smart Object, åbnes kildeindholdet enten i Photoshop (hvis indholdet er raster eller en Camera Raw-fil) eller det program, der håndterer det placerede format som standard (for eksempel Adobe Illustrator eller Adobe Acrobat). Hvis du gemmer ændringer af kildeindholdet, vises redigeringerne i alle sammenkædede forekomster af det Smart Object i Photoshop-dokumentet.

1. Markér det ønskede Smart Object i panelet Lag, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Lag > Smart Objects > Rediger indhold.
   - Dobbeltklik på Smart Objects-miniaturebilledet i panelet Lag.
   - I panelet Egenskaber skal du klikke på Rediger indhold.
2. Klik på OK for at lukke dialogboksen.
3. Foretag redigeringer af filen med kildeindholdet, og vælg derefter Filer > Gem.

   Photoshop opdaterer Smart Object for at afspejle de ændringer, du foretog. (Hvis du ikke kan se ændringerne, skal du gøre Photoshop-dokumentet med det pågældende Smart Object aktivt).

Til toppen

Erstat indholdet af et Smart Object

Du kan udskifte billeddata i et enkelt Smart Object eller flere sammenkædede forekomster. Du kan bruge funktionen til hurtigt at opdatere et visuelt design eller til at udskifte billeder med lav opløsning, der fungerer som pladsholdere, med de rigtige.

Bemærk: *Hvis du erstatter et Smart Object, bevares alle skaleringer, fordrejninger og effekter, som du har anvendt på det første Smart Object.*

1. Markér et Smart Object, og vælg Lag > Smart Objects > Erstat indhold.
2. Naviger til den fil, du vil anvende, og klik på Placer.
3. Klik på OK.

   Det nye indhold placeres i det pågældende Smart Object.

Til toppen

Konverter et integreret eller sammenkædet Smart Object til et lag

Når du konverterer et Smart Object til et almindeligt lag, lægges der raster i indholdet med den aktuelle størrelse. Konverter kun et Smart Object til et almindeligt lag, hvis du ikke længere har brug for at redigere Smart Object-dataene. Transformeringer, fordrejninger og filtre, der anvendes på et Smart Object, kan ikke længere redigeres, når det pågældende Smart Object rasteriseres.

- Vælg det pågældende Smart Object, og vælg Lag > Smart Objects > Ilæg raster.

Hvis du vil oprette dette Smart Object igen, skal du vælge dets oprindelige lag og begynde fra bunden. Det nye Smart Object bevarer ikke transformeringer, som du anvendte på det oprindelige Smart Object.

Til toppen

Eksporter indholdet af et integreret Smart Object

1. Markér et Smart Object i panelet Lag, og vælg Lag > Smart Objects > Eksporter indhold.
2. Vælg en placering til indholdet af det pågældende Smart Object, og klik derefter på Gem.

   Photoshop eksporterer dette Smart Object i dets oprindelige placerede format (JPEG, AI, TIF, PDF eller andre formater). Hvis et Smart Object er oprettet fra lag, eksporteres det i PSB-format.

Adobe anbefaler også

Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Markere, gruppere og sammenkæde lag

Markere lag
Gruppere og sammenkæde af lag
Vise lagkanter og håndtag

Markere lag

Til toppen

Du kan markere et eller flere lag for at arbejde på dem. Til visse aktiviteter, f.eks. male eller foretage farve- og tonejusteringer, kan du kun arbejde på ét lag ad gangen. Et enkelt markeret lag kaldes det aktive lag. Navnet på det aktive lag vises på titellinjen i dokumentvinduet.

Til andre aktiviteter, f.eks. flytte, justere, transformere eller anvende typer fra panelet Typer, kan du markere og arbejde på flere lag samtidig. Du kan markere lag i panelet Lag eller med flytteværktøjet .

Du kan også sammenkæde lag. I modsætning til flere lag, der er markeret samtidig, forbliver sammenkædede lag kædet sammen, når du ændrer markeringen i panelet Lag. Se Sammekæde og fjerne sammenkædningen af lag.

Hvis du ikke kan se de ønskede resultater, når du bruger et værktøj eller en kommando, er det korrekte lag muligvis ikke markeret. Kontroller panelet Lag for at sikre, at du arbejder på det korrekte lag.

Vælge lag i panelet Lag

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på et lag i panelet Lag.
- Hvis du vil markere flere sammenhængende lag, skal du klikke på det første lag, holde Shift nede og klikke på det sidste lag i rækken.
- Hvis du vil markere flere separate lag, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på dem i panelet Lag.

  Bemærk! *Når du markerer, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på området uden for lagminiaturen. Når du holder Ctrl eller Kommando nede og klikker på lagminiaturen, markeres lagets ugennemsigtige områder.*
- Hvis du vil markere alle lag, skal du vælge Marker > Alle lag.
- Hvis du vil markere alle lag af den samme type (f.eks. alle tekstlag), skal du markere et af lagene og vælge Marker > Tilsvarende lag.
- Hvis du vil fravælge et lag, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på det.
- Hvis du ikke vil markere noget lag, skal du klikke i panelet Lag under baggrunds- eller bundlaget eller vælge Marker > Fravælg lag.

Markere lag i dokumentvinduet

1. Vælg flytteværktøjet .
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Marker Vælg automatisk på indstillingslinjen, vælg derefter Lag i rullemenuen, og klik på det lag, du vil markere, i dokumentet. Det øverste lag, der indeholder pixel under markøren, markeres.
   - Marker Vælg automatisk på indstillingslinjen, vælg derefter Gruppe i rullemenuen, og klik på det indhold, du vil markere, i dokumentet. Den øverste gruppe, der indeholder pixel under markøren, markeres. Hvis du klikker på et lag, der ikke er grupperet, markeres det.
   - Højreklik (Windows), eller hold Ctrl (Mac OS) nede, og klik på billedet, og vælg et lag i genvejsmenuen. Genvejsmenuen viser alle de lag, som indeholder pixel under markørplaceringen.

Markere et lag i en gruppe

1. Klik på gruppen i panelet Lag.
2. Klik på trekanten til venstre for mappeikonet .
3. Klik på det ønskede lag i gruppen.

Gruppere og sammenkæde af lag

Til toppen

Gruppere og opdele lag

1. Vælge flere lag i panelet Lag.

2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
    - Vælg Lag > Grupper lag.
    - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk lagene til mappeikonet nederst i panelet Lag for at gruppere lagene.
3. Hvis du vil opdele lagene, skal du markere gruppen og vælge Lag > Opdel lag.

Føje lag til en gruppe

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Marker gruppen i panelet Lag, og klik på knappen Opret et nyt lag.
- Træk et lag til gruppemappen.
- Træk en gruppemappe til en anden gruppemappe. Gruppen og alle lagene flyttes.
- Træk en eksisterende gruppe til knappen Ny gruppe.

Sammekæde og fjerne sammenkædningen af lag

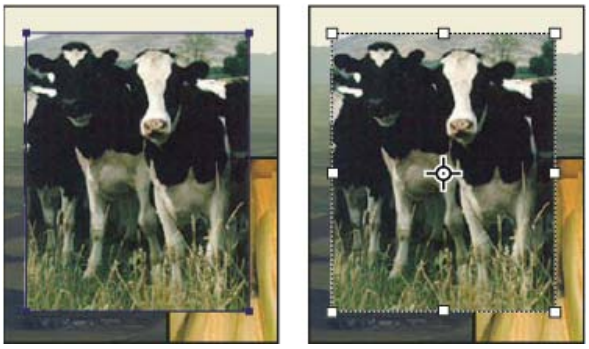
Du kan sammenkæde to eller flere lag eller grupper. I modsætning til flere lag, der er markeret samtidig, bevarer sammenkædede lag deres relation, indtil du fjerner sammenkædningen af dem. Du kan flytte eller anvende transformeringer på sammenkædede lag.

1. Marker lagene eller grupperne i panelet Lag.
2. Klik på kædeikonet nederst i panelet Lag.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at fjerne sammenkædningen af lag:
    - Marker et sammenkædet lag, og klik på kædeikonet.
    - Hold Skift nede, og klik på kædeikonet for det sammenkædede lag for midlertidigt at deaktivere dette. Der vises et rødt X. Hold Skift nede, og klik på kædeikonet for at aktivere kæden igen.
    - Marker de sammenkædede lag, og klik på kædeikonet. Hvis du vil markere alle sammenkædede lag, skal du markere et af lagene og derefter vælge Lag > Marker sammenkædede lag.

Til toppen

Vise lagkanter og håndtag

Det kan være en hjælp at få vist indholdets grænser eller kanter i et lag, når du flytter og justerer indholdet. Du kan også få vist transformeringshåndtag for markerede lag og grupper, så du kan skalere eller rotere dem.



Lagindhold med kanter vist (venstre) og med transformeringstilstand valgt (højre)

Få vist kanterne af indhold i et markeret lag

❖ Vælg Vis > Vis > Lagkanter.

Få vist transformeringshåndtag i et markeret lag

1. Vælg flytteværktøjet.
2. Vælg Vis transformeringskontrolelementer på indstillingslinjen.

    Du kan skalere og rotere lagindhold ved hjælp af transformeringshåndtagene. Se Transformere frit.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Kopiér CSS fra lag | CC, CS6

Med **Kopiér CSS** kan du generere CSS-egenskaber (Cascading Style Sheet) fra form- eller tekstlag. CSS kopieres til udklipsholderen og kan indsættes i et typografiark. For former fanger funktionen værdier for følgende:

- størrelse
- placering
- stregfarve
- udfyldningsfarve (inklusive farveforløb)
- skyggeeffekt

For tekstlag fanger **Kopiér CSS** også følgende værdier:

- skrifttypefamilie
- skrifttypestørrelse
- skrifttykkelse
- linjehøjde
- understregning
- gennemstregning
- hævet skrift
- sænket skrift
- tekstjustering

Når du kopierer CSS fra en laggruppe med former eller tekst, oprettes en klasse for hvert lag, såvel som en Gruppeklasse. Gruppeklassen repræsenterer overordnede div, der indeholder underordnede div, sov svarer til lagene i gruppen. De øverste/venstre værdier for de underordnede div står i forhold til den overordnede div.

Bemærk: *Kommandoen Kopiér CSS virker ikke sammen med Smart Objects eller når flere form-/tekstlag, der ikke er grupperet, vælges.*

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Lag:
   - Højreklik på en form/et tekstlag eller en laggruppe, og vælg Kopiér CSS fra kontekstmenuen.
   - Vælg en form/et tekstlag eller en laggruppe, og vælg Kopiér CSS fra panelmenuen Lag.
2. Indsæt koden i typografiarket.

Hvis du vil have flere oplysninger om oprettelse af websider med Photoshop, kan du læse Opdele websider i udsnit.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Redigering uden at slette noget

Teknikker til ikke-destruktiv redigering

Teknikker til ikke-destruktiv redigering

Til toppen

Med Redigering uden at slette noget kan du ændre i et billede uden at overskrive de oprindelige billeddata, som forbliver tilgængelige, hvis du får brug for dem igen. Da Redigering uden at slette noget ikke fjerner data fra et billede, forringes billedkvaliteten ikke, når du redigerer. I Photoshop kan du foretage redigering uden at slette noget på flere måder:

Arbejde med justeringslag Justeringslag anvender farve- og tonejusteringer på et billede uden at ændre pixelværdier permanent.

Transformering med Smart Objects Smart Objects aktiverer skalering, rotation og fordrejning uden at slette noget.

Filtrering med Smart-filtre Filtre, der anvendes på Smart Objects, bliver Smart-filtre og giver mulighed for filtereffekter, der ikke sletter noget.

Justering af variationer, skygger og højlys med Smart Objects Kommandoerne Skygge/højlys og Variationer kan anvendes på et Smart Object som Smart-filtre.

Retouchering på et separat lag Med værktøjerne Stempelkloning, Reparationspensel og Pletreparationspensel kan du retouchere uden at ødelægge noget på et separat lag. Sørg for at vælge Eksempel på alle lag på indstillingslinjen (vælg Ignorer justeringslag for at sikre, at justeringslag ikke påvirker det separate lag to gange). Du kan frasortere utilfredsstillende retouchering efter behov.

Redigering i Camera Raw Justeringer af batch med Raw-, JPEG- eller TIFF-billeder bevarer de oprindelige billeddata. Camera Raw gemmer justeringsindstillinger billede for billede adskilt fra de oprindelige billedfiler.

Åbne Camera Raw-filer som Smart Objects Inden du kan redigere Camera Raw-filer i Photoshop, skal du konfigurere indstillinger for dem med Camera Raw. Når du har redigeret en Camera Raw-fil i Photoshop, kan du ikke omkonfigurere Camera Raw-indstillinger uden at miste ændringerne. Hvis du åbner Camera Raw-filer i Photoshop som Smart Objects, kan du til enhver tid omkonfigurere Camera Raw-indstillinger, selv efter du har redigeret filen.

Beskære uden at ødelægge noget Når du har oprettet et beskæringsrektangel med beskæringsværktøjet, skal du vælge Skjul på indstillingslinjen for at bevare beskæringsområdet i et lag. Du kan altid gendanne beskæringsområdet ved at vælge Billede > Vis alle eller ved at trække beskæringsværktøjet ud over billedets kant. Indstillingen Skjul er ikke tilgængelig for billeder, der kun indeholder et baggrundslag.

Afmaskning Med lag- og vektormasker sletter du ikke noget, da du kan redigere maskerne igen uden at miste de indeholdte skjulte pixel. Med filtermasker kan du afmaske effekterne af Smart-filtre på Smart Object-lag.

Flere hjælpeemner

Om Camera Raw

Justering af billedfarve og farvetone

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Flytning, stabling og låsning af lag

Ændre stablingsrækkefølgen af lag og grupper
Flytte indholdet i lag
Rotere et lag
Låse lag

Ændre stablingsrækkefølgen af lag og grupper

Til toppen

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Træk laget eller gruppen opad eller nedad i panelet Lag. Slip museknappen, når den fremhævede linje vises på det sted, hvor laget eller gruppen skal placeres.
- Hvis du vil flytte et lag til en gruppe, skal du trække laget til gruppemappen . Hvis gruppen er lukket, placeres laget nederst i gruppen.
- Marker et lag eller en gruppe, vælg Lag > Arranger, og vælg en kommando i undermenuen. Hvis det markerede element er i en gruppe, gælder kommandoen for stablingsrækkefølgen i gruppen. Hvis det markerede element ikke er i en gruppe, gælder kommandoen for stablingsrækkefølgen i panelet Lag.
- Hvis du vil bytte om på de markerede lags rækkefølge, skal du vælge Lag > Arranger > Omvendt. Disse indstillinger vises nedtonet, hvis du ikke har markeret mindst to lag.

  Bemærk! *Baggrundslaget er pr. definition altid nederst i stablingsrækkefølgen. Kommandoen Læg bagest placerer derfor det markerede element direkte over baggrundslaget.*

Flytte indholdet i lag

Til toppen

1. I panelet Lag skal du markere de lag, der indeholder de objekter, du vil flytte.
2. Vælg flytteværktøjet .
   Du kan markere de lag, du vil flytte direkte til dokumentvinduet. På indstillingslinjen til værktøjet Flyt skal du markere Vælg automatisk og derefter vælge Lag i rullemenuen. Hold Skift nede, og klik for at markere flere lag. Marker Vælg automatisk, vælg derefter Gruppe for at markere hele gruppen, når du markerer ét lag i den.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk et af objekterne til et af de markerede lag i dokumentvinduet. (Alle objekter i laget flyttes sammen)
   - Tryk på en piletast på tastaturet for at skubbe objekterne med 1 pixel.
   - Hold Skift nede, og tryk på en piletast på tastaturet for at skubbe objekterne med 10 pixel.

Rotere et lag

Til toppen

1. Marker det lag, du vil rotere, i panelet Lag.
2. Hvis der er noget, der er markeret i billedet, skal du vælge Marker > Fravælg.
3. Vælg Rediger > Transformer > Roter. Der åbnes en boks med lagets grænser (en såkaldt afgrænsningsramme).
4. Flyt markøren uden for afgrænsningsrammen (den ændres til en buet, tosidet pil), og træk derefter. Tryk på Skift for at låse rotationen til intervaller af 15.
5. Når du er tilfreds med resultaterne, skal du trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) eller klikke på afkrydsningen på indstillingslinjen. Hvis du vil annullere rotationen, skal du trykke på Esc eller klikke på ikonet Annuller transformering på indstillingslinjen.

Låse lag

Til toppen

Du kan låse lag helt eller delvist for at beskytte indholdet. Du kan f.eks. låse et lag helt, når du er færdig med det. Du kan f.eks. låse et lag delvist, hvis det har den korrekte gennemsigtighed og de korrekte typer, men du ikke har fastlagt placeringen. Når et lag er låst, vises et låseikon til højre for lagets navn. Låseikonet er udfyldt, når laget er helt låst, og hult, når laget er delvis låst.

Låse alle egenskaber for et lag eller en gruppe

1. Marker et lag eller en gruppe.

2. Klik på indstillingen Lås alle i panelet Lag.
   Bemærk! *Lag i en låst gruppe viser et nedtonet låseikon .*

Låse et lag delvist

1. Marker et lag.
2. Klik på en eller flere låseindstillinger i panelet Lag.
   Lås gennemsigtige pixel Begrænser redigering til de ugennemsigtige dele af laget. Denne indstilling svarer til indstillingen Bevar gennemsigtighed i tidligere versioner af Photoshop.

   Lås billedpixel Forhindrer, at lagets pixler ændres med maleværktøjerne.

   Lås placering Forhindrer, at lagets pixel flyttes.
   Bemærk! *Lås gennemsigtighed og Lås billede er som standard valgt til tekstlag og formlag og kan ikke fravælges.*

Anvende låseindstillinger på markerede lag eller på en gruppe

1. Marker flere lag eller en gruppe.
2. Vælg Lås lag eller Lås alle lag i gruppen i menuen Lag eller i menuen i panelet Lag.
3. Vælg låseindstillinger, og klik på OK.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Gennemsigtighed og blanding af lag

Angive den samlede og udfyldningens gennemsigtighed for de valgte lag
Angive en blandingstilstand for et lag eller en gruppe
Gruppere blandingseffekter
Udelukke kanaler fra blanding
Angive et toneområde til blanding af lag
Udfylde nye lag med en neutral farve

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Blandingstilstande for begyndere
Andy Anderson
Blandingstilstande bestemmer, hvordan pixel i et lag blandes med pixel i underliggende lag. Infinite Skills-forfatter Andy Anderson viser dig, hvordan han arbejder med blandingstilstande og lag.

Til toppen

Angive den samlede og udfyldningens gennemsigtighed for de valgte lag

Et lags samlede opacitet bestemmer den grad, som det underliggende lag vises eller skjules med. Et lag med 1% opacitet vises næsten gennemsigtigt, hvorimod et lag med 100% opacitet vises fuldstændig ugennemsigtigt.

Ud over at angive den samlede opacitet, som påvirker alle lagtyper og blandingstilstande anvendt på laget, kan du angive en udfyldningsopacitet. Udfyldningsopaciteten påvirker kun pixel, figurer eller tekst i et lag, men ikke opaciteten af lageffekter som slagskygger.

Bemærk! *Du kan ikke ændre opaciteten for et baggrundslag eller et låst lag. Hvis du vil konvertere et baggrundslag til et almindeligt lag, som understøtter gennemsigtighed, kan du læse mere under Konvertere baggrund og lag.*

1. I panelet Lag skal du vælge et eller flere lag en eller flere grupper.
2. Ændring af opacitet og udfyldningsværdier. (Hvis du valgte en gruppe, kan du kun vælge Opacitet).
   Hvis du vil se alle blandingsmulighederne, skal du vælge Blandingsindstillinger ved hjælp af ikonet Tilføj en lagtype nederst i menuen i panelet Lag.

Til toppen

Angive en blandingstilstand for et lag eller en gruppe

Et lags blandingstilstand bestemmer, hvordan dets pixel blandes med underliggende pixel i billedet. Du kan oprette en række specialeffekter med blandingstilstande.

Blandingstilstanden for en laggruppe er som standard Videregivelse, hvilket betyder, at gruppen ikke har sine egne blandingsegenskaber. Når du vælger en anden blandingstilstand for en gruppe, ændrer du i realiteten den rækkefølge, som billedkomponenterne er sammensat i. Alle lagene i gruppen sættes sammen først. Den sammensatte gruppe behandles derefter som et enkelt billede og blandes med resten af billedet med den valgte blandingstilstand. Hvis du derfor vælger en anden blandingstilstand end Videregivelse for gruppen, anvendes ingen af justeringslagene eller lagblandingstilstandene i gruppen på lag uden for gruppen.

Bemærk! *Blandingstilstanden Slet findes ikke for lag. Du kan ikke vælge Farveudtværing, Farvebrænding, Mørkere, Lysere, Forskel, Eksklusion, Træk fra og Opdel i forbindelse med Lab-billeder. Du kan læse mere om HDR-billeder under Funktioner der understøtter HDR-billeder med 32 bit pr. kanal.*

1. Marker et lag eller en gruppe i panelet Lag.
2. Vælg en blandingstilstand:
   - Vælg en indstilling i pop op-menuen Blandingstilstand i panelet Lag.
   - Vælg Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger, og vælg derefter en indstilling i pop op-menuen Blandingstilstand.

   Du kan se en video om brug af blandingstilstande på www.adobe.com/go/vid0012_dk.

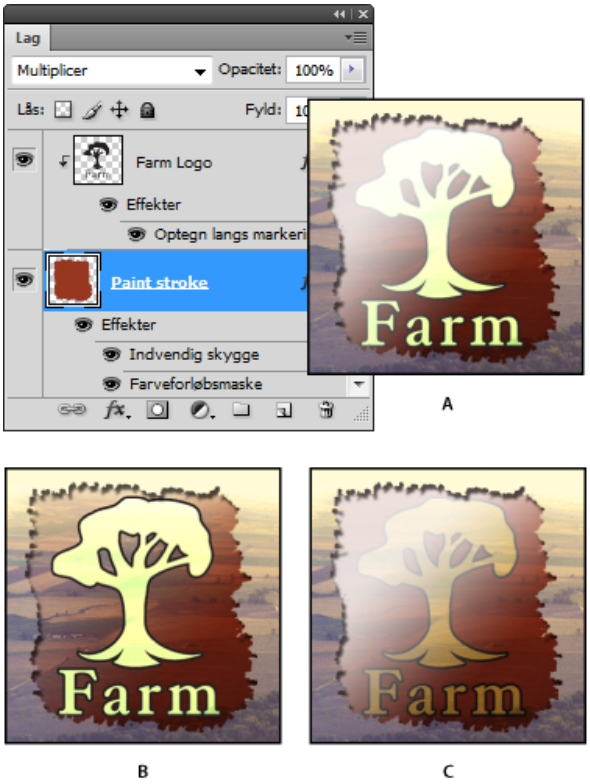
Til toppen

Gruppere blandingseffekter

Lag i en udsnitsmaske blandes som standard med de underliggende lag med blandingstilstanden for det nederste lag i gruppen. Men du kan vælge, at blandingstilstanden for det nederste lag kun skal gælde for dette lag, så du kan bevare de udklippede lags oprindelige blandingsudseende. (Se Afmaske lag med udsnitsmasker).

Du kan også anvende et lags blandingstilstand på lageffekter, der ændrer ugennemsigtige pixel, f.eks. Indvendig glød eller Farvemaske, uden at ændre lageffekter, som kun ændrer gennemsigtige pixel, f.eks. Udvendig glød eller Slagskygge.

1. Marker det lag, du vil påvirke.
2. Dobbeltklik på et lagminiaturebillede, vælg Blandingsindstillinger i menuen i panelet Lag, eller vælg Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger.
   Bemærk! *Hvis du vil have vist blandingsindstillinger for et tekstlag, skal du vælge Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger eller vælge Blandingsindstillinger ved hjælp af knappen Tilføj en lagtype nederst i menuen i panelet Lag.*
3. Angiv omfanget af blandingsindstillinger:
   - Vælg Bland indvendige effekter som gruppe for at anvende lagets blandingstilstand på lageffekter, der ændrer ugennemsigtige pixel, f.eks. Indvendig glød, Satin, Farvemaske og Farveforløbsmaske.
   - Vælg Bland udklippede lag som gruppe for at anvende basislagets blandingstilstand på alle lag i udsnitsmasken. Hvis du fravælger denne indstilling, der altid er valgt som standard, bevares den originale blandingstilstand for og det originale udseende af hvert lag i gruppen.



Avancerede blandingsindstillinger
A. *Logoet Farm og lagene med Malerstrøg med hver sin blandingstilstand* ***B.*** *Bland indvendige effekter som gruppe valgt* ***C.*** *Indstillingen Bland udklippede lag som gruppe valgt*

   - Vælg Lag med gennemsigtighedsformer for at begrænse lageffekter og udskæringer til lagets ugennemsigtige områder. Hvis du fravælger denne indstilling, der altid er valgt som standard, anvendes disse effekter i hele laget.
   - Vælg Lagmaske skjuler effekter for at begrænse lageffekter til det område, der er defineret af lagmasken.
   - Vælg Vektormaske skjuler effekter for at begrænse lageffekter til det område, der er defineret af vektormasken.
4. Klik på OK.

Til toppen

Udelukke kanaler fra blanding

Du kan begrænse blandingseffekter til en angivet kanal ved blanding af et lag eller en gruppe. Alle kanaler medtages som standard. Når du bruger et RGB-billede, kan du f.eks. vælge at udelukke den røde kanal fra blandingen. I det sammensatte billede påvirkes kun oplysningerne i den grønne og blå kanal.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Dobbeltklik på lagminiaturebilledet.

- Vælg Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger.
- Vælg Blandingsindstillinger ved hjælp af ikonet Tilføj en lagtype nederst i menuen i panelet Lag.

  Bemærk! *Hvis du vil have vist blandingsindstillinger for et tekstlag, skal du vælge Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger eller vælge Blandingsindstillinger ved hjælp af knappen Tilføj en lagtype nederst i menuen i panelet Lag.*

2. Fravælg de kanaler, du ikke vil medtage, når laget blandes, i området Avanceret blanding i dialogboksen Lagtype.

Til toppen

Angive et toneområde til blanding af lag

Med skydeknapperne i dialogboksen Blandingsindstillinger kan du styre, hvilke pixel fra det aktive lag og de underliggende synlige lag der skal vises i det endelige billede. Du kan f.eks. udelade mørke pixel fra det aktive lag eller få lyse pixel i de underliggende lag til at blive synlige. Du kan også definere et område med delvis blandede pixel for at få en jævn overgang mellem blandede og ublandede områder.

1. Dobbeltklik på et lagminiaturebillede, vælg Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger, eller vælg Tilføj en lagtype > Blandingsindstillinger i menuen i panelet Lag.
   Bemærk! *Hvis du vil have vist blandingsindstillinger for et tekstlag, skal du vælge Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger eller vælge Blandingsindstillinger ved hjælp af knappen Tilføj en lagtype nederst i menuen i panelet Lag.*
2. Vælg en indstilling i pop op-menuen Bland hvis i området Avanceret blanding i dialogboksen Lagtype.
   - Vælg Grå for at angive et blandingsområde for alle kanaler.
   - Vælg en individuel farvekanal (f.eks. rød, grøn eller blå i et RGB-billede) for at angive blanding i den pågældende kanal.
3. Brug skydeknapperne for Dette lag og Underliggende lag for at angive lysstyrkeområdet for de blandede pixel – målt på en skala fra 0 (sort) til 255 (hvid). Træk den hvide skydeknap for at angive områdets høje værdi. Træk den sorte skydeknap for at angive områdets lave værdi.
   Hvis du vil definere et område med delvist blandede pixel, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække den ene halvdel af skydeknappens trekant. De to værdier, som vises over den delte skydeknap, angiver det delvise blandingsområde.

   Vær opmærksom på følgende retningslinjer ved angivelse af blandingsområder:
   - Brug skydeknapperne for Dette lag til at angive det pixelområde på det aktive lag, der blandes og derfor vises i det endelige billede. Hvis du f.eks. trækker den hvide skydeknap til 235, blandes pixel med lysstyrkeværdier over 235 ikke og medtages ikke i det endelige billede.
   - Brug skydeknapperne for Underliggende lag til at angive det pixelområde i de underliggende synlige lag, som blandes i det endelige billede. Blandede pixel kombineres med pixel i det aktive lag og opretter sammensatte pixel, hvorimod ublandede pixel er synlige gennem det aktive lags overliggende områder. Hvis du f.eks. trækker den sorte skydeknap til 19, blandes pixel med lysstyrkeværdier under 19 ikke, og de vil kunne ses gennem det aktive lag i det endelige billede.

Til toppen

Udfylde nye lag med en neutral farve

Du kan ikke anvende bestemte filtre (f.eks. filteret Belysningseffekter) på lag uden pixel. Hvis du vælger Udfyld med neutral farve for Tilstand i dialogboksen Nyt lag, kan du løse dette problem ved først at udfylde laget med en forudindstillet, neutral farve. Denne usynlige, neutrale farve tildeles i henhold til lagets blandingstilstand. Hvis ingen effekter anvendes, har udfyldning med en neutral farve ingen indflydelse på de resterende lag. Indstillingen Udfyld med neutral farve er ikke tilgængelig for lag, som bruger tilstandene Normal, Opløs, Hård, Farvetone, Mætning, Farve eller Luminans.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Lageffekter og -typer

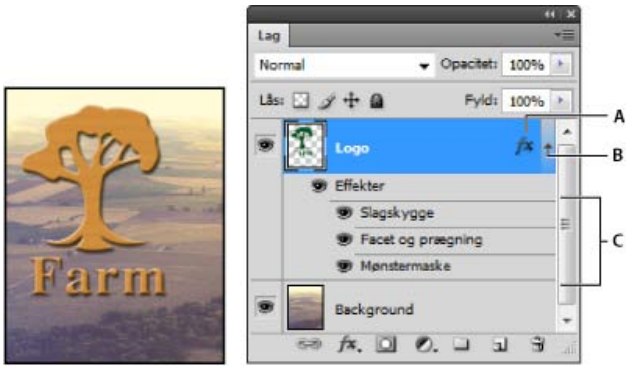
Om lageffekter og -typer
Anvende forudindstillede typer
Oversigt over dialogboksen Lagtype
Anvende eller redigere en brugerdefineret lagtype
Indstillinger for lagtype
Ændre lageffekter med konturer
Indstille en global belysningsvinkel for alle lag
Vise eller skjule lagtyper
Kopiere lagtyper
Skalere en lageffekt
Fjerne lageffekter
Konvertere en lagtype til billedlag
Oprette og styre forudindstillede typer

Om lageffekter og -typer

Til toppen

Photoshop indeholder en række effekter, f.eks. skygger, glød og facetter, der ændrer udseendet af indhold i et lag. Lageffekter er sammenkædet med lagindholdet. Hvis du flytter eller redigerer lagets indhold, anvendes de samme effekter på det redigerede indhold. Hvis du f.eks. anvender en slagskygge på et tekstlag og derefter tilføjer ny tekst, føjes skyggen automatisk til den nye tekst.

En lagtype er en eller flere effekter, der anvendes på et lag eller en laggruppe. Du kan anvende en af de forudindstillede typer, der følger med Photoshop, eller du kan oprette en brugerdefineret type ved hjælp af dialogboksen Lagtyper. Ikonet Lageffekter fx vises til højre for lagets navn i panelet Lag. Du kan udvide typen i panelet Lag for at se eller redigere de effekter, typen består af.



Visning af lag med flere effekter i panelet Lag
***A.** Ikonet Lageffekter **B.** Klik for at udvide og vise lageffekter **C.** Lageffekter*

Når du gemmer en brugerdefineret type, ændres den til en forudindstillet type. Forudindstillede typer vises i panelet Typer og kan anvendes på et lag eller en gruppe via et enkelt klik med musen.

Anvende forudindstillede typer

Til toppen

Du kan anvende de forudindstillede typer i panelet Typer. De lagtyper, der leveres med Photoshop, er grupperet i biblioteker efter funktion. Ét bibliotek indeholder f.eks. typer til at oprette webknapper, og et andet bibliotek indeholder typer til at indsætte effekter i tekst. Du kan få adgang til disse typer ved at indlæse det relevante bibliotek. Oplysninger om indlæsning og lagring af typer finder du i afsnittet Oprette og styre forudindstillede typer.

***Bemærk!** Du kan ikke anvende lagtyper på en baggrund, et låst lag eller en gruppe.*

Vise panelet Typer

❖ Vælg Vindue > Typer.

Anvende en forudindstillet type på et lag

Hvis du anvender en forudindstillet type, erstattes den aktuelle lagtype normalt. Du kan dog føje en anden types attributter til dem i den aktuelle type.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på en type i panelet Typer for at anvende den på de markerede lag.
- Træk en type fra panelet Typer til et lag i panelet Lag.
- Træk en type fra panelet Typer til dokumentvinduet, og slip museknappen, når markøren er over det lagindhold, du vil anvende typen på.

  Bemærk! *Hold Shift nede, mens du klikker og trækker for at føje (i stedet for at erstatte) typen til eksisterende effekter på mållaget.*
- Vælg Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger, og klik på ordet Typer i dialogboksen Lagtype (øverste punkt på listen til venstre for dialogboksen). Klik på den type, du vil anvende, og klik på OK.
- Når du bruger et form- eller penværktøj i formlagstilstand, skal du vælge en type i pop op-panelet på indstillingslinjen, før formen tegnes.

Anvende en type fra et andet lag

- I panelet Lag skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække typen fra en lageffektliste for at kopiere den til et andet lag.
- Klik på typen i panelet Lag, og træk den fra et lags effektliste for at flytte den til et andet lag.

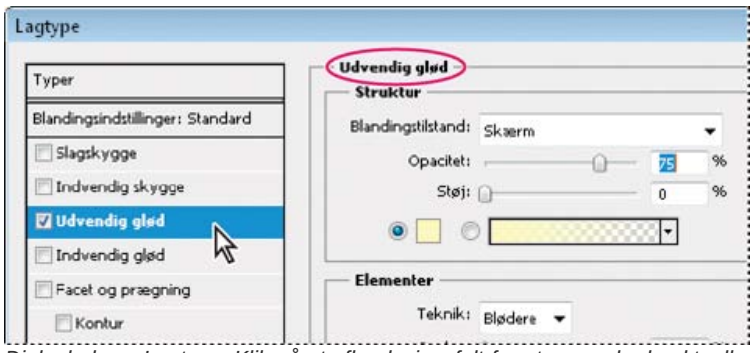
Ændre, hvordan forudindstillede typer vises

1. Klik på trekanten i panelet Typer, i dialogboksen Lagtype eller i pop op-panelet Lagtype på indstillingslinjen.
2. Vælg en visningsindstilling i menuen i panelet:
   - Kun tekst for at få vist lagtyperne som en liste.
   - Lille miniaturebillede eller Stort miniaturebillede for at få vist lagtyperne som miniaturebilleder.
   - Kort liste eller Stor liste for at få vist lagtyperne som en liste med et miniaturebillede af den markerede lagtype.

Til toppen

Oversigt over dialogboksen Lagtype

Du kan redigere de typer, der anvendes på et lag, eller oprette nye typer ved hjælp af dialogboksen Lagtype.



Dialogboksen Lagtype. Klik på et afkrydsningsfelt for at anvende de aktuelle indstillinger uden at få vist effektens indstillinger. Klik på et effektnavn for at få vist effektens indstillinger.

Du kan oprette brugerdefinerede typer med en eller flere af følgende effekter:
Slagskygge Indsætter en skygge, der falder bag lagets indhold.
Indvendig skygge Indsætter en skygge, der falder lige inden for kanterne af lagets indhold og giver laget et forsænket udseende.
Udvendig glød og Indvendig glød Indsætter en glød, der udstråler fra de udvendige eller indvendige kanter af lagets indhold.
Facet og prægning Indsætter forskellige kombinationer af højlys- og skyggeområder på et lag.
Satin Anvender indvendig skygge, som skaber et satinagtigt udseende.
Farvemaske, Farveforløbsmaske og Mønstermaske Udfylder lagets indhold med en farve, et farveforløb eller et mønster.
Optegn langs markering Opretter kontur om objektet i det aktive lag med en farve, et farveforløb eller et mønster. Det kan især bruges til former med hårde kanter, f.eks. tekst.

Til toppen

Anvende eller redigere en brugerdefineret lagtype

Bemærk! *Du kan ikke anvende lagtyper på et baggrundslag, et låst lag eller en gruppe. Hvis du vil anvende en lagtype på et baggrundslag, skal du først konvertere den til et almindeligt lag.*

1. Marker et enkelt lag i panelet Lag.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Dobbeltklik på laget, et sted uden for lagnavnet og -miniaturebilledet.
   - Klik på ikonet Tilføj en lagtype fx nederst i panelet Lag, og vælg en effekt på listen.

- Vælg en effekt i undermenuen Lag > Lagtype.
- Hvis du vil redigere en eksisterende type, skal du dobbeltklikke på en effekt, der vises under lagnavnet i panelet Lag. (Klik på trekanten ud for ikonet Tilføj en lagtype f_x for at få vist de effekter, typen indeholder).

3. Angiv effektindstillinger i dialogboksen Lagtype. Se Indstillinger for lagtype.
4. Føj eventuelt andre effekter til typen. Klik i afkrydsningsfeltet til venstre for effektens navn i dialogboksen Lagtype for at tilføje effekten uden at markere den.

   Du kan redigere flere effekter uden at lukke dialogboksen Lagtype. Klik på navnet på en effekt på venstre side af dialogboksen for at få vist dens indstillinger.

Ændre standardtyper til brugerdefinerede værdier

1. Du kan tilpasse indstillingerne efter behag i dialogboksen Lagtyper.
2. Klik på Brug som standard.

   Næste gang du åbner en dialogboks, anvendes de nye brugerdefinerede indstillinger automatisk som standard. Hvis du justerer indstillingerne, men på et tidspunkt ønsker at vende tilbage til dine brugerdefinerede standardindstillinger, skal du klikke på Gendan standardindstillinger.

   Hvis du vil gendanne de oprindelige standardindstillinger i Photoshop, kan du læse mere under Gendannelse af alle indstillinger til standardindstillinger.

Til toppen

Indstillinger for lagtype

Højde Indstiller højden på lyskilden for effekten Facet og prægning. En indstilling på 0 svarer til grundniveau, 90 er lige oven over laget.

Vinkel Bestemmer den belysningsvinkel, som effekten anvendes på laget med. Du kan trække i dokumentvinduet for at justere vinklen på effekten Slagskygge, Indvendig skygge eller Satin.

Kantudjævnet Blander kantpixel i en kontur eller glanskontur. Denne funktion er mest nyttig på små skygger med komplicerede konturer.

Blandingstilstand Bestemmer, hvordan lagtypen blandes med de underliggende lag, som kan, men ikke behøver at, indeholde det aktive lag. En indvendig skygge blandes f.eks. med det aktive lag, fordi effekten tegnes oven på laget, men en slagskygge blandes kun med lagene under det aktive lag. I de fleste tilfælde opnår du de bedste resultater med standardtilstanden for hver effekt. Læs mere under Blandingstilstande.

Undertryk Formindsker bundens grænser for en indvendig skygge eller indvendig glød før sløring.

Farve Angiver farven på en skygge, glød eller fremhævning. Du kan klikke på farveboksen og vælge en farve.

Kontur Med glød i rene farver kan du med kontur oprette ringe med gennemsigtighed. Når du bruger glød med farveforløbsudfyldning, kan du oprette variationer i gentagelsen af farven til farveforløbet og opaciteten vha. Kontur. I facet og prægning giver Kontur dig mulighed for at modellere bakkedrag, dale og refleksioner, som skyggelægges under prægningen. Med skygger giver Kontur dig mulighed for at angive udtoningen. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet Ændre lageffekter med konturer.

Afstand Angiver forskydningsafstanden for en skygge- eller satineffekt. Du kan trække i dokumentvinduet for at justere forskydningsafstanden.

Dybde Angiver en facets dybde. Den angiver også et mønsters dybde.

Bruge globalt lys Med denne indstilling kan du angive én masterbelysningsvinkel, som derefter er tilgængelig for alle lageffekter, der bruger skygger: Slagskygge, Indvendig skygge og Facet og prægning. Hvis Brug globalt lys er markeret i en af disse effekter, og du indstiller en belysningsvinkel, bliver den vinkel den globale belysningsvinkel. Alle andre effekter, der har Brug globalt lys markeret automatisk, arver samme vinkelindstilling. Hvis Brug globalt lys fravælges, er den belysningsvinkel, du indstiller, "lokal", dvs. den anvendes kun på den effekt. Du kan også indstille den globale belysningsvinkel ved at vælge Lagtype > Globalt lys.

Glanskontur Opretter et glansagtigt og metallisk udseende. Glanskontur anvendes, efter at en facet eller prægning er skyggelagt.

Farveforløb Angiver en lageffekts farveforløb. Klik på farveforløbet for at åbne farveforløbseditor, eller klik på den inverterede pil, og vælg et farveforløb i pop op-panelet. Du kan redigere et farveforløb eller oprette et nyt ved hjælp af farveforløbseditor. Du kan redigere farven eller opaciteten i panelet Farveforløbsmaske på samme måde som i farveforløbseditor. Du kan angive yderligere farveforløbsindstillinger for nogle effekter. Tilbage vender farveforløbets retning om, Juster med lag bruger lagets afgrænsningsramme til at beregne farveforløbsudfyldningen, og Skaler skalerer anvendelsen af farveforløbet. Du kan også flytte farveforløbets midtpunkt ved at klikke og trække i billedvinduet. Type angiver farveforløbets form.

Tilstand for fremhævet område eller Skyggetilstand Angiver blandingstilstanden for en facets eller en prægnings fremhævede område eller skygge.

Variation Varierer anvendelsen af et farveforløbs farve og opacitet.

Lag fjerner slagskygge Styrer slagskyggens synlighed i et halvgennemsigtigt lag.

Støj Angiver antallet af vilkårlige elementer i en gløds eller skygges opacitet. Angiv en værdi, eller træk skydeknappen.

Opacitet Indstil lageffektens opacitet. Angiv en værdi, eller træk skydeknappen.

Mønster Angiver en lageffekts mønster. Klik på pop op-panelet, og vælg et mønster. Klik på knappen Ny forudindstilling for at oprette et nyt forudindstillet mønster, der er baseret på de aktuelle indstillinger. Klik på Fastgør til oprindelig for at gøre mønsterets startpunkt det samme som dokumentets startpunkt (når Sammenkæd med lag er valgt) eller for at placere startpunktet i øverste venstre hjørne på laget (hvis Sammenkæd med lag er fravalgt). Vælg Sammenkæd med lag, hvis mønsteret skal flyttes med, når laget flyttes. Træk skaleringsskydeknappen, eller angiv en værdi for at bestemme mønsterets størrelse. Træk et mønster for at placere det på laget. Nulstil placeringen ved at bruge knappen Fastgør til oprindelse. Indstillingen Mønster er ikke tilgængelig, hvis der ikke er indlæst mønstre.

Placering Angiver placeringen af en stregeffekt som udvendig, indvendig eller i midten.

Område Styrer, hvilken del eller hvilket område af gløden der angives som mål for konturen.

Størrelse Angiver radius og størrelse på sløringen eller størrelsen på skyggen.

Blødgør Slører resultaterne af skyggelægning for at reducere uønskede artefakter.

Kilde Angiver kilden til en indvendig glød. Vælg Centrer for at anvende en glød, som udstråler fra midten af lagets indhold, eller Kant for at anvende en glød, som udstråler fra de indvendige kanter på lagets indhold.

Opslag Udvider bundens grænser før sløring.

Type Angiver en facets type: Indvendig facet opretter en facet indvendigt på lagindholdets kanter, Udvendig facet opretter en facet udvendigt på lagindholdets kanter, Prægning simulerer effekten af at præge lagets indhold i forhold til de underliggende lag, Pudeprægning simulerer effekten af at stemple kanterne i lagets indhold til de underliggende lag, og Strøgprægning begrænser prægningen til grænserne af en strøgeffekt anvendt på laget. (Effekten Strøgprægning ikke er synlig, hvis der ikke er anvendt strøg på laget).

Metode Udjævn, Hård mejsel og Blød mejsel er tilgængelige for facet og prægning-effekter, mens Blødere og Præcis anvendes på effekterne Indvendig glød og Udvendig glød.

> **Udglat** Slører kanterne på en bund en smule og er nyttig til alle typer bunde, uanset om deres kanter er bløde eller hårde. Den bevarer ikke detaljerede træk ved store størrelser.
>
> **Hård mejsel** Bruger en metode til måling af afstand og er især praktisk på bunde med hårde kanter fra kantudjævnede former, f.eks. tekst. Den bevarer detaljerede træk bedre end metoden Blødere.
>
> **Blød mejsel** Bruger en modificeret metode til måling af afstand, og selvom den ikke er så nøjagtig som Hård mejsel, er den mere praktisk til flere forskellige bunde. Den bevarer træk bedre end metoden Udjævn.
>
> **Blødere** Anvender en sløring og er praktisk på alle typer bunde, uanset om deres kanter er bløde eller hårde. Blødere bevarer ikke detaljerede træk ved store størrelser.
>
> **Præcis** Bruger en metode til måling af afstand til at oprette en glød og er især praktisk på bunde med hårde kanter fra kantudjævnede former, f.eks. tekst. Den bevarer træk bedre end metoden Blødere.

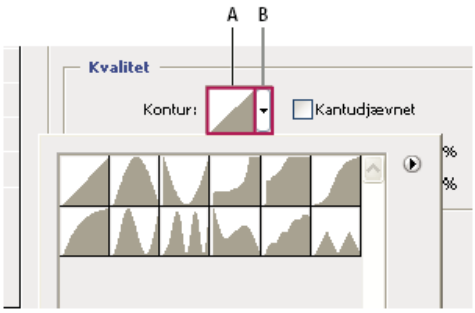
Tekstur Anvender en tekstur. Med skalering kan du ændre størrelsen på teksturen. Vælg Sammenkæd med lag, hvis teksturen skal flyttes med laget, når laget flyttes. Med Inverter inverteres teksturen. Dybde varierer den grad og retning (op/ned), som teksturlægningen anvendes med. Med Fastgør til oprindelig bliver mønsterets startpunkt det samme som dokumentets startpunkt (hvis Sammenkæd med lag er fravalgt), eller startpunktet placeres i øverste venstre hjørne på laget (hvis Sammenkæd med lag er valgt). Træk teksturen for at placere den på laget.

Til toppen

Ændre lageffekter med konturer

Når du opretter brugerdefinerede lagtyper, kan du bruge konturer til at styre formen på effekterne Slagskygge, Indvendig glød, Udvendig glød, Facet og prægning og Satin over et givet område. En lineær kontur på en slagskygge får f.eks. opaciteten til at formindskes i en lineær overgang. Benyt en brugerdefineret kontur til at oprette en unik skyggeovergang.

Du kan vælge, nulstille, slette eller ændre visningen af konturer i pop op-panelet med konturer og i Styring af forudindstillinger.



Udsnit af dialogboksen Lagtype til effekten Slagskygge

***A.** Klik for at åbne dialogboksen Konturediter.* ***B.** Klik for at åbne pop op-panelet.*

Oprette en brugerdefineret kontur

1. Vælg effekten Slagskygge, Indvendig skygge, Indvendig glød, Udvendig glød, Facet og prægning, Kontur eller Satin i dialogboksen Lagtype.
2. Klik på konturminiaturen i dialogboksen Lagtype.
3. Klik på konturen for at tilføje punkter, og træk for at justere konturen. Eller indtast værdier for Input og Output.
4. Hvis du vil oprette et skarpt hjørne i stedet for en blød kurve, skal du markere et punkt og klikke på Hjørne.
5. Hvis du vil gemme konturen i en fil, skal du klikke på Gem og navngive konturen.
6. Vælg Ny for at gemme en kontur som en forudindstilling.
7. Klik på OK. Nye konturer tilføjes nederst på pop op-panelet.

Indlæse en kontur

❖ Klik på konturen i dialogboksen Lagtype, og vælg derefter Indlæs i dialogboksen Konturediter. Find mappen med det konturbibliotek, du vil indlæse, og klik på Åbn.

Slette en kontur

❖ Klik på den inverterede pil ved siden af den valgte kontur for at åbne pop op-panelet. Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), og klik på den kontur, du vil slette.

Til toppen

Indstille en global belysningsvinkel for alle lag

Brugen af globalt lys får det til at se ud, som om en almindelig lyskilde skinner på billedet.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Lag > Lagtype > Globalt lys. Indtast en værdi i dialogboksen Globalt lys, eller træk vinkelradien for at indstille vinklen og højden, og klik på OK.
- Vælg Brug globalt lys for Slagskygge, Indvendig skygge eller Facet i dialogboksen Lagtype. Indtast en værdi for Vinkel, eller træk radiussen, og klik på OK.

Den globale belysning anvendes på hver lageffekt, der bruger den globale belysningsvinkel.

Til toppen

Vise eller skjule lagtyper

Når et lag har en type, vises ikonet "fx" til højre for lagets navn i panelet Lag.

Skjule eller vise alle lagtyper i et billede

❖ Vælg Lag > Lagtype > Skjul alle effekter eller Vis alle effekter.

Udvide eller skjule lagtyper i panelet Lag

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på trekanten ▾ ud for ikonet Tilføj en lagtype for at udvide listen med lageffekter, der anvendes på det lag.
- Klik på trekanten for at skjule lageffekterne.
- Hvis du vil udvide eller skjule alle de lagtyper, der anvendes i en gruppe, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på trekanten eller den inverterede trekant for gruppen. Lagtyper, der er anvendt på alle lag i gruppen, vises eller skjules i overensstemmelse hermed.

Til toppen

Kopiere lagtyper

Med kopiering og indsætning af typer er det nemt at anvende de samme effekter på flere lag.

Kopiere lagtyper mellem lag

1. Vælg det lag i panelet Lag, som indeholder den type, du vil kopiere.
2. Vælg Lag > Lagtype > Kopier lagtype.
3. Marker mållaget i panelet, og vælg Lag > Lagtype > Indsæt lagtype.

   Den indsatte lagtype erstatter den eksisterende lagtype på mållaget eller -lagene.

Kopiere lagtyper mellem lag ved at trække

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- I panelet Lag skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække en enkelt lageffekt fra ét lag til et andet for at dublere lageffekten. Du kan også trække effektlinjen fra ét lag til et andet for at dublere lagtypen.
- Træk en eller flere lageffekter fra panelet Lag til billedet for at anvende den efterfølgende lagtype på det højst placerede lag på panelet Lag, som indeholder pixel på det sted, hvor museknappen slippes.

Til toppen

Skalere en lageffekt

En lagtype kan være finindstillet til en målopløsning og egenskaber af en given størrelse. Med Skaler effekter kan du skalere effekterne i lagtypen uden at skalere det objekt, som lagtypen er anvendt på.

1. Marker laget i panelet Lag.
2. Vælg Lag > Lagtype > Skaler effekter.
3. Indtast en værdi i procent, eller træk skydeknappen.
4. Vælg Vis for at se ændringerne i billedet.
5. Klik på OK.

Til toppen

Fjerne lageffekter

Du kan fjerne en enkelt effekt fra en type, der anvendes på et lag, eller fjerne hele typen fra laget.

Fjerne en effekt fra en type

1. Udvid lagtypen i panelet Lag, så du kan se dens effekter.
2. Træk effekten til sletteikonet.

Fjerne en type fra et lag

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den type, du vil fjerne.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk effektlinjen til sletteikonet i panelet Lag.
   - Vælg Lag > Lagtype > Slet lagtype.
   - Marker laget, og klik derefter på knappen Slet type nederst i panelet Typer.

Til toppen

Konvertere en lagtype til billedlag

Hvis du vil tilpasse eller finjustere lagtypers udseende, kan du konvertere lagtyperne til normale billedlag. Når du har konverteret en lagtype til billedlag, kan du forbedre resultatet ved at male eller anvende kommandoer og filtre. Du kan dog ikke længere redigere lagtypen i det originale lag, og lagtypen opdateres ikke længere, når du ændrer det oprindelige billedlag.

Bemærk! *De lag, der oprettes med denne proces, medfører muligvis ikke illustrationer, som svarer nøjagtigt til den version, der oprettes med lagtyper. Der vises muligvis en advarsel, når du opretter de nye lag.*

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den lagtype, du vil konvertere.
2. Vælg Lag > Lagtype > Opret lag.

   Du kan nu redigere de nye lag og ændre stablingsrækkefølgen på samme måde som med almindelige lag. Nogle effekter – f.eks. Indvendig glød – konverteres til lag i en udsnitsmaske.

Til toppen

Oprette og styre forudindstillede typer

Du kan oprette en brugerdefineret type og gemme den som en forudindstilling, som derefter er tilgængelig i panelet Typer. Du kan gemme forudindstillede typer i et bibliotek og indlæse eller fjerne dem fra panelet Typer, når det er nødvendigt.

Oprette en ny forudindstillet type

1. I panelet Lag skal du markere laget med den type, du vil gemme som en forudindstilling.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik i et tomt område i panelet Typer.
   - Klik på knappen Opret ny type nederst i panelet Typer.
   - Vælg Ny type i menuen i panelet Typer.
   - Vælg Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger, og klik på Ny type i dialogboksen Lagtype.
3. Indtast et navn til den forudindstillede type, angiv typeindstillinger, og klik på OK.

Omdøbe en forudindstillet type

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Dobbeltklik på en type i panelet Typer. Hvis panelet Typer er indstillet til at vise typer som miniaturebilleder, skal du indtaste et nyt navn i dialogboksen og klikke på OK. Du kan også indtaste et nyt navn direkte i panelet Typer og derefter trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
- Vælg en type i området Typer i dialogboksen Lagtype. Vælg derefter Omdøb type i pop op-menuen, indtast et nyt navn, og klik på OK.
- Hvis du bruger et form- eller penværktøj, skal du vælge en type på pop op-panelet Type på indstillingslinjen. Vælg derefter Omdøb type i menuen i pop op-panelet.

Slette en forudindstillet type

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Træk en type til ikonet Slet nederst i panelet Typer.

- Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), og klik på lagtypen i panelet Typer.
- Vælg en type i området Typer i dialogboksen Lagtype. (Se Anvende forudindstillede typer). Vælg derefter Slet type i pop op-menuen.
- Hvis du bruger et form- eller penværktøj, skal du vælge en type på pop op-panelet Lagtype på indstillingslinjen. Vælg derefter Slet type i pop op-panelmenuen.

Gemme et sæt forudindstillede typer som et bibliotek

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Gem typer i menuen i panelet Typer.
   - Vælg Typer til venstre i dialogboksen Lagtype. Vælg derefter Gem typer i pop op-menuen.
   - Hvis du bruger et form- eller penværktøj, skal du klikke på lagtypens miniaturebillede på indstillingslinjen. Vælg derefter Gem typer i pop op-panelmenuen.
2. Vælg en placering til typebiblioteket, skriv et filnavn, og klik på Gem.

   Du kan gemme biblioteket et vilkårligt sted. Hvis du imidlertid placerer biblioteksfilen på standardplaceringen for forudindstillinger i mappen Forudindstillinger/Typer, vises biblioteksnavnet nederst i menuen i panelet Typer, når du genstarter programmet.

   Bemærk! *Du kan også bruge Styring af forudindstillinger til at omdøbe, slette og gemme biblioteker med forudindstillede typer.*

Indlæse et bibliotek med forudindstillede typer

1. Klik på trekanten i panelet Typer, i dialogboksen Lagtype eller i pop op-panelet Lagtype på indstillingslinjen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Indlæs typer for at føje et bibliotek til den aktuelle liste. Vælg derefter den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
   - Vælg Erstat typer for at erstatte den aktuelle liste med et andet bibliotek. Vælg derefter den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
   - Vælg en biblioteksfil (vises nederst i panelmenuen). Klik derefter på OK for at erstatte den aktuelle liste, eller klik på Tilføj for at tilføje den aktuelle liste.
3. Vælg Nulstil typer for at vende tilbage til standardbiblioteket med forudindstillede typer. Du kan enten erstatte den aktuelle liste eller føje standardbiblioteket til den aktuelle liste.
   Bemærk! *Du kan også bruge Styring af forudindstillinger til at indlæse og nulstille typebiblioteker. Se Om Styring af forudindstillinger.*

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Lagsammensætninger

Om lagsammensætninger
Oprette en lagsammensætning
Anvende og få vist lagsammensætninger
Ændre og opdatere en lagsammensætning
Slette advarsler om lagsammensætning
Slette en lagsammensætning
Eksportere lagsammensætninger

Om lagsammensætninger

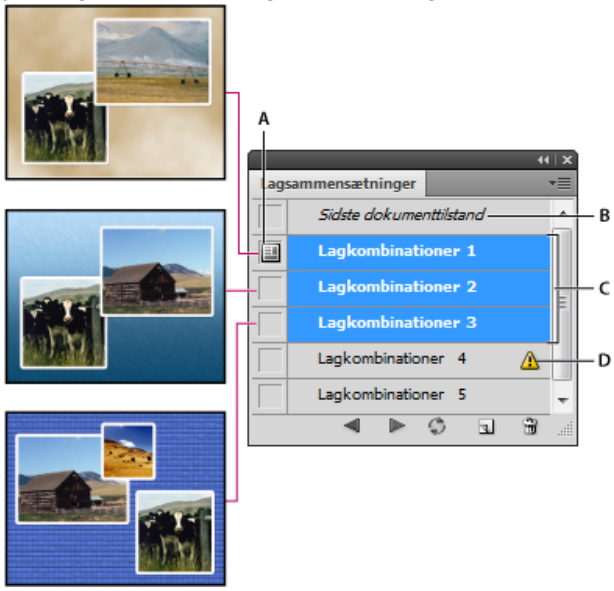
Til toppen

Designere opretter ofte flere sammensætninger af et sidelayout, som de kan vise klienter. Med lagsammensætninger kan du oprette, administrere og se flere versioner af et layout i en enkelt Photoshop-fil.

En lagsammensætning er et snapshot af en tilstand i panelet Lag. Lagsammensætninger registrerer tre typer lagindstillinger:

- Lagsynlighed – om et lag vises eller skjules.
- Lagplacering i dokumentet.
- Lagets udseende – om en lagtype er anvendt på laget og lagets blandingstilstand.

Bemærk! *I modsætning til lageffekter kan indstillinger for Smart-filter ikke ændres på tværs af lagsammensætninger. Når et Smart-filter anvendes på et lag, vises det i alle lagsammensætninger for billedet.*



Panelet Lagsammensætninger
A. *Ikonet Anvend lagsammensætning* ***B.*** *Sidste dokumenttilstand* ***C.*** *Markerede sammensætninger* ***D.*** *Ikonet Lagsammensætningen kan ikke gendannes fuldstændigt*

Oprette en lagsammensætning

Til toppen

1. Vælg Vindue > Lagsammensætninger for at få vist panelet Lagsammensætninger.
2. Klik på knappen Opret ny lagsammensætning nederst i panelet Lagsammensætninger. Den nye sammensætning afspejler lagenes aktuelle tilstand i panelet Lag.
3. Skriv navnet på sammensætningen i dialogboksen Ny lagsammensætning, tilføj kommentarer, og vælg de indstillinger, der skal anvendes på lagene: Synlighed, Placering og Udseende.
4. Klik på OK. De valgte indstillinger vælges som standard til den næste sammensætning.
   Du kan dublere en sammensætning ved at markere den i panelet Lagsammensætninger og trække den til knappen Nye sammensætninger.

Anvende og få vist lagsammensætninger

Til toppen

❖ Gør et af følgende i panelet Lagsammensætning:

- Hvis du vil have vist en lagsammensætning, skal du først anvende den. Klik på ikonet Anvend lagsammensætning ud for den markerede sammensætning.
- Hvis du vil bladre igennem alle lagsammensætningerne, skal du bruge knapperne Forrige og Næste nederst i panelet. (Du kan nøjes med at bladre gennem bestemte sammensætninger ved at vælge dem først).
- Hvis du vil gendanne dokumentet i den tilstand, det var i, inden du valgte en lagsammensætning, skal du klikke på ikonet Anvend lagsammensætning ud for Sidste dokumenttilstand, øverst i panelet.

Ændre og opdatere en lagsammensætning

Til toppen

Hvis du ændrer en lagsammensætnings konfiguration, skal du opdatere den.

1. Marker lagsammensætningen i panelet Lagsammensætninger.
2. Foretag ændringer af lagets synlighed, placering eller type. Det kan være nødvendigt at ændre indstillingerne for lagsammensætningen for at medtage disse ændringer.
3. Vælg Indstillinger for lagsammensætning i menuen i panelet for at ændre sammensætningsindstillingerne, og vælg yderligere indstillinger for lagets placering og type.
4. Klik på knappen Opdater lagsammensætning nederst i panelet.

Slette advarsler om lagsammensætning

Til toppen

Visse handlinger opretter en tilstand, hvor lagsammensætningen ikke længere kan gendannes fuldstændigt. Dette sker, når du sletter et lag, sammenfletter et lag eller konverterer et lag til en baggrund. I sådanne tilfælde vises et advarselsikon ud for navnet på lagsammensætningen.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Ignorer advarslen, hvilket kan betyde tab af et eller flere lag. Andre gemte parametre kan bevares.
- Opdater sammensætningen, hvilket betyder tab af de tidligere hentede parametre, men opdaterer sammensætningen.
- Klik på advarselsikonet for at få vist meddelelsen om, at lagsammensætningen ikke kan gendannes korrekt. Vælg Slet for at fjerne advarselsikonet og lade de resterende lag være uændrede.
- Højreklik (Windows), eller hold Ctrl nede (Mac OS), og klik på advarselsikonet for at få vist pop op-menuen, i hvilken du kan vælge kommandoerne Slet advarsel om lagsammensætning eller Slet alle advarsler om lagsammensætninger.

Slette en lagsammensætning

Til toppen

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Marker lagsammensætningen i panelet Lagsammensætninger, og klik på ikonet Slet i panelet, eller vælg Slet lagsammensætning i menuen i panelet.
- Træk den til sletteikonet i panelet.

Eksportere lagsammensætninger

Til toppen

Du kan eksportere lagsammensætninger til enkelte filer.

❖ Vælg Filer > Scripts > Lagsammensætninger til filer, vælg filtypen, og angiv derefter destinationen.
Bemærk! *Vær opmærksom på, at du også kan eksportere til et webfotogalleri (WPG), men du skal have installeret ekstramodulet Webfotogalleri på computeren. Du kan finde ekstramodulet i mappen Goodies på installationsdisken.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Vis indhold fra andre lag

Oprette en udskæring

Oprette en udskæring

Til toppen

Med udskæringsindstillinger kan du angive, hvilke lag der "slår igennem" og viser indhold i andre lag. Du kan f.eks. bruge et tekstlag til at skære et farvejusteringslag ud og vise en del af billedet med de originale farver.

Når du planlægger udskæringseffekten, skal du bestemme, hvilket lag der skal oprette udskæringens form, hvilke lag der skal slås igennem, og hvilke lag der skal vises. Hvis du vil have vist et andet lag end baggrunden, kan du placere de lag, du vil bruge, i en gruppe eller en udsnitsmaske.

Logoet Farm med lav udskæring til baggrundslag

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Lag:
   - Hvis du vil vise baggrunden, skal du placere det lag, der skal oprette udskæringen, over de lag, der skal slås igennem, og sørge for, at det nederste lag i billedet er et baggrundslag. (Vælg Lag > Nyt > Baggrund fra lag for at konvertere et almindeligt lag til et baggrundslag)
   - Hvis du vil vise et lag over baggrunden, skal du placere de lag, du vil slå igennem, i en gruppe. Det øverste lag i gruppen slår igennem de grupperede lag til det næste lag under gruppen.
   - Hvis du vil vise basislaget i en udsnitsmaske, skal du placere de lag, du vil bruge, i en udsnitsmaske. (Se Afmaske lag med udsnitsmasker). Sørg for, at indstillingen Bland udklippede lag som gruppe er markeret for basislaget. (Se Gruppere blandingseffekter)
2. Marker det øverste lag (det lag, der skal oprette udskæringen).
3. Hvis du vil vise blandingsindstillinger, skal du enten dobbeltklikke på laget (på et sted uden for lagnavnet eller -miniaturebilledet) og vælge Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger eller vælge Blandingsindstillinger i menuen i panelet Lag.
   Bemærk! *Hvis du vil have vist blandingsindstillinger for et tekstlag, skal du vælge Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger eller vælge Blandingsindstillinger ved hjælp af knappen Tilføj en lagtype nederst i menuen i panelet Lag.*
4. Vælg en indstilling i pop op-menuen Udskæring:
   - Vælg Lav for at skære ud til det første mulige stoppunkt, f.eks. det første lag efter laggruppen eller basislaget i udsnitsmasken.
   - Vælg Dyb for at skære ud til baggrunden. Hvis der ikke er en baggrund, skærer Dyb ud til gennemsigtighed.

     Bemærk! *Hvis du ikke bruger en laggruppe eller udsnitsmaske, opretter enten Lav eller Dyb en udskæring, der viser baggrundslaget (eller gennemsigtighed hvis det nederste lag ikke er et baggrundslag).*
5. Hvis du vil oprette udskæringseffekten, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Reducer udfyldningsopaciteten.
   - Hvis du benytter mulighederne i menuen Blandingstilstand skal du ændre blandingstilstanden for at vise de underliggende pixel.
6. Klik på OK.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Opret og administrer lag og grupper

Oprette lag og grupper
Få vist lag og grupper i en gruppe
Vise eller skjule et lag, en gruppe eller en type

Til toppen

Oprette lag og grupper

Et nyt lag vises enten over det valgte lag eller i den valgte gruppe i panelet Lag.

Oprette et nyt lag eller en ny gruppe

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil oprette et nyt lag eller en ny gruppe ved hjælp af standardindstillinger, skal du klikke på knappen Opret et nyt lag eller knappen Ny gruppe i panelet Lag.
   - Vælg Lag > Nyt > Lag, eller vælg Lag > Ny > Gruppe.
   - Vælg Nyt lag eller Ny gruppe i menuen i panelet Lag.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på knappen Opret et nyt lag eller knappen Ny gruppe i panelet Lag for at få vist dialogboksen Nyt lag og angive lagindstillinger.
   - Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og klik på knappen Opret et nyt lag eller knappen Ny gruppe i panelet Lag for at tilføje et lag under det aktuelt markerede lag.
2. Angiv lagindstillinger, og klik på OK:

   Navn Angiver et navn til laget eller gruppen.

   Brug forrige lag til at oprette udsnitsmaske Denne indstilling er ikke tilgængelig for grupper. (Se Afmaske lag med udsnitsmasker).

   Farve Tildeler en farve til laget eller gruppen i panelet Lag.

   Tilstand Angiver en blandingstilstand for laget eller gruppen. (Læs mere under Blandingstilstande).

   Opacitet Angiver et opacitetsniveau til laget eller gruppen.

   Udfylde med neutral farve for Tilstand Udfylder laget med en forudindstillet neutral farve.
   Bemærk! *Hvis du vil tilføje aktuelt valgte lag til en ny gruppe, skal du vælge Lag > Grupper lag, eller holde Shift nede og klikke på knappen Ny gruppe i bunden af panelet Lag.*

Oprette et nyt lag fra en eksisterende fil

1. Træk filikonet fra Windows eller Mac OS over i en åben billedfil i Photoshop.
2. Flyt, skaler eller roter det importerede billede. (Se Placering af en fil i Photoshop).
3. Tryk på Enter eller Retur.

   Som standard opretter Photoshop et Smart Object-lag. Hvis du vil oprette standardlag ud fra filen, du trak ind i billedet, skal du fravælge Placer eller træk rasterbilleder som Smart Objects under Generelt i Indstillinger.

   Hvis filen, du trak ind i billedet, er et billede med flere lag, vises en samkopieret version i det nye lag. Hvis du i stedet vil kopiere adskilte lag, kan du dublere dem i et andet billede. (Se Dublere lag).

Oprette et lag med effekter fra et andet lag

1. Marker det eksisterende lag i panelet Lag.
2. Træk laget til knappen Opret et nyt lag nederst i panelet Lag. Det nyoprettede lag indeholder de samme effekter som det eksisterende lag.

Konvertere en markering til et nyt lag

1. Foretag en markering.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Lag > Nyt > Lag via Kopier for at kopiere markeringen til et nyt lag.
   - Vælg Lag > Nyt > Lag via Klip for at klippe markeringen ud og sætte den ind i et nyt lag.

Bemærk! *Du skal rasterisere Smart Objects eller formlag for at aktivere disse kommandoer.*

Til toppen

Få vist lag og grupper i en gruppe

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder for at åbne gruppen:

- Klik på trekanten til venstre for mappeikonet .
- Højreklik (Windows), eller hold Ctrl (Mac OS) nede, og klik på trekanten til venstre for mappeikonet, og vælg Åbn denne gruppe.
- Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på trekanten for at åbne eller lukke en gruppe og de grupper, der er indlejret i den.

Til toppen

Vise eller skjule et lag, en gruppe eller en type

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Lag:

- Klik på øjeikonet ud for et lag, en gruppe eller en lageffekt for at skjule det pågældende indhold i dokumentvinduet. Klik i kolonnen igen for at få vist indholdet igen. Hvis du vil have vist øjeikonet for typer og effekter, skal du klikke på ikonet Vis effekter på panelikonet .
- Vælg Vis lag eller Skjul lag i menuen Lag.
- Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på et øjeikon for kun at få vist indholdet af det pågældende lag eller den pågældende gruppe. Photoshop husker synlighedstilstandene for alle lag, inden de skjules. Hvis du ikke ændrer synligheden for noget andet lag, gendannes de oprindelige indstillinger for synlighed, hvis du holder Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikker på det samme øjeikon.
- Træk gennem øjekolonnen for at ændre synligheden i flere elementer i panelet Lag.

Bemærk! *Kun synlige lag udskrives.*
Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Kombiner billeder med Bland lag automatisk

Blande lag automatisk

Blande lag automatisk

Til toppen

Brug kommandoen Bland lag automatisk til at kombinere billeder med udglattede overgange i det endelige sammensatte billede. Bland lag automatisk anvender lagmasker efter behov på de enkelte lag for at afmaske over- eller undereksponerede områder eller indholdsforskelle. Bland lag automatisk er kun tilgængelig for RGB- eller gråtonebilleder. Det fungerer ikke med Smart Objects, videolag, 3D-lag eller baggrundslag.

Kommandoen Bland lag automatisk har mange anvendelsesområder. Du kan f.eks. blande flere billeder af en scene med forskellige områder i fokus for at opnå et sammensat billede med en udvidet feltdybde. Tilsvarende kan du oprette et sammensat billede ved at blande flere billeder af en scene med forskellige belysninger. Ud over at kombinere billeder af en scene kan du også kombinere billeder til et panorama. Det kan dog muligvis være bedre at bruge kommandoen Photomerge til at fremstille panoramaer af flere billeder.

Bland lag automatisk anvender lagmasker efter behov på hvert lag for at afmaske over- eller underbelyste områder eller forskelle i indhold samt oprette en sammensætning uden overgange.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Depth of field blending
Martin Evening
Læs mere i dette uddrag fra Adobe Photoshop for Photographers.

1. Kopier eller placer de billeder, du vil kombinere, i samme dokument.

   Hvert billede placeres i et separat lag. Se Dublere lag.

2. Marker de lag, du vil blande.
3. (Valgfrit) Juster lagene.

   Du kan justere lag manuelt eller ved hjælp af kommandoen Juster lag automatisk. Se Justere billedlag automatisk.

4. Vælg Rediger > Bland lag automatisk, mens lagene stadig er markeret.
5. Vælg Bland mål automatisk:
   Panorama Blander overlappende lag til et panoramabillede.

   Stabl billeder Blander de bedste detaljer i hvert tilsvarende område. Denne indstilling fungerer bedst med justerede lag.
   Bemærk! *Stabl billeder giver dig mulighed for at blande flere billeder af en scene med forskellige områder i fokus eller med forskellige belysninger for at opnå de bedste resultater for alle billederne (du skal først justere lagene automatisk).*

6. Vælg Toner og farver uden overgange for at justere farven og tonaliteten ved blanding.
7. Klik på OK.

Du kan se en video om brugen af Juster automatisk og Bland automatisk for at oprette et panorama og forøge feltdybden, på www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_dk.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Blandingstilstande

Beskrivelser af blandingstilstande
Eksempler på blandingstilstande

Blandingstilstanden angivet på indstillingslinjen styrer, hvordan pixel i billedet påvirkes af et male- eller redigeringsværktøj. Når du vil visualisere virkningerne af en blandingstilstand, kan det være en fordel at tænke i følgende baner med hensyn til farver:

- Grundfarven er den oprindelige farve i billedet.
- Blandingsfarven er den farve, der anvendes med male- eller redigeringsværktøjet.
- Resultatfarven er den farve, der er resultatet af blandingen.

Beskrivelser af blandingstilstande

Til toppen

Vælg i pop op-menuen Tilstand på indstillingslinjen.

Bemærk! *Det er kun blandingstilstandene Normal, Opløs, Mørkere, Multiplicer, Lysere, Forøg lysstyrkeforskel (tilføj), Forskel, Farvetone, Mætning, Farve, Luminans, Lysere farve og Mørkere farve, der er tilgængelige for 32-bit-billeder.*

Normal Redigerer eller maler hver pixel, så den får resultatfarven. Dette er standardtilstanden. (tilstanden Normal kaldes Tærskel, når du arbejder med et billede i bitmaptilstand eller indekseret farvetilstand).

Opløs Redigerer eller maler hver pixel, så den får resultatfarven. Resultatfarven er dog en tilfældig erstatning af pixlene med grundfarven eller blandingsfarven, afhængigt af opaciteten på en pixelplacering.

Bagved Redigerer eller maler kun på den gennemsigtige del af et lag. Denne tilstand fungerer kun i lag, når indstillingen Lås gennemsigtige pixel ikke er valgt, og svarer til at male bag på gennemsigtige områder på et acetatark.

Slet Redigerer eller maler hver pixel og gør den gennemsigtig. Denne tilstand er tilgængelig for stregværktøjet (når udfyldningsområdet er valgt), malerspandværktøjet, penselværktøjet, blyantsværktøjet, kommandoen Udfyld og kommandoen Optegn langs markering. Du skal være i et lag, hvor indstillingen Lås gennemsigtige pixel ikke er valgt, for at bruge denne tilstand.

Mørkere Ser på farveoplysningerne i hver kanal og vælger grund- eller blandingsfarven – den mørkeste af de to – som resultatfarven. Pixel, der er lysere end blandingsfarven, erstattes, og pixel, der er mørkere end blandingsfarven, ændres ikke.

Multiplicer Ser på farveoplysningerne i hver kanal og ganger grundfarven med blandingsfarven. Resultatfarven er altid en mørkere farve. Hvis en farve ganges med sort, bliver resultatet sort. Hvis en farve ganges med hvid, ændres den ikke. Når du maler med en anden farve end sort eller hvid, frembringer flere på hinanden følgende strøg mørkere og mørkere farver. Virkningen svarer til at tegne i billedet med flere overstregningspenne.

Farvebrænding Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven mørkere for at afspejle blandingsfarven ved at forøge kontrasten mellem de to. Der sker ingen ændring ved at blande med hvid.

Lineær brænding Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven mørkere for at afspejle blandingsfarven ved at formindske lysstyrken. Der sker ingen ændring ved at blande med hvid.

Lysere Ser på farveoplysningerne i hver kanal og vælger grund- eller blandingsfarven – den lyseste af de to – som resultatfarven. Pixel, der er mørkere end blandingsfarven, erstattes, og pixel, der er lysere end blandingsfarven, ændres ikke.

Skærm Ser på farveoplysningerne i hver kanal og ganger inverteringen af blandings- og grundfarverne. Resultatfarven er altid en lysere farve. Hvis der ilægges raster med sort, ændres farven ikke. Hvis der ilægges raster med hvid, bliver resultatet hvid. Virkningen svarer til at projektere flere fotografiske dias oven på hinanden.

Farveudtværing Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven lysere for at afspejle blandingsfarven ved at reducere kontrasten mellem de to. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Forøg lysstyrkeforskel (tilføj) Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven lysere for at afspejle blandingsfarven ved at forøge lysstyrken. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Maske Ganger eller lægger raster i farverne, afhængigt af grundfarven. Mønstre eller farver ligger som en maske over de eksisterende pixel og bevarer samtidig grundfarvens højlys- og skyggeområder. Grundfarven erstattes ikke, men blandes med blandingsfarven for at afspejle den oprindelige farves lysstyrke eller mørke.

Blødt lys Gør farverne lysere eller mørkere, afhængigt af blandingsfarven. Effekten svarer til at belyse billedet med et diffust spotlight. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere, som om det blev brændt. Maling med ren sort eller hvid giver et tydeligt mørkere eller lysere område, men medfører ikke ren sort eller hvid.

Hårdt lys Ganger eller lægger raster i farverne, afhængigt af blandingsfarven. Effekten svarer til at belyse billedet med et skarpt spotlight. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere, som om der blev ilagt raster. Kan især bruges til at føje skygger til et billede. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere, som om det blev ganget. Det er nyttigt til at føje skygger til et billede. Når der males med ren sort eller hvid, bliver resultatet ren sort eller hvid.

Livligt lys Gør farverne mørkere eller lysere ved at forøge eller formindske kontrasten, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere ved at formindske kontrasten. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet

mørkere ved at forøge kontrasten.

Lineært lys Gør farverne mørkere eller lysere ved at formindske eller forøge lysstyrken, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere ved at forøge lysstyrken. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere ved at formindske lysstyrken.

Punktlys Erstatter farverne, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, erstattes pixel, der er mørkere end blandingsfarven, mens pixel, der er lysere end blandingsfarven, ikke ændres. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, erstattes pixel, der er lysere end blandingsfarven, og pixel, der er mørkere end blandingsfarven, ændres ikke. Det kan især bruges til at føje specialeffekter til et billede.

Hård Føjer blandingsfarvens værdier for rød, grøn og blå kanal til grundfarvens RGB-værdier. Hvis summen for en kanal bliver 255 eller højere, får den en værdi på 255. Hvis summen bliver mindre end 255, får den en værdi på 0. Derfor har alle blandede pixel værdier for rød, grøn og blå kanal på enten 0 eller 255. Herved ændres alle pixel til additive grundfarver (rød, grøn eller blå), hvid eller sort.
Bemærk! *Ved CMYK-billeder ændrer Hård blanding alle pixel til subtraktive grundfarver (cyan, gul eller magenta), hvid eller sort. Den maksimale farveværdi er 100.*

Forskel Ser på farveoplysningerne i hver kanal og trækker enten blandingsfarven fra grundfarven eller grundfarven fra blandingsfarven, afhængigt af hvilken farve der indeholder den højeste lysstyrkeværdi. Ved at blande med hvid inverteres grundfarveværdierne, og ved at blande med sort sker der ingen ændring.

Eksklusion Opretter en effekt, der svarer til tilstanden Forskel, men med mindre kontrast. Ved at blande med hvid inverteres grundfarveværdierne. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Træk fra Ser på farveoplysningerne i hver kanal og trækker blandingsfarven fra grundfarven. I 8- og 16-bit billeder, vil negative værdier blive afrundet til nul.

Opdel Ser på farveoplysningerne i hver kanal og dividerer blandingsfarven med grundfarven.

Farvetone Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og farvemætning og blandingsfarvens farvetone.

Farvemætning Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og farvetone og blandingsfarvens mætning. Der sker ingen ændring ved at male med denne tilstand i et område med ingen (0) farvemætning (grå).

Farve Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og blandingsfarvens mætning og farvetone. Dette bevarer de grå niveauer i billedet og er nyttigt til at farvelægge monokrome billeder og til at tone farvebilleder.

Luminans Opretter en resultatfarve med grundfarvens farvetone og mætning og blandingsfarvens luminans. Denne tilstand opretter den modsatte effekt af tilstanden Farve.

Lysere farve Sammenligner blandingsfarvens og grundfarvens total for alle kanalværdier og viser farven med højest værdi. Lysere farve fremstiller ikke en tredje farve, hvilket kan være et resultat af blandingen Lysere, fordi den vælger de højeste kanalværdier fra både grund- og blandingsfarven til at skabe resultatfarven.

Mørkere farve Sammenligner blandingsfarvens og grundfarvens total for alle kanalværdier og viser farven med lavest værdi. Mørkere farve fremstiller ikke en tredje farve, hvilket kan være et resultat af blandingen Mørkere, fordi den vælger de laveste kanalværdier fra både grund- og blandingsfarven til at skabe resultatfarven.

Til toppen

Eksempler på blandingstilstande

Følgende eksempler viser resultatet, når en del af ansigtet på billedet males med hver blandingstilstand.

Du kan se en video om blandingstilstande på www.adobe.com/go/vid0012_dk.

Originalbillede	*Normal, 100% opacitet*	*Normal, 50% opacitet*	*Opløs, 50% opacitet*
Bagved	*Slet*	*Mørkere*	*Multiplicer*

Farvebrænding	*Lineær brænding*	*Lysere*	*Skærm*
Farveudtværing	*Forøg lysstyrkeforskel (tilføj)*	*Maske*	*Blødt lys*
Hårdt lys	*Livligt lys*	*Lineært lys*	*Punktlys*
Hård	*Forskel*	*Eksklusion*	*Træk fra*
Opdel	*Farvetone*	*Farvemætning*	*Farve*
Luminans, 80% opacitet	*Lysere farve*	*Mørkere farve*	

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Anvendelse af Smart-filtre

Om Smart-filtre
Anvende et Smart-filter
Redigere et Smart-filter
Skjule Smart-filtre
Dublere, slette eller ændre rækkefølge på Smart-filtre
Afmaske Smart-filtre

Om Smart-filtre

Til toppen

Ethvert filter, der anvendes på et Smart Object, er et Smart-filter. Smart-filtre vises i panelet Lag under det Smart Object-lag, hvorpå de anvendes. Smart-filtre sletter ikke noget, eftersom du kan justere, fjerne og skjule dem.

Du kan anvende et hvilket som helst Photoshop-filter (der er aktiveret til at fungere sammen med Smart-filtre) — undtagen for Udtræk, Blødgør, Mønsteroprettelse og Flugtpunkt — som et Smart-filter. Derudover kan du anvende justeringerne Skygge/højlys og Variationer som Smart-filtre.

Hvis du vil arbejde med Smart-filtre, skal du markere et Smart Object-lag, vælge et filter og derefter angive filterindstillinger. Når du har anvendt et Smart-filter, kan du justere, slette eller ændre rækkefølgen i det.

Hvis du vil udvide eller skjule visningen af Smart-filtre, skal du klikke på trekanten ud for ikonet Smart-filter, der vises til højre for Smart Object-laget i panelet Lag. (Denne teknik viser eller skjuler også lagtyper). Eller vælg Indstillinger for panelet Lag i menuen i panelet Lag, og vælg derefter Udvid nye effekter i dialogboksen.

Brug filtermasker til selektivt at afmaske Smart-filtereffekter.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Visuelle eksempler: Smart Filters
Martin Evening
Læs mere i dette uddrag fra Adobe Photoshop for Photographers.

Anvende et Smart-filter

Til toppen

Du kan se en video om anvendelse af Smart-filtre på www.adobe.com/go/vid0004_dk.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil anvende et Smart-filter på et helt Smart Object-lag, skal du markere laget i panelet Lag.
   - Hvis du vil begrænse effekterne af Smart-filtret til et markeret område af et Smart Object-lag, skal du lave en markering.
   - Hvis du vil anvende et Smart-filter på et almindeligt lag, skal du markere laget og vælge Filter > Konverter til Smart-filtre og klikke på OK.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et filter i menuen Filter. Du kan vælge ethvert filter, herunder tredjepartsfiltre der understøtter Smart-filtre, med undtagelse af Udtræk, Blødgør, Mønsteroprettelse og Flugtpunkt.
   - Vælg Billede > Justeringer > Skygge/højlys eller Billede > Justeringer > Variationer.

   Bemærk! *Hvis du anvender et eller flere filtre ved hjælp af Filtergalleri, vises de som gruppen "Filtergalleri" i panelet Lag. Du kan redigere enkelte filtre ved at dobbeltklikke på en post i filtergalleriet.*
3. Angiv filterindstillinger, og klik på OK.

   Smart-filtret vises under linjen Smart-filtre i panelet Lag neden under Smart Object-laget. Hvis du ser et advarselsikon ud for et Smart-filter i panelet Lag, understøtter filtret ikke billedets farvetilstand eller -dybde.

Når du har anvendt et Smart-filter, kan du trække det (eller en hel gruppe Smart-filtre) over på et andet Smart Object-lag i panelet Lag. Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), og træk Smart-filtre. Du kan ikke trække Smart-filtre over på almindelige lag.

Redigere et Smart-filter

Til toppen

Hvis et Smart-filter indeholder indstillinger, der kan redigeres, kan du når som helst redigere disse. Du kan også redigere blandingsindstillinger for Smart-filtre.

Bemærk! *Hvis du redigerer et Smart-filter, kan du ikke få vist filtre, der er stablet over det. Når du er færdig med at redigere Smart-filtret, viser Photoshop igen de filtre, der er stablet over det.*

Redigere indstillinger for Smart-filter

1. Dobbeltklik på Smart-filtret i panelet Lag.
2. Angiv filterindstillinger, og klik på OK.

Redigere blandingsindstillinger for Smart-filter

Redigering af blandingsindstillinger for Smart-filter svarer til at bruge kommandoen Udton, når du anvender et filter på et traditionelt lag.

1. Dobbeltklik på ikonet Rediger blandingsindstillinger ud for filtret i panelet Lag.
2. Angiv blandingsindstillinger, og klik på OK.

Skjule Smart-filtre

Til toppen

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil skjule et enkelt Smart-filter, skal du klikke på øjeikonet ud for Smart-filtret i panelet Lag. Hvis du vil vise Smart-filtret, skal du klikke på kolonnen igen.
- Hvis du vil skjule alle Smart-filtre, der anvendes på et Smart Object-lag, skal du klikke på øjeikonet ud for linjen Smart-filtre i panelet Lag. Hvis du vil vise Smart-filtrene, skal du klikke på kolonnen igen.

Dublere, slette eller ændre rækkefølge på Smart-filtre

Til toppen

Du kan ændre rækkefølgen af Smart-filtre i panelet Lag, dublere dem eller slette dem, hvis du ikke længere vil anvende dem på et Smart Object.

Ændre rækkefølge på Smart-filtre

❖ Træk et Smart-filter op eller ned ad listen i panelet Lag. (Dobbeltklik på Filtergalleri, hvis du vil omarrangere filtrene i galleriet).
Photoshop anvender Smart-filtre nedefra og op.

Dublere Smart-filtre

❖ I panelet Lag skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække Smart-filtret fra et Smart Object til et andet eller til en ny placering på listen over Smart-filtre.
Bemærk! *Hvis du vil dublere alle Smart-filtre, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække ikonet Smart-filtre, der vises ud for Smart Object-laget.*

Slette Smart-filtre

- Hvis du vil slette et enkelt Smart-filter, skal du trække det til ikonet Slet nederst i panelet Lag.
- Hvis du vil slette alle Smart-filtre, der anvendes på et Smart Object-lag, skal du markere Smart Object-laget og vælge Lag > Smart-filter > Ryd Smart-filtre.

Afmaske Smart-filtre

Til toppen

Hvis du anvender et Smart-filter på et Smart Object, viser Photoshop et tomt (hvidt) miniaturebillede af masken på linjen Smart-filtre i panelet Lag under Smart Object. Denne maske viser som standard hele filtereffekten. (Hvis du lavede en markering, inden du anvendte Smart-filtret, viser Photoshop den korrekte maske i stedet for en tom maske på linjen Smart-filtre i panelet Lag).

Brug filtermasker til selektivt at afmaske Smart-filtre. Hvis du afmasker Smart-filtre, anvendes afmaskningen på alle Smart-filtre - du kan altså ikke afmaske enkelte Smart-filtre.

Filtermasker fungerer på stort set samme måde som lagmasker, så du kan bruge mange af de samme teknikker. Ligesom lagmasker gemmes filtermasker som alfakanaler i panelet Kanaler, og du kan indlæse deres grænser som en markering.

Du kan male på en filtermaske ligesom på en lagmaske. De områder af filtret, der males sorte, skjules, mens områder, der males hvide, er synlige. De områder, der males med grå toner, vises med forskellige niveauer af gennemsigtighed.

Brug kontrolelementerne i panelet Masker til at ændre filtermaskens tæthed, tilføje udtynding af maskens kanter eller invertere masken.

Bemærk! *Som standard er lagmasker sammenkædet med almindelige lag eller Smart Object-lag. Hvis du flytter lagmasken eller laget ved hjælp af flytteværktøjet, flyttes de begge som en enhed.*

Afmaske Smart-filtereffekter

1. Klik på filtermaskens miniaturebillede i panelet Lag for at gøre den aktiv.

   Der vises en ramme omkring maskens miniaturebillede.

2. Vælg et af redigerings- eller maleværktøjerne.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil skjule dele af filtret, skal du male masken sort.
   - Hvis du vil have vist dele af filtret, skal du male masken hvid.
   - Hvis du vil gøre filtret delvist synligt, skal du male masken grå.
   - *Du kan også anvende billedjusteringer og filtre på filtermasker.*

Ændre filtermaskeopacitet eller udtynde maskekanter

1. Klik på filtermaskens miniature, eller vælg Smart Object-laget i panelet Lag, og klik derefter på knappen Filtermaske i panelet Masker.
2. Træk skydeknappen Tæthed i panelet Masker for at justere maskens opacitet, og træk skydeknappen Udtynding for at anvende udtynding på maskens kanter. Læs Ændring af maskegennemsigtighed eller kanter.
   Bemærk! *Indstillingen Maskekant er ikke tilgængelig for filtermasker.*

Invertere en filtermaske

✥ Klik på filtermaskens miniaturebillede i panelet Lag, og klik derefter på Inverter i panelet Masker.

Kun vise filtermasken

✥ Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på filtermaskens miniaturebillede i panelet Lag. Hvis du vil have vist Smart Object-laget, skal du holde Alt eller Alternativ nede og klikke på filtermaskens miniaturebillede igen.

Flytte eller kopiere filtermasker

- Hvis du vil flytte masken til en anden Smart-filtereffekt, skal du trække masken til den pågældende Smart-filtereffekt.
- Hvis du vil kopiere masken, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække masken til en anden Smart-filtereffekt.

Deaktivere en filtermaske

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hold Shift nede, og klik på filtermaskens miniaturebillede i panelet Lag.
- Klik på filtermaskens miniaturebillede i panelet Lag, og klik derefter på knappen Deaktiver/aktiver maske i panelet Masker.
- Vælg Lag > Smart-filter> Deaktiver filtermaske.

Der vises et rødt X over filtermaskens miniaturebillede, når masken er deaktiveret, og Smart-filtret vises uden afmaskning. Hvis du vil aktivere masken igen, skal du holde Skift nede og klikke på Smart-filtermaskens miniaturebillede igen.

Slette en Smart-filtermaske

- Klik på filtermaskens miniaturebillede i panelet Lag, og klik derefter på ikonet Slet i panelet Masker.
- Træk filtermaskens miniaturebillede i panelet Lag til ikonet Slet.
- Marker Smart-filtereffekten, og vælg Lag > Smart-filtre > Slet filtermaske.

Tilføje en filtermaske

Hvis du sletter en filtermaske, kan du efterfølgende tilføje en ny maske.

- Hvis du vil tilføje en tom maske, skal du vælge Smart Object-lag og derefter klikke på knappen Filtermaske i panelet Masker.
- Hvis du vil tilføje en maske, der er baseret på en markering, skal du lave en markering og derefter højreklikke (Windows) eller holde Ctrl nede (Mac OS) og klikke på linjen Smart-filtre i panelet Lag. Vælg derefter Tilføj filtermaske.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justering af lag

Justere objekter i forskellige lag i forhold til hinanden
Distribuere lag og grupper jævnt
Justere billedlag automatisk

Justere objekter i forskellige lag i forhold til hinanden

Til toppen

Du kan justere indholdet i lag og grupper med flytteværktøjet . (Se Flytte indholdet i lag)

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil justere flere lag, skal du markere lagene med flytteværktøjet eller i panelet Lag eller markere en gruppe.
   - Hvis du vil justere indholdet i et eller flere lag til en markeringsramme, skal du lave en markering i billedet og derefter markere lagene i panelet Lag. Brug denne metode til at justere i forhold til et angivet punkt i billedet.
2. Vælg Lag > Juster eller Lag > Juster lag til markering, og vælg en kommando i undermenuen. De samme kommandoer er tilgængelige som justeringsknapper på flytteværktøjets indstillingslinje.
   Øverste kanter Justerer den øverste pixel på de markerede lag i forhold til den øverste pixel på alle markerede lag eller i forhold til markeringsrammens øverste kant.

   Lodrette midtpunkter Justerer den lodrette midterste pixel på hvert markeret lag i forhold til den lodrette midterste pixel på alle markerede lag eller i forhold til markeringsrammens lodrette midtpunkt.

   Nederste kanter Justerer den nederste pixel på de markerede lag i forhold til den nederste pixel på alle markerede lag eller i forhold til markeringsrammens nederste kant.

   Venstrekanter Justerer den venstre pixel på de markerede lag i forhold til den venstre pixel på laget længst til venstre eller i forhold til markeringsrammens venstre kant.

   Vandrette midtpunkter Justerer den vandrette midterste pixel på de markerede lag i forhold til den vandrette midterste pixel på alle markerede lag eller i forhold til markeringsrammens vandrette midtpunkt.

   Højrekanter Justerer den højre pixel på de sammenkædede lag i forhold til pixlen længst til højre på alle markerede lag eller i forhold til markeringsrammens højre kant.

Distribuere lag og grupper jævnt

Til toppen

1. Marker tre eller flere lag.
2. Vælg Lag > Distribuer, og vælg en kommando. Du kan også vælge flytteværktøjet og klikke på en fordelingsknap på indstillingslinjen.
   Øverste kanter Fordeler lagene jævnt og starter fra den øverste pixel i hvert lag.

   Lodrette midtpunkter Fordeler lagene jævnt og starter fra den lodrette midterste pixel i hvert lag.

   Nederste kanter Fordeler lagene jævnt og starter fra den nederste pixel i hvert lag.

   Venstrekanter Fordeler lagene jævnt og starter fra den venstre pixel i hvert lag.

   Vandrette midtpunkter Fordeler lagene jævnt og starter fra det vandrette midtpunkt i hvert lag.

   Højrekanter Fordeler lagene jævnt og starter fra den højre pixel i hvert lag.

Justere billedlag automatisk

Til toppen

Kommandoen Juster lag automatisk kan automatisk justere lag, der er baseret på tilsvarende indhold i forskellige lag, f.eks. hjørner og kanter. Vælg et lag som referencelag, eller lad Photoshop vælge referencelaget automatisk. Andre lag justeres efter referencelaget, så tilsvarende indhold lægges oven på hinanden.

Ved hjælp af kommandoen Juster lag automatisk kan du kombinere billeder på flere måder:

- Erstat eller slet dele af billeder, der har samme baggrund. Når du har justeret billederne, skal du bruge afmasknings- eller blandingseffekter til at kombinere dele af hvert billede til ét billede.
- Kombiner billeder, der har samme overlappende indhold.

- Ved videobilleder, der er optaget med en statisk baggrund, kan du konvertere billeder til lag og derefter tilføje eller slette indhold på tværs af flere billeder.

1. Kopier eller placer de billeder, du vil justere, i samme dokument.
   Hvert billede placeres i et separat lag. Se Dublere lag.
   Du kan indlæse flere billeder i lag ved hjælp af et script. Vælg Filer > Scripts > Indlæs filer i stak.
2. (Valgfrit) I panelet Lag skal du oprette et referencelag ved at låse det. Se Låse lag. Hvis du ikke angiver et referencelag, analyserer Photoshop alle lagene og vælger det, der er placeret midt i den endelige sammensætning, som reference.
3. Marker de resterende lag, du vil justere.

   Hvis du vil markere flere tilstødende lag i panelet, skal du holde Skift nede og klikke. Hvis du vil markere ikke-sammenhængende lag, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke.

   Bemærk! *Marker ikke justeringslag, vektorlag eller Smart Objects, som ikke indeholder oplysninger, der kræves for at kunne justere.*
4. Vælg Rediger > Juster lag automatisk, og vælg en justeringsindstilling. Brug indstillingerne Automatisk, Perspektiv eller Cylindrisk til at kombinere flere billeder, der har samme overlappende områder, f.eks. til at oprette et panorama. Hvis du vil justere scannede billeder med forskudt indhold, skal du bruge indstillingen Kun ændring af placering.
   Automatisk Photoshop analyserer kildebillederne og anvender layoutet Perspektiv eller Cylindrisk, afhængigt af det layout der giver den bedste sammensætning.

   Perspektiv Opretter en ensartet sammensætning ved at angive et af kildebillederne (som standard det midterste billede) som referencebillede. De andre billeder transformeres derefter (flyttes, strækkes eller skråstilles efter behov), så de passer til overlappende indhold på tværs af lag.

   Cylindrisk Reducerer "butterfly"-forvrængningen, der kan forekomme med layoutet Perspektiv, ved at vise enkelte billeder som på en udfoldet cylinder. Overlappende indhold på tværs af lag tilpasses stadig. Referencebilledet placeres i midten. Mest velegnet til oprettelse af brede panoramaer.

   Sfærisk Justerer billeder med brede visningsområder (lodret og vandret). Angiver et af kildebillederne (det midterste billede, som standard) som referencebillede og transformerer de andre billeder sfærisk, så overlappende indhold matches.

   Scenecollage Justerer lag og matcher overlappende indhold, uden at ændre formen på elementerne i billedet (en cirkel vil for eksempel fortsat være en cirkel).

   Kun ændring af placering Justerer lagene og tilpasser overlappende indhold, men transformerer (strækker eller skråstiller) ikke nogen af kildelagene.

   Linsekorrektion Korrigerer automatisk for linsedefekter:

   Fjernelse af vignettering Kompenserer for en linsedefekt, som får kanterne, især hjørnerne, af et billede til at blive mørkere end midten.

   Geometrisk forvrængning Kompenserer for tønde-, pude- eller fiskeøjeforvrængning.
   Bemærk! *Geometrisk forvrængning forsøger at tage den radikale forvrængning i betragtning for at forbedre resultatet af justeringen, undtagen med fiskeøjelinse, når der findes fiskeøjemetadata, så vil Geometrisk forvrængning justere billederne for fiskeøje*

Når du har foretaget automatisk justering, kan du bruge Rediger > Fri transformering til at finindstille justeringen eller foretage tonejusteringer for at udjævne belysningsforskelle mellem lag og derefter kombinere lagene til et sammensat billede.

Du kan se en video om brugen af Juster automatisk og Bland automatisk for at oprette et panorama og forøge feltdybden, på www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_dk.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Afmasking af lag med vektormaske

Tilføje og redigere vektormasker

En vektormaske er en uafhængig sti, som fjerner lagets indhold. Vektormasker oprettes med penne- eller formværktøjerne. Du kan finde yderligere oplysninger om arbejde med blyant og former under Tegning.

Tilføje en vektormaske, der viser eller skjuler hele laget

1. Marker det lag i panelet Lag, hvor du vil tilføje en vektormaske.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil oprette en vektormaske, som viser hele laget, skal du vælge Lag > Vektormaske > Vis alle.
   - Hvis du vil oprette en vektormaske, som skjuler hele laget, skal du vælge Lag > Vektormaske > Skjul alle.

Tilføje en vektormaske, der viser indholdet af en form

1. Marker det lag i panelet Lag, du vil indsætte en vektormaske i.
2. Vælg en kurve, eller brug et af form- eller penværktøjerne til at tegne en arbejdskurve.

   Bemærk! *Hvis du vil oprette en kurve med et formværktøj, skal du klikke på ikonet Kurver på formværktøjets indstillingslinje.*
3. Klik på knappen Vektormaske i panelet Masker, eller vælg Lag > Vektormaske > Aktuel kurve.

Redigere en vektormaske

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den vektormaske, du vil redigere.
2. Klik på knappen Vektormaske i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5) eller på miniaturebilledet i panelet Kurver. Rediger derefter formen ved hjælp af værktøjet til direkte markering, form- eller penværktøjerne. Se Redigere kurver.

Ændre vektormaskeopacitet eller udtynde maskekanter

1. Vælg det lag i panelet Lag, som indeholder vektormasken.
2. Klik på knappen Vektormaske i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5).
3. Juster maskens opacitet ved at flytte skydeknappen til tæthed, eller udtynd maskekanterne ved at flytte skydeknappen til udtynding. Der er flere oplysninger under Ændring af maskeopacitet og finpudsning af kanter.

Fjerne en vektormaske

1. Vælg det lag i panelet Lag, som indeholder vektormasken.
2. Klik på knappen Vektormaske i panelet Masker.
3. Klik på knappen Slet maske i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5).

Deaktivere eller aktivere en vektormaske

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg laget med den vektormaske, du vil deaktivere eller aktivere, og klik på knappen Deaktiver/aktivér maske i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5).
  - Hold Shift nede, og klik på vektormaskens miniaturebillede i panelet Lag.
  - Vælg laget med den vektormaske, du vil deaktivere eller aktivere, og vælg Lag > Vektormaske > Deaktiver eller Lag > Vektormaske > Aktiver.

Et rødt X vises over maskens miniaturebillede i panelet Lag, når masken er deaktiveret, og lagets indhold vises uden afmaskningseffekter.

Konvertere en vektormaske til en lagmaske

- Vælg laget med den vektormaske, du vil konvertere, og vælg Lag > Rasteriser > Vektormaske.

  Bemærk! *Når du har rasteriseret en vektormaske, kan du ikke ændre den til et vektorobjekt igen.*

Flere hjælpeemner

- Om masker og alfakanaler
- Video om anvendelse af filtre

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Kombinere flere billeder til et gruppebillede

Du kan bruge kommandoen Juster lag automatisk i menuen Rediger til at lave et sammensat foto ud fra et par næsten identiske billeder, der muligvis indeholder visse uønskede områder. For eksempel et gruppebillede, der ville være ideelt, hvis ikke en af personerne havde lukkede øjne. På et andet billede har personen åbne øjne. Hvis du bruger Juster lag automatisk og lagafmaskning, kan du kombinere disse billeder og fjerne fejlen i det endelige billede.

1. Åbn de to billeder, du vil kombinere.
2. Opret et nyt billede (Filer > Nyt) med samme dimensioner som de to kildebilleder.
3. I panelet Lag skal du for hvert kildebillede markere det lag, der indeholder billedindholdet, og trække det til det nye billedvindue. Panelet Lag i det nye billede indeholder nu to nye lag, et for hvert kildebillede.
4. I panelet Lag i det nye billede skal du arrangere de nye lag således, at laget med det indhold, du vil korrigere (billedet med lukkede øjne), er placeret oven på det lag med det korrekte indhold (billedet med åbne øjne).
5. Marker de to nye lag, og vælg Rediger > Juster lag automatisk.
6. Vælg Kun ændring af placering, og klik derefter på OK. Photoshop finder de fælles områder i hvert lag og justerer dem således, at identiske områder overlapper hinanden.
7. Klik på det øverste lag for kun at markere det lag.
8. Føj en tom lagmaske til laget:
   - Klik på Tilføj lagmaske i panelet Lag.
   - Vælg Lag > Lagmaske > Vis alle.
9. Angiv forgrundsfarven til sort, vælg en penselspids og -størrelse, og zoom evt. ind for at fokusere på den del af billedet, du vil korrigere.
10. Hvis du bruger penselværktøjet, kan du føje til lagmasken ved at male over det øverste lag. Hvis du maler med sort, afmaskes det øverste lag helt, mens gråtone opretter delvis gennemsigtighed i laget nedenunder, og hvid gendanner det øverste lag. Se Redigere en lagmaske. Fortsæt redigeringen af lagmasken, indtil du har blandet de to lag og oprettet et samlet billede.

    Bemærk! *Sørg for, at lagmaskens miniaturebillede – ikke billedets miniaturebillede – er markeret i panelet Lag under afmaskningshandlingen.*

11. Hvis du vil tillade yderligere redigering, skal du gemme billedversionerne med lag og masker og lave en ny kopi, som du kan samkopiere for at oprette en version med et enkelt lag og mindre filstørrelse.

Flere hjælpeemner

- Om masker og alfakanaler
- Video om anvendelse af filtre
- Automatisk justering af lag

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Afmaske lag

Om lag- og vektormasker
Tilføje lagmasker
Fjerne sammenkædning mellem lag og masker
Deaktivere eller aktivere en lagmaske
Anvende eller slette en lagmaske
Vælge og vise lagmaskekanalen
Ændre lagmaskens rubylit-farve eller opacitet
Justering af maskegennemsigtighed og kanter

Du kan føje en maske til et lag og bruge masken til at skjule dele af laget og vise lagene nedenunder. Afmaskning af lag er en værdifuld sammensætningsteknik til at kombinere flere billeder til ét enkelt billede eller til at lave lokale farve- og tonekorrektioner.

Til toppen

Om lag- og vektormasker

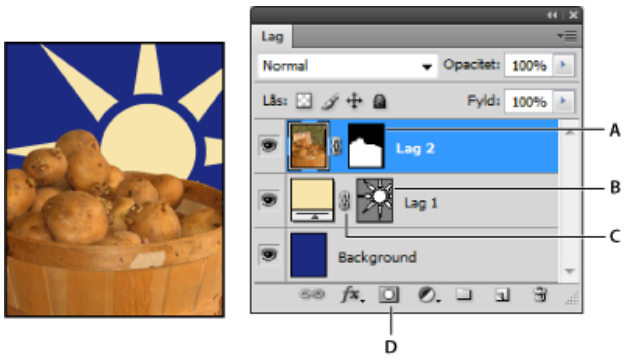
Du kan bruge masker til at skjule dele af et lag og til at vise dele af lagene nedenunder. Du kan oprette to slags masker:

- Lagmasker er opløsningsafhængige bitmapbilleder, som redigeres med male- eller markeringsværktøjerne.
- Vektormasker er opløsningsuafhængige og oprettes med et pen- eller formværktøj.

  Lag- og vektormasker er ikke-slettende, hvilket betyder, at du kan vende tilbage og redigere maskerne igen uden at miste de indeholdte skjulte pixel.

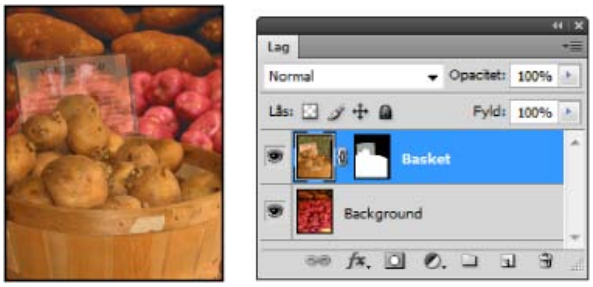
  I panelet Lag vises både lag- og vektormaskerne som et ekstra miniaturebillede til højre for lagminiaturen. For lagmasken repræsenterer dette miniaturebillede den gråtonekanal, der oprettes, når du tilføjer lagmasken. Vektormaskeminiaturen repræsenterer en kurve, som klipper lagets indhold ud.

Bemærk! *Hvis du vil oprette en lag- eller vektormaske på baggrundslaget, skal du først konvertere det til et almindeligt lag (Lag > Nyt > Lag fra baggrund).*



Afmaskning af lag
A. *Miniaturebillede af lagmaske* ***B.*** *Miniaturebillede af vektormaske* ***C.*** *Ikonet Vektormaske sammenkædet* ***D.*** *Tilføje maske*

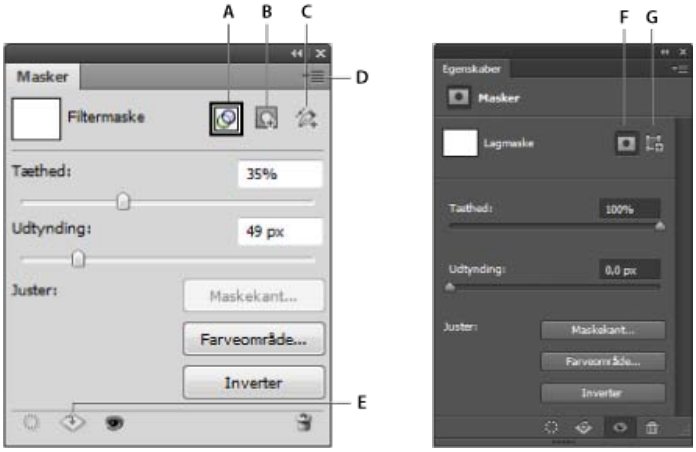
Du kan redigere en lagmaske for at lægge til eller trække fra det afmaskede område. En lagmaske er et gråtonebillede. Derfor skjules områder, som du maler med sort, og vises områder, som du maler med hvid, mens områder, som males med grå toner, vises med forskellige niveauer af gennemsigtighed.



Baggrund malet med sort, kort malet med grå, kurv malet med hvid

En vektormaske opretter en form med skarpe kanter i et lag og er praktisk, når du vil indsætte et designelement med rene definerede kanter. Når du har oprettet et lag med en vektormaske, kan du anvende en eller flere lagtyper på det og om nødvendigt redigere dem for at få en knap, et panel eller andet webdesignelement, der straks kan bruges.

Panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5) indeholder yderligere kontrolelementer til at justere en maske med. Du kan ændre maskens opacitet, så en større eller mindre del af det maskede indhold kan ses, invertere masken eller omdefinere maskens grænser, ligesom med en områdemarkering.



Panelet Masker (CS5) og Panelet Egenskaber (CC, CS6)
***A.** Valg af filtermaske. **B.** Tilføjelse af en pixelmaske. **C.** Tilføjelse af en vektormaske. **D.** Panelmenu. **E.** Anvend maske **F.** Lagmaske **G.** Vektormaske*

Til toppen

Tilføje lagmasker

Når du tilføjer en lagmaske, kan du skjule eller få vist hele laget eller basere masken på et udsnit eller gennemsigtighed. Senere skal du male på masken for at skjule dele af det lag og få vist lagene nedenunder med stor nøjagtighed.

Tilføje en maske, der viser eller skjuler hele laget

1. Sørg for, at intet af billedet er markeret. Vælg Marker > Fravælg.
2. Marker laget eller gruppen i panelet lag.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil oprette en maske, som viser hele laget, skal du klikke på knappen Tilføj lagmaske i panelet Lag eller vælge Lag > Lagmaske > Vis alle.
   - Hvis du vil oprette en maske, som skjuler hele laget, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på knappen Tilføj lagmaske eller vælge Lag > Lagmaske > Skjul alle.

Du kan også bruge panelet Masker i CS5 (Vindue > Masker).

Tilføje en lagmaske, der skjuler en del af et lag

1. Marker laget eller gruppen i panelet lag.
2. Marker området i billedet, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Ny lagmaske i panelet Lag for at oprette en maske, som viser det markerede.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på knappen Tilføj lagmaske i panelet Lag for at oprette en maske, som skjuler det markerede.

- Vælg Lag > Lagmaske > Vis markering eller Skjul markering.

Oprette en maske fra laggennemsigtighed

Hvis du vil redigere et lags gennemsigtighed direkte, kan du oprette en maske ud fra disse data. Denne teknik er nyttig til video og 3D.

1. Vælg laget i panelet Lag.
2. Vælg Lag > Lagmaske > Fra gennemsigtighed.

Photoshop konverterer gennemsigtigheden til en uigennemsigtig farve, som er skjult af den nyoprettede maske. Farven varierer stærkt afhængigt af de filtre og andre processer, som tidligere er benyttet på laget.

Anvende en lagmaske fra et andet lag

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Hvis du vil flytte masken til et andet lag, skal du trække den til det andet lag.
  - Hvis du vil dublere masken, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække masken til et andet lag.

Fjerne sammenkædning mellem lag og masker

Til toppen

Et lag eller en gruppe er som standard sammenkædet med sin lagmaske eller vektormaske som angivet med kædeikonet mellem miniaturebillederne i panelet Lag. Laget og dets maske flyttes sammen i billedet, når du flytter et af disse elementer med flytteværktøjet. Ved at fjerne kæderne mellem dem kan du flytte dem uafhængigt og forskyde maskens grænser hver for sig i forhold til laget.

- Hvis du vil fjerne sammenkædningen mellem et lag og dens maske, skal du klikke på kædeikonet i panelet Lag.
- Hvis du vil genoprette kæden mellem et lag og dens maske, skal du klikke mellem lagets og maskekurvens miniaturebilleder i panelet Lag.

Deaktivere eller aktivere en lagmaske

Til toppen

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg laget med den lagmaske, du vil deaktivere eller aktivere, og klik på knappen Deaktiver/aktivér maske i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5).
  - Hold Shift nede, og klik på lagmaskens miniaturebillede i panelet Lag.
  - Vælg laget med den lagmaske, du vil deaktivere eller aktivere, og vælg Lag > Lagmaske > Deaktiver eller Lag > Lagmaske > Aktiver.

  Et rødt X vises over maskens miniaturebillede i panelet Lag, når masken er deaktiveret, og lagets indhold vises uden afmaskningseffekter.

Anvende eller slette en lagmaske

Til toppen

Du kan anvende en lagmaske for at slette de skjulte dele af et lag permanent. Da lagmasker gemmes som alfakanaler, kan anvendelse og sletning af lagmasker hjælpe med at reducere filstørrelsen. Du kan også slette en lagmaske uden at anvende ændringerne.

1. Vælg det lag i panelet Lag, som indeholder lagmasken.
2. Klik på knappen Pixelmaske i panelet Masker.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil fjerne lagmasken efter at have anvendt den permanent på laget, skal du klikke på ikonet Anvend maske nederst i panelet Egenskaber (CC, CS6) og panelet Masker (CS5).
   - Hvis du vil fjerne lagmasken uden at have anvendt den på laget, skal du klikke på knappen Slet nederst i panelet Masker og derefter klikke på Slet.

   Du kan også anvende eller slette lagmasker med menuen Lag.

   Bemærk! *Du kan ikke anvende en lagmaske permanent på et Smart Object-lag, hvis lagmasken slettes.*

Vælge og vise lagmaskekanalen

Til toppen

Hvis du vil gøre redigeringen af en lagmaske lettere, kan du få vist gråtonemasken alene eller som en rubylit-maske på laget.

- Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Lag:
  - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på lagmaskens miniaturebillede for kun at få vist gråtonemasken. Hvis du vil have vist lagene igen, skal du holde Alt eller Alternativ nede og klikke på lagmaskens miniaturebillede. Du kan også klikke på øjeikonet

i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5).

- Hold Alt+Skift (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS) nede, og klik på lagmaskens miniaturebillede for at få vist masken oven på laget i en rubylit-maskefarve. Hold Alt+Skift eller Alternativ+Skift nede, og klik på miniaturebilledet igen for at slå farvevisningen fra.

Til toppen

Ændre lagmaskens rubylit-farve eller opacitet

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (CS5) Dobbeltklik på lagmaskens miniaturebillede.
   - Dobbeltklik på lagmaskekanalen i panelet Kanaler.
2. Hvis du vil vælge en ny maskefarve, skal du klikke på farveprøven i dialogboksen Visningsindstillinger for lagmaske og vælge en ny farve.
3. Hvis du vil ændre opaciteten, skal du angive en værdi mellem 0% og 100%.

   Både farve- og opacitetsindstillingerne påvirker kun maskens udseende og har ingen indflydelse på, hvordan underliggende områder beskyttes. Du kan f.eks. ændre disse indstillinger for at gøre det nemmere at se masken i forhold til farverne i billedet.
4. Klik på OK.

Til toppen

Justering af maskegennemsigtighed og kanter

Brug panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5) til at justere opaciteten af en valgt lag- eller vektormaske. Maskens opacitet styres med skydeknappen Tæthed. Med udtynding kan du blødgøre maskekanter.

Yderligere indstillinger gælder kun for lagmasker. Med invertering vendes maskerede og umaskerede om områder om. Med indstillingen Maskekant får du en række kontrolelementer til at ændre maskekanterne med, såsom Udjævn og Sammentræk/udvid. Du kan læse mere om farveområder under Oprette og begrænse justerings- og udfyldningslag.

Ændre masketæthed

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den maske, du vil redigere.
2. Udfør en af følgende handlinger:
   - (CC, CS6) Klik på maskens miniaturebillede i panelet Lag. Der vises en ramme omkring miniaturebilledet.
   - (CS5) Klik på knappen Pixelmaske eller Vektormaske i panelet Masker.
3. Du kan justere maskens opacitet ved at flytte skydeknappen til tæthed i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Masker (CS5).

   Ved 100% tæthed er masken helt ugennemsigtig og blokerer for hele lagets underliggende område. Efterhånden som du mindsker tætheden, vil mere af området under masken blive synligt.

Udtynde maskekanter

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den maske, du vil redigere.
2. Udfør en af følgende handlinger:
   - (CC, CS6) Klik på maskens miniaturebillede i panelet Lag. Der vises en ramme omkring miniaturebilledet.
   - (CS5) Klik på knappen Pixelmaske eller Vektormaske i panelet Masker.
3. Du kan udtynde maskekanterne ved at flytte skydeknappen til udtynding.

   Udtynding slører maskens kanter og skaber en blødere overgang mellem de maskede og afmaskede områder. Udtynding anvendes fra maskens kanter og udad, inden for det pixelområde, du indstiller med skydeknappen.

Finpudse maskekanter

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den maske, du vil redigere.
2. Udfør en af følgende handlinger:
   - (CC, CS6) Klik på maskens miniaturebillede i panelet Lag. Der vises en ramme omkring miniaturebilledet.
   - (CS5) Klik på knappen Pixelmaske eller Vektormaske i panelet Masker.
3. Klik på Maskekant. Du kan ændre maskekanterne med indstillingerne i dialogboksen Finpuds maske og få vist masken på forskellige baggrunde. Du kan læse en beskrivelse af valgmulighederne under Justere markeringens kanter.
4. Klik på OK for at lukke dialogboksen Finpuds Maske og anvende dine ændringer på lagmasken.

Flere hjælpeemner

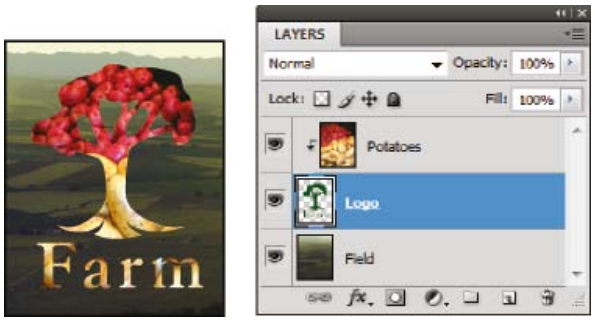
- Om masker og alfakanaler
- Video om anvendelse af filtre

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Vise lag med udsnitsmasker

Med en *udsnitsmaske* kan du bruge indholdet i et lag til at afmaske lagene ovenover. Afmaskningen bestemmes af indholdet i det nederste lag eller *basislaget*. Det ugennemsigtige indhold i basislaget udklipper (viser) indholdet i lagene ovenover i udsnitsmasken. Alt andet indhold i de udklippede lag afmaskes.



Udsnitsmaske: Indholdet i det udklippede lag (Potatoes) er kun synligt i indholdet i basislaget (Logo)

Du kan bruge flere lag i en udsnitsmaske, men de skal ligge lige efter hinanden. Navnet på basislaget i masken er understreget, og miniaturebillederne for de overliggende lag er indrykket. De overliggende lag viser ikonet Udsnitsmaske.

Indstillingen Bland udklippede lag som gruppe i dialogboksen Lagtype bestemmer, om basislagets blandingstilstand påvirker hele gruppen eller kun basislaget. (Se Gruppere blandingseffekter).

Oprette en udsnitsmaske

1. Arranger laget i panelet Lag, så basislaget med masken er placeret under de lag, du vil afmaske.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og placer markøren over den linje i panelet Lag, der deler basislaget og det første lag derover, som du vil medtage i udsnitsmasken (markøren ændres til to overlappende cirkler). Klik derefter.
   - Marker det første lag over basislaget i panelet Lag, og vælg Lag > Opret udsnitsmaske.
3. Hvis du vil føje yderligere lag til udsnitsmasken, skal du bruge en af metoderne i trin 2 og arbejde dig opad, ét trin ad gangen, i panelet Lag.

   Bemærk! *Hvis du opretter et nyt lag mellem lag i en udsnitsmaske eller trækker et udklippet lag mellem lag i en udsnitsmaske, bliver laget en del af udsnitsmasken.*

   Lag i udsnitsmasken tildeles basislagets opacitet og tilstandsattributter.

Fjerne et lag fra en udsnitsmaske

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og placer markøren over den linje, der adskiller to grupperede lag i panelet Lag (markøren ændres til to overlappende cirkler). Klik derefter.
  - Vælg et lag i udsnitsmasken i panelet Lag, og vælg Lag > Ophæv udsnitsmaske. Denne kommando fjerner det markerede lag og eventuelle overliggende lag fra udsnitsmasken.

Ophæve alle lag i en udsnitsmaske

1. I panelet Lag skal du markere det lag i udsnitsmasken, der er placeret lige over basislaget.
2. Vælg Lag > Ophæv udsnitsmaske.

Flere hjælpeemner

- Om masker og alfakanaler
- Video om anvendelse af filtre

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Redigering af lagdelte masker

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den maske, du vil redigere.
2. Udfør en af følgende handlinger:
   - (CC, CS6) Klik på maskens miniaturebillede i panelet Lag
   - (CS5) Klik på knappen Pixelmaske i panelet Masker
3. Vælg et af redigerings- eller maleværktøjerne.

   Bemærk! *Forgrunds- og baggrundsfarverne benytter som standard gråtoneværdier, når masken er aktiv.*
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil trække fra masken og vise laget, skal du male med hvid.
   - Hvis du vil gøre laget delvis synligt, skal du male masken med grå. Mørkere grå farver gør niveauet mere gennemsigtigt, mens lysere grå farver gør det mere uigennemsigtigt.
   - Hvis du vil lægge til masken og skjule laget eller gruppen, skal du male masken med sort. Lagene nedenunder bliver synlige.

Hvis du vil redigere laget i stedet for lagmasken, skal du vælge det ved at klikke på dets miniaturebillede i panelet Lag. Der vises en ramme omkring lagets miniaturebillede.

Hvis du vil indsætte en kopieret markering i en lagmaske, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på lagmaskens miniaturebillede i panelet Lag for at vælge og få vist maskekanalen. Vælg Rediger > Indsæt og derefter Marker > Fravælg. Markeringen konverteres til gråtone og føjes til masken. Klik på lagets miniaturebillede i panelet Lag for at fravælge maskekanalen.

Flere hjælpeemner

- Om masker og alfakanaler
- Video om anvendelse af filtre

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Indlæs valg fra et lag eller lagmaskens grænser

Indlæse et lags eller en lagmaskes grænser som en markering

Du kan markere alle de ugennemsigtige områder på et lag eller alle de uafmaskede områder, hvis der findes en lagmaske. Dette er praktisk, hvis du vil markere tekst eller billedindhold, der er omgivet af eller indeholder gennemsigtige områder, eller hvis du vil oprette en markering, der udelukker afmaskede områder på et lag.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du kun vil markere de ugennemsigtige områder på et uafmasket lag, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på lagminiaturebilledet i panelet Lag.
   - Hvis du vil markere de uafmaskede områder på et lag med en lagmaske, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på lagmaskens miniaturebillede i panelet Lag.
2. Hvis der allerede er en markering, kan du benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil føje de pågældende pixel til en eksisterende markering, skal du trykke på Ctrl+Shift (Windows) eller Kommando+Shift (Mac OS) og klikke på lagets eller lagmaskens miniaturebillede i panelet Lag.
   - Hvis du vil trække de pågældende pixel fra en eksisterende markering, skal du trykke på Ctrl+Alt (Windows) eller Kommando+Alternativ (Mac OS) og klikke på lagets eller lagmaskens miniaturebillede i panelet Lag.
   - Hvis du vil indlæse gennemskæringen af de pågældende pixel og en eksisterende markering, skal du trykke på Ctrl+Alt+Shift (Windows) eller Kommando+Alternativ+Shift (Mac OS) og klikke på lagets eller lagmaskens miniaturebillede i panelet Lag.

Hvis du vil flytte hele indholdet i et lag, skal du bruge flytteværktøjet uden at indlæse en gennemsigtighedsmaske.

Flere hjælpeemner

- Om masker og alfakanaler
- Video om anvendelse af filtre

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Markering

Juster en markering
Infinite Skills (9. aug. 2012)
videoselvstudium
Juster en markering eller maskekant

Valg af områder af et foto
video2brain (7. maj 2012)
videoselvstudium
Se de grundlæggende byggesten ifm. billedredigering.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Oprettelse af markeringer

Om markering af pixel
Vælg, fravælg og genvælg pixels

Om markering af pixel

Til toppen

Ved hjælp af en *markering* isoleres én eller flere dele af billedet. Ved at markere bestemte områder kan du redigere og anvende effekter og filtre på dele af dit billede, mens de umarkerede områder bevares uændrede.

Den nemmeste måde at vælge pixels på i dit billede er med hurtigmarkeringsværtøjer. Du kan også vælge et område med en given form med markeringsværktøjerne eller lassoværktøjerne til at lave en markering ved at følge et element i dit billede. Du kan også foretage markeringer baseret på farveudvalg i et billede. Der er kommandoer i menuen Vælg til at vælge, fravælge eller genvælge alle pixels.

Udover pixels kan vektordata bruges til at lave markeringer. Brug blyant- eller formværktøj til at lave præcise omrids, som kaldes *stier*. Stier kan konverteres til markeringer.

Markeringer kan kopieres, flyttes og indsættes eller gemmes i en *alfakanal*. Alfakanaler lagrer markeringer som gråtonebilleder, der kaldes *masker*. En maske er det omvendte af en markering: Den dækker den ikke-markerede del af billedet og beskytter det mod at blive ændret eller manipuleret. Du kan konvertere en lagret maske til en markering igen ved at indlæse alfakanalen i et billede.

Bemærk: *Mens stier kan konverteres til markeringer, kan markeringer også konverteres til stier.*

Vælg, fravælg og genvælg pixels

Til toppen

Hvis et værktøj ikke fungerer som forventet, har du måske en skjult markering. Brug kommandoen Fravælg, og forsøg at anvende værktøjet igen.

Markér alle pixels på et lag inden for lærredsgrænserne

1. Markér laget i panelet Lag.
2. Brug Vælg > Alle.

Fravælg markeringer

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg Markér > Fravælg.
  - Hvis du bruger markeringsrammeværktøjet til rektangel, værktøjet Elliptisk markeringsramme eller Lasso, skal du klikke på et vilkårligt sted på billedet uden for det markerede område.

Genvælg den seneste markering

- Brug Vælg > Genvælg.

Flere hjælpeemner

- Konvertering af kurver til markeringsrammer
- Lagring af markeringer og alfakanalmasker

(cc) BY-NC-SR Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justere pixelmarkeringer

Flytte, skjule eller invertere en markering
Justere markeringer manuelt
Udvide eller sammentrække en markering med et bestemt antal pixel
Oprette en markering omkring en markeringsramme
Udvide en markering til at omfatte områder med tilsvarende farve
Rydde op i vildfarne pixel i en farvebaseret markering
Justere markeringens kanter
Blødgøre kanterne af markeringer
Fjerne pixel i yderkanten af en markering

Til toppen

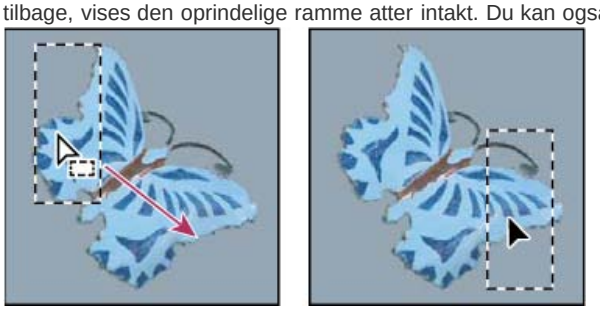
Flytte, skjule eller invertere en markering

Du kan flytte en markeringsramme rundt om et billede, skjule en markeringsramme og invertere en markering, så den del af billedet, der ikke var markeret tidligere, markeres.

Bemærk! *Hvis du vil flytte selve markeringen, ikke markeringsrammen, skal du bruge flytteværktøjet. Se Flytte en markering.*

Flytte en markeringsramme

1. Brug et markeringsværktøj, vælg Ny markering på indstillingslinjen, og placer markøren i markeringsrammen. Markøren ændres for at angive, at du kan flytte markeringen.
2. Træk rammen omkring et andet område i billedet. Du kan trække en markeringsramme delvist forbi lærredsgrænserne. Når du trækker den tilbage, vises den oprindelige ramme atter intakt. Du kan også trække markeringsrammen til et andet billedvindue.



Oprindelig markeringsramme (venstre) og flyttet markeringsramme (højre)

Du kan anvende geometriske transformeringer for at ændre en markeringsrammes form. (Se Anvende transformeringer).

Sådan styres en markerings bevægelse

- Hvis du vil låse retningen i intervaller på 45°, skal du begynde at trække og derefter holde Shift nede, mens du fortsætter med at trække.
- Brug en piletast til at flytte markeringen med intervaller på 1 pixel.
- Hold Shift nede, og brug en piletast til at flytte markeringen med intervaller på 10 pixel.

Sådan skjules eller vises markeringskanter

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Vis > Ekstra. Denne kommando viser eller skjuler markeringskanter, gitre, hjælpelinjer, målkurver, udsnit, anmærkninger, lagrammer, optælling og autohjælpelinjer.
- Vælg Vis > Vis > Markeringskanter. Dette slår visningen af markeringskanter til og fra og påvirker kun den aktuelle markering. Markeringskanterne vises igen, når du foretager en anden markering.

Markere de ikke-markerede dele af et billede

❖ Brug Vælg > Inverter.

Du kan bruge denne indstilling til at markere et objekt, der er placeret på en baggrund med rene farver. Marker baggrunden med tryllestaven, og inverter derefter markeringen.

Til toppen

Justere markeringer manuelt

Du kan bruge markeringsværktøjerne til at føje til eller trække fra eksisterende pixelmarkeringer.

Før du manuelt føjer til eller trækker fra en markering, kan du eventuelt indstille udtyndings- og kantudjævningsværdierne på indstillingslinjen til de samme indstillinger, der blev brugt til den oprindelige markering.

Føje til en markering eller markere yderligere et område

1. Foretag en markering.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder med et markeringsværktøj:
   - Vælg indstillingen Føj til det valgte på indstillingslinjen, og træk for at føje til markeringen.
   - Hold Shift nede, og træk for at føje til markeringen.

Et plustegn vises ved siden af markøren, når du føjer til en markering.

Træk fra en markering

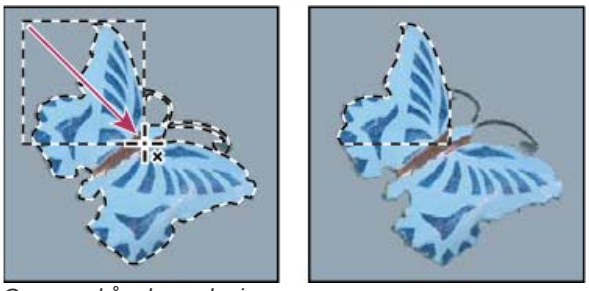
1. Foretag en markering.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder med et markeringsværktøj:
   - Vælg indstillingen Træk fra det valgte på indstillingslinjen, og træk for at gennemskære med andre markeringer.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (MacOS) nede, og træk for at trække en anden markering fra.

Et minustegn vises ved siden af markøren, når du trækker fra en markering.

Kun markere et område, der gennemskæres af andre markeringer

1. Foretag en markering.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder med et markeringsværktøj:
   - Vælg indstillingen Skæringspunkt med det markerede på indstillingslinjen, og træk.
   - Hold Alt+Shift (Windows) eller Alternativ+Shift (Mac OS) nede, og træk hen over den del af den oprindelige markering, der skal markeres.

Et "x" vises ved siden af markøren, når du markerer et gennemskåret område.



Gennemskårede markeringer

Til toppen

Udvide eller sammentrække en markering med et bestemt antal pixel

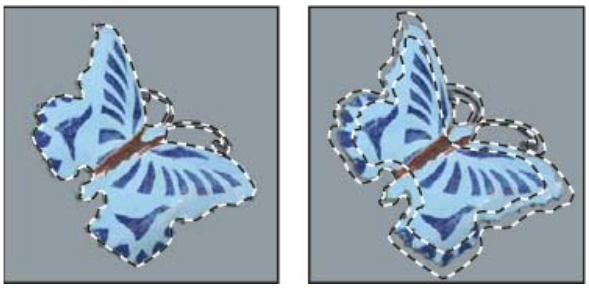
1. Brug et markeringsværktøj til at foretage en markering.
2. Brug Vælg > Modificer > Udvid eller Sammentræk.
3. Angiv en pixelværdi mellem 1 og 100 for Udvid med eller Sammentræk med, og klik på OK.

   Rammen forøges eller formindskes med det angivne antal pixel. (De dele af markeringsrammen, der løber langs lærredets kant, påvirkes ikke af kommandoen Udvid).

Til toppen

Oprette en markering omkring en markeringsramme

Med kommandoen Ramme kan du vælge bredden af pixel inde i eller uden for en eksisterende markeringsramme. Dette kan være nyttigt, når du skal markere en ramme eller et bånd af pixel omkring et billedområde i stedet for selve området, f.eks. for at rydde op i en "glorieeffekt" omkring et indsat objekt.



Oprindelig markering (venstre) og efter brug af kommandoen Ramme: 5 pixel (højre)

1. Brug et markeringsværktøj til at foretage en markering.
2. Brug Vælg > Modificer > Ramme.
3. Angiv en værdi mellem 1 og 200 pixel for rammebredden på den nye markering, og klik på OK.

   Den nye markering indrammer det oprindelige markerede område og centreres på den oprindelige markeringsramme. En rammebredde på f.eks. 20 pixel danner en ny markering med bløde kanter, der går 10 pixel ind i den oprindelige markeringsramme og 10 pixel uden for den.

Til toppen

Udvide en markering til at omfatte områder med tilsvarende farve

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Brug Vælg > Udvid for at medtage alle tilstødende pixel, der ligger inden for det toleranceområde, som er angivet i indstillingerne for tryllestavværktøjet.
- Brug Vælg > Tilsvarende for at medtage pixel fra hele billedet, ikke kun tilstødende pixel, der ligger inden for toleranceområdet.

Hvis du vil forøge markeringen i intervaller, skal du vælge en af kommandoerne mere end én gang.

Bemærk! *Du kan ikke bruge kommandoerne Udvid og Tilsvarende på billeder i bitmaptilstand eller billeder med 32 bit pr. kanal.*

Til toppen

Rydde op i vildfarne pixel i en farvebaseret markering

1. Brug Vælg > Modificer > Udglat.
2. Angiv en pixelværdi mellem 1 og 100 for Eksempelradius, og klik på OK.

   For hver pixel i markeringen undersøger Photoshop de pixel, der er omkring den, inden for den afstand, du har angivet i radiusindstillingen. Hvis mere end halvdelen af de omgivende pixel er markerede, bliver den pågældende pixel i markeringen, og de ikke-markerede pixel omkring den føjes til markeringen. Hvis mindre end halvdelen af de omgivende pixel er markerede, fjernes denne pixel fra markeringen. Den generelle effekt er at reducere forekomsten af pletter og udglatte skarpe hjørner og ujævne linjer i markeringen.

Til toppen

Justere markeringens kanter

Funktionen Juster kant forbedrer kvaliteten af en markerings kanter og giver dig mulighed for at udtrække objekter ganske let. Du kan også bruge Juster kant til at finpudse en lagmaske. (Læs mere under Ændre maskegennemsigtighed eller kanter).

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Video-selvstudium: Extracting objects in Photoshop CS5
Russell Brown
Udtræk hurtigt og præcist med Juster kant.

Video-selvstudium: Precisely selecting portraits
Deke McClelland
Vælg hviskende hår ganske let for at anbringe portrætter på nye baggrunde.

Video-selvstudium: Quickly creating refined selections
Martin Evening
Kombiner værktøjerne til hurtigt valg og kantjustering for at arbejde mere effektivt.

Video-selvstudium: Using improved selecting and masking
Jan Kabili
Tag en rundtur i alle udvidelserne af markeringer og masker.

1. Opret en markering med et markeringsværktøj.
2. Klik på Juster kant på indstillingslinjen, eller Vælg > Juster kant. Angiv derefter følgende indstillinger:

Visningstilstand I pop op-menuen skal du vælge, hvordan markeringen skal vises. Du kan få oplysninger om de enkelte indstillinger ved at holde markøren over dem. Når du vælger Vis original, vises den oprindeligt valgte til sammenligning. Med Vis radius vises den markeringsramme, hvor kanten justeres.

Værktøjerne Juster radius og Slet finjusteringer Med dem kan du finjustere rammeområderne, hvor der sker kantjustering. Du kan hurtigt skifte mellem to værktøjer med Skift+E. Du kan ændre penselstørrelsen ved at trykke på tasterne med firkantede parenteser.
Hvis du stryger penslen over bløde områder som hår eller pels, kan du føje fine detaljer til det valgte.

Juster radius automatisk Radien justeres automatisk for hårde og bløde kanter i rammeområdet. Fravælg denne funktion, hvis rammen er ensartet med hård eller blød kant, eller hvis du vil styre indstillingen for radius og justeringspensler mere præcist.

Radius Angiver størrelsen på den markeringsramme, hvor der sker kantjustering. Hvis du vil lave skarpe kanter, skal du bruge en lille radius, og tilsvarende en større radius til bløde kanter.

Udglat Reducerer uregelmæssige områder ("bakker og dale") i markeringsrammen og giver en mere udjævnet kontur.

Udtynd Slører overgangen mellem det valgte og de omkringliggende pixel.

Kontrast Når den øges, bliver de bløde overgange langs kanten af det markerede mere bratte. Finjusteringsværktøjerne og automatisk justering af radius er som regel mere effektive.

Forskyd kant Når værdien er negativ, flyttes bløde kanter indad, når den er positiv, flyttes de udad. Sommetider kan man fjerne uønskede baggrundsfarver fra afgrænsningskanten ved at flytte disse kanter indad.

Rens farver Erstatter farvekanter med farven på den nærmeste helt valgte pixel. Styrken af erstatningsfarven er proportional med, hvor blød afgrænsningskanten er.
Vigtigt! *Da denne funktion ændrer pixelfarven, kræver den output til et nyt lag eller et nyt dokument. Du skal bevare det oprindelige lag, så du kan vende tilbage til det, hvis det skulle blive nødvendigt. (Du kan let se ændringerne af pixelfarven ved at vælge Vis lag som visningstilstand).*

Mængde Angiver styrken af farverensningen og kanterstatningen.

Output til Angiver, om den finjusterede markering bliver til en markering eller maske på det nye lag, eller om der oprettes et nyt lag eller dokument.

Til toppen

Blødgøre kanterne af markeringer

Du kan udglatte en markerings hårde kanter med kantudjævning og udtynding.

Kantudjævning Udglatter en markerings takkede kanter ved at blødgøre farveovergangen mellem kantpixel og baggrundspixel. Da kun kantpixlene ændres, går der ingen detaljer tabt. Kantudjævning er nyttig, når du klipper, kopierer og indsætter markeringer for at oprette sammensatte billeder.
Kantudjævning er tilgængelig sammen med værktøjerne Lasso, Polygonlasso, Magnetisk lasso, Elliptisk markeringsramme og Tryllestav. (vælg et værktøj for at få vist indstillingslinjen til værktøjet).

Bemærk! *Du skal angive denne indstilling, før du bruger disse værktøjer. Når en markering er foretaget, kan du ikke tilføje kantudjævning.*
Udtynding Slører kanter ved at opbygge en overgangsgrænse mellem markeringen og de omgivende pixel. Denne sløring kan medføre tab af detaljer ved markeringens kant.
Du kan definere udtynding for værktøjerne Markeringsramme, Lasso, Polygonlasso eller Magnetisk lasso, mens du bruger værktøjet, eller du kan føje udtynding til en eksisterende markering.

Bemærk! *Udtyndingseffekter bliver først synlige, når du flytter, klipper, kopierer eller udfylder markeringen.*

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Video-selvstudium: Flexible feathering
video2brain - Tim Grey
Du får bedre resultater ved at udtynde masker snarere end markeringer.

Markere pixel ved hjælp af kantudjævning

1. Vælg værktøjet Lasso, Polygonlasso, Magnetisk lasso, Elliptisk markeringsramme eller Tryllestav.
2. Vælg Kantudjævnet på indstillingslinjen.

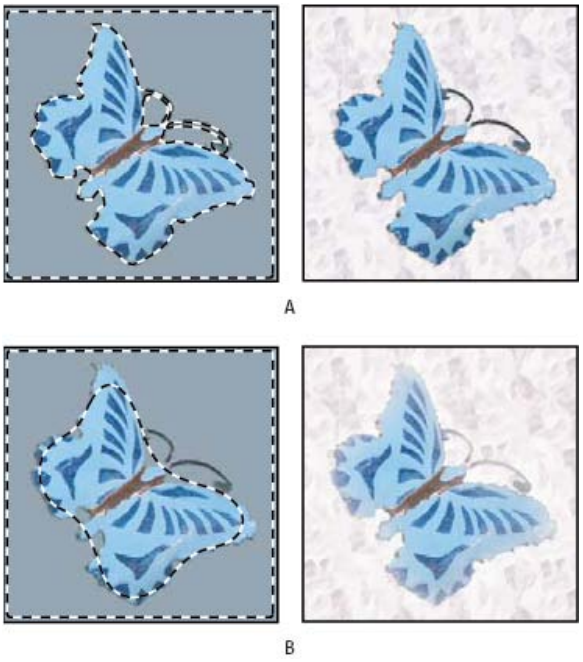
Definere en udtyndet kant for et markeringsværktøj

1. Vælg et af lasso- eller markeringsrammeværktøjerne.

2. Angiv en udtyndingsværdi på indstillingslinjen. Denne værdi definerer bredden på den udtyndede kant og kan ligge mellem 0 og 250 pixel.

Definere en udtyndet kant for en eksisterende markering

1. Vælg Marker > Rediger > Udtynding.
2. Angiv en værdi for Udtyndingsradius, og klik på OK.
   Bemærk! *En lille markering, der er oprettet med en stor udtyndingsradius, kan være så svag, at kanterne er usynlige og derfor ikke kan markeres. Hvis du ser meddelelsen "Ingen pixel er valgt mere end 50%", skal du enten formindske udtyndingsradien eller forøge markeringens størrelse. Eller klik på OK for at acceptere masken med den aktuelle indstilling og oprette en markering, hvor du ikke kan se kanterne.*



Markering uden udtynding og med udtynding.
A. *Markering uden udtynding og samme markering med udfyldt mønster* ***B.*** *Markering med udtynding og samme markering med udfyldt mønster*

Til toppen

Fjerne pixel i yderkanten af en markering

Når du flytter eller indsætter en kantudjævnet markering, medtages nogle af de pixel, som omgiver markeringsrammen, i markeringen. Det kan medføre en yderkant eller glorie omkring den indsatte markerings kanter. Med disse kommandoer for Lag > Bund kan du redigere uønskede kantpixel:

- Funktionen Farverensning erstatter baggrundsfarverne i pixel i yderkanten med farven fra fuldt markerede nabopixel.
- Med Rens kant erstattes farver på pixel i yderkanten med farverne på pixel længere væk fra kanten af markeringen, som ikke indeholder baggrundsfarven.
- Fjern sort bund og Fjern hvid bund kan bruges, når en markering er kantudjævnet i forhold til en hvid eller sort baggrund, og du vil indsætte den på en anden baggrund. Sort tekst, der er kantudjævnet på en hvid baggrund, indeholder f.eks. grå pixel ved kanterne, som er synlige på en farvet baggrund.

  Du kan også fjerne yderområder ved at bruge skydeknapperne Avanceret blanding i dialogboksen Lagtype til at fjerne områder fra laget eller gøre dem gennemsigtige. I dette tilfælde skal du gøre de sorte eller hvide områder gennemsigtige. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på skydeknapperne for at adskille dem. Ved at adskille skydeknapperne kan du fjerne pixel i yderkanterne og bevare en jævn kant.

Formindske en yderkant på en markering

1. Vælg Lag > Bund > Rens kant.
2. Angiv en værdi i boksen Bredde for at angive det område, hvor der skal søges efter erstatningspixel. I de fleste tilfælde er en afstand på 1 eller 2 pixel tilstrækkelig.
3. Klik på OK.

Fjerne en bund fra en markering

❖ Vælg Lag > Bund > Fjern sort bund eller Lag > Bund > Fjern hvid bund.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

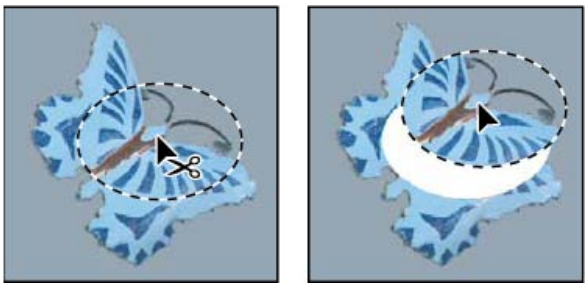
Om at flytte, kopiere og slette markerede pixel

Flytte en markering
Kopiere markeringer
Kopiere mellem programmer
Slette markerede pixel

Til toppen

Flytte en markering

1. Vælg flytteværktøjet .
2. Placer markøren i markeringsrammen, og træk markeringen til en ny placering. Hvis du har markeret flere områder, flyttes de alle, når du trækker.



Oprindelig markering (venstre) og efter flytning af markeringen med flytteværktøjet (højre)

Til toppen

Kopiere markeringer

Du kan bruge flytteværktøjet til at kopiere markeringer, når du trækker dem i eller mellem billeder, eller du kan kopiere og flytte markeringer med kommandoerne Kopier, Kopier sammenflettede, Klip og Sæt ind. Du kan spare på hukommelsen ved at bruge flytteværktøjet, fordi du undgår at bruge udklipsholderen.

Når en markering eller et lag indsættes mellem billeder med forskellige opløsninger, bevarer de indsatte data deres pixeldimensioner. Det kan få den indsatte del til at forekomme ude af proportion i det nye billede. Brug kommandoen Billedstørrelse til at give kilde- og målbillederne den samme opløsning, inden du kopierer og sætter ind, eller brug kommandoen Fri transformering til at ændre størrelsen på det indsatte indhold.

Bemærk! *Afhængigt af dine farvestyringsindstillinger og den farveprofil, der er knyttet til filen (eller importerede data), skal du muligvis angive, hvordan farveoplysninger skal håndteres i filen (eller de importerede data).*

Grundlæggende oplysninger om kommandoerne kopier og sæt ind

Kopiering Kopierer det markerede område i det aktive lag.

Kopier sammenflettede Opretter en sammenflettet kopi af alle de synlige lag i det markerede område.

Sæt ind Indsætter en kopieret markering i en anden del af billedet eller i et andet billede som et nyt lag. Hvis du har en markering, placerer kommandoen Sæt ind den kopierede markering over den aktuelle markering. Uden en aktiv markering placerer kommandoen Sæt ind den kopierede markering i midten af visningsområdet.

Indsæt samme sted Hvis udklipsholderen indeholder pixel, der er kopieret fra et andet Photoshop-dokument, indsættes markeringen på samme sted, som den var i kildedokumentet.

Sæt ind i eller Sæt ind udenfor Indsætter den kopierede markering i eller udenfor en anden markering i et billede. Kildemarkeringen indsættes på et nyt lag, og målmarkeringsrammen konverteres til en lagmaske.

Kopiere en markering

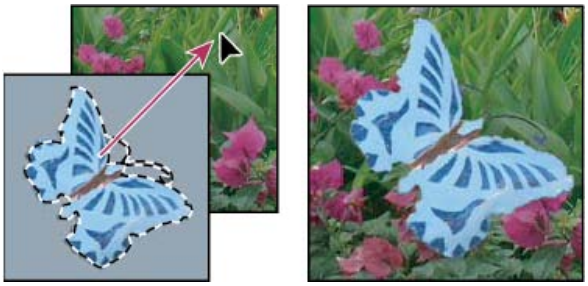
1. Marker det område, du vil kopiere.
2. Vælg Rediger > Kopier eller Rediger > Kopier sammenflettede.

Kopiere en markering, mens du trækker

1. Vælg flytteværktøjet , eller hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede for at aktivere flytteværktøjet.
2. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk den markering, du vil kopiere og flytte.

   Når du kopierer mellem billeder, skal du trække markeringen fra det aktive billedvindue til målbilledvinduet. Hvis intet er markeret, kopieres hele det aktive lag. Mens du trækker markeringen over et andet billedvindue, fremhæves vinduet med en ramme, hvis du kan slippe

markeringen på det.



Trækning af en markering til et andet billede

Oprette flere kopier af en markering i et billede

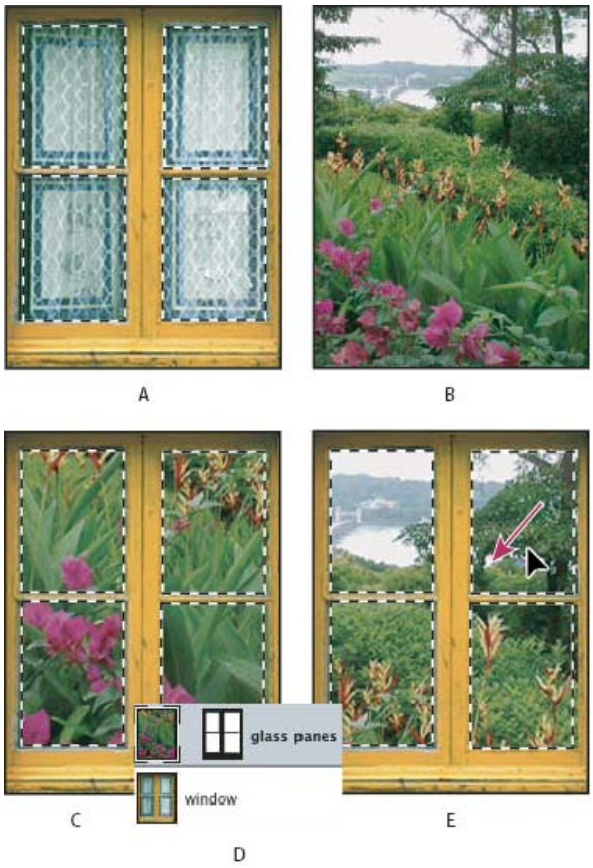
1. Vælg flytteværktøjet , eller hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede for at aktivere flytteværktøjet.
2. Kopier markeringen:
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk markeringen.
   - Hvis du vil kopiere markeringen og forskyde dubletten med 1 pixel, skal du holde Alt eller Alternativ nede og trykke på en piletast.
   - Hvis du vil kopiere markeringen og forskyde dubletten med10 pixel, skal du holde Alt+Shift (Windows) eller Alternativ+Shift (Mac OS) nede og trykke på en piletast.

     Så længe du holder Alt eller Alternativ nede, oprettes der med hvert tryk på en piletast en kopi af markeringen, og den forskydes med den angivne afstand fra den sidste dublet. I dette tilfælde foretages kopieringen på det samme lag.

Om at indsætte en markering i eller udenfor en anden

1. Klip eller kopier den del af billedet, du vil indsætte.
2. Marker det område, der skal indsættes i eller udenfor – enten i samme billede eller et andet.
   Bemærk! *Hvis du indsætter udenfor, skal vælge et område, der er mindre end den kopierede markering.*
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Rediger > Indsæt speciel > Sæt ind i. Indholdet af kildemarkeringen vises i målmarkeringen.
   - Vælg Rediger > Indsæt speciel > Sæt ind udenfor. Indholdet af kildemarkeringen vises omkring målmarkeringen.

Med kommandoerne Sæt ind i og Sæt ind udenfor føjes der et lag og en lagmaske til billedet. I panelet Lag indeholder det nye lag en lagminiature for den indsatte markering ved siden af en lagmaskeminiature. Lagmasken er baseret på den markering, du har sat ind: markeringen er afmasket (hvid), og resten af laget er masket (sort). Laget og lagmasken er ikke kædet sammen, så du kan flytte dem hver for sig.



Brug af kommandoen Sæt ind i
***A.** Markerede vinduesruder **B.** Kopieret billede **C.** Kommandoen Sæt ind i **D.** Miniaturebilleder af lag og lagmaske i panelet Lag **E.** Indsat billede med ny placering*

4. Vælg værktøjet Flyt, eller hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede for at aktivere værktøjet Flyt. Træk derefter kildeindholdet, indtil den ønskede del kan ses gennem masken.
5. Du kan angive, hvor meget af det underliggende billede der skal kunne ses, ved at klikke på miniaturebilledet af lagmasken i panelet Lag, vælge et maleværktøj og redigere masken:
   - Mal masken med sort for at skjule mere af billedet under laget.
   - Mal masken med hvid for at vise mere af billedet under laget.
   - Mal masken med grå for delvis at vise billedet under laget.
6. Hvis du er tilfreds med resultatet, kan du vælge Lag > Sammenflet nedad for at flette det nye lag og den nye lagmaske med det underliggende lag og gøre ændringerne permanente.

Til toppen

Kopiere mellem programmer

Du kan bruge kommandoerne Klip, Kopier eller Sæt ind til at kopiere markeringer fra Photoshop og sætte dem ind i andre programmer eller indsætte illustrationer fra andre programmer i Photoshop. Den udklippede eller kopierede markering forbliver i Udklipsholder, indtil du udklipper eller kopierer en ny markering. Du kan også kopiere illustrationer mellem Photoshop og Illustrator ved at trække og slippe dem.

I nogle tilfælde konverteres indholdet af Udklipsholder til et rasterbillede. Photoshop giver besked, når der lægges raster i vektorillustrationer.

***Bemærk!** Raster lægges i billedet med opløsningen i den fil, som du indsætter det i. Vector Smart Objects rasteriseres ikke.*

Indsætte PostScript-illustrationer fra et andet program

1. Marker illustrationen i det andet program, og vælg Rediger > Kopier.
2. Marker det billede, som du vil sætte markeringen ind i.
3. Klik på Rediger > Sæt ind.
4. Vælg mellem følgende Indsæt som-indstillinger i dialogboksen Sæt ind:
   Smart Object Indsætter illustrationen i et nyt lag som et Smart Object.

   Pixel Lægger raster i illustrationen, når den indsættes. Ved ilægning af raster konverteres matematisk definerede vektorillustrationer til pixel.

   Kurver Indsætter kopien som en kurve i panelet Kurver. Når du kopierer tekst fra Illustrator, skal du først konvertere den til konturer.

Formlag Opretter et nyt formlag, der bruger kurven som en vektormaske.
Bemærk! *Når du kopierer illustrationer fra Adobe Illustrator, kan standardindstillingerne for Udklipsholder i Illustrator måske forhindre, at dialogboksen Sæt ind vises i Photoshop. Vælg AICB under Filhåndtering og Udklipsholder i dialogboksen Indstillinger i Illustrator, hvis indstillingerne for indsætning skal vises, når du sætter illustrationen ind i Photoshop.*

5. Hvis du vælger Sæt ind som pixel i det forrige trin, kan du vælge Kantudjævnet på indstillingslinjen for at oprette en jævn overgang mellem markeringens kanter og de omgivende pixel.
Bemærk! *Du kan bruge kommandoerne for Bund, hvis du allerede har flettet data og forsøger at udtrække data med raster igen.*

Gemme indhold i Udklipsholder, når du afslutter Photoshop

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Generelt.
2. Vælg Eksporter udklipsholder for at gemme Photoshop-indhold i Udklipsholder, når du afslutter Photoshop.

Kopiere illustrationer ved at trække og slippe dem

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Træk et eller flere Illustrator-vektorobjekter ind i et åbent billede i Photoshop. Derved oprettes der et Smart Object-vektorlag i billedet. Vælg Lag > Smart Objects > Rediger indhold for at genåbne indholdet i Illustrator for at redigere det.
- Hvis du vil kopiere vektorobjektet som en kurve i Photoshop, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, mens du trækker fra Illustrator.
- Hvis du vil kopiere indholdet af det aktuelt valgte lag i Photoshop til Illustrator, skal du bruge værktøjet Flyt til at trække indholdet fra Photoshop-vinduet til et åbent Illustrator-dokument.

Til toppen

Slette markerede pixel

✥ Vælg Rediger > Ryd, eller tryk på Tilbage (Windows) eller Delete (Mac OS). Hvis du vil klippe en markering ud og overføre den til udklipsholderen, skal du vælge Rediger > Klip.
Hvis du sletter en markering på et baggrundslag, erstattes den oprindelige farve med baggrundsfarven. Hvis du sletter en markering på et standardlag, erstattes den oprindelige farve med laggennemsigtighed.

Flere hjælpeemner

Opsætning af farvestyring

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

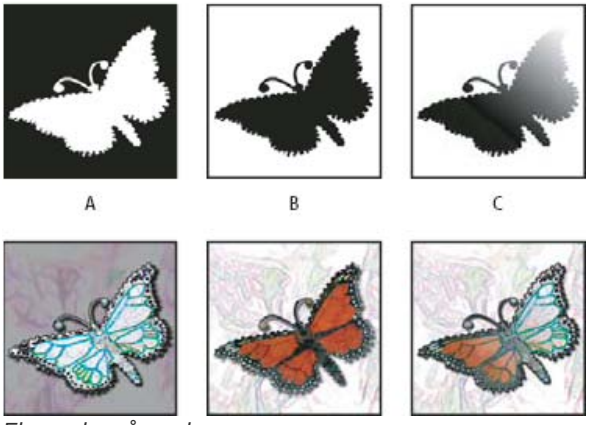
Gemme markeringer og alfakanalmasker

Om masker og alfakanaler
Oprettelse og redigering af alfakanalmasker
Sådan gemmes og indlæses markeringer

Om masker og alfakanaler

Til toppen

Når du markerer en del af et billede, *afmaskes* eller beskyttes det område, der ikke markeres, så du ikke kan redigere det. Når du opretter en maske, isolerer og beskytter du derfor områder i et billede, mens du ændrer farver eller anvender filtre eller andre effekter på resten af billedet. Du kan også bruge masker til kompleks billedredigering, f.eks. gradvist at anvende farve- eller filtereffekter på et billede.



Eksempler på masker
***A.** Ugennemsigtig maske brugt til at beskytte baggrunden og redigere sommerfuglen **B.** Ugennemsigtig maske brugt til at beskytte sommerfuglen og farvelægge baggrunden. **C.** Halvgennemsigtig maske brugt til at farvelægge baggrunden og en del af sommerfuglen*

Masker gemmes i alfakanaler. Masker og kanaler er gråtonebilleder, så du kan redigere dem som alle andre billeder med maleværktøjer, redigeringsværktøjer og filtre. Områder, der er malet sorte på en maske, er beskyttede, og områder, der er malet hvide, kan redigeres.

Brug tilstanden Ekspresafmaskning til at konvertere en markering til en midlertidig maske, så den er nemmere at redigere. Ekspresafmaskning vises som en farvemaske med justerbar opacitet. Du kan redigere ekspresafmaskningen ved hjælp af et maleværktøj eller modificere den med et filter. Når du forlader tilstanden Ekspresafmaskning, konverteres masken tilbage til en markering på billedet.

Hvis du vil gemme en markering mere permanent, kan du lagre den som en alfakanal. Alfakanalen lagrer det markerede som en gråtonemaske, der kan redigeres, i panelet Kanaler. Når markeringen er lagret som en alfakanal, kan du til enhver tid genindlæse den eller endda indlæse den i et andet billede.

Markering gemt som alfakanal i panelet Kanaler

***Bemærk!** Du kan maskere eller skjule dele af et lag ved hjælp af en lagmaske.*

Oprettelse og redigering af alfakanalmasker

Til toppen

Du kan oprette en ny alfakanal og derefter bruge maleværktøjer, redigeringsværktøjer og filtre til at oprette en maske ud fra alfakanalen. Du kan

også gemme en eksisterende markering i et Photoshop-billede som en alfakanal, der vises i panelet Kanaler. Se Sådan gemmes og indlæses markeringer.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Uddrag fra bog: Using the Masks panel
Conrad Chavez
Hurtig finjustering af masker med et samlet sæt indstillinger.

Oprette en alfakanalmaske ved hjælp af aktuelle indstillinger

1. Klik på knappen Ny kanal nederst i panelet Kanaler.
2. Mal på den nye kanal for at udmaske området i billedet.
   Marker områder i billedet, inden du opretter kanalen til masken. Mal derefter på kanalen for at finindstille masken.

Oprette en alfakanalmaske og angive indstillinger

1. Hold Alt nede (Windows), eller hold Alternativ nede (Mac OS), og klik på knappen Ny kanal nederst i panelet Kanaler, eller vælg Ny kanal i menuen i panelet Kanaler.
2. Angiv indstillinger i dialogboksen Ny kanal.
3. Mal på den nye kanal for at udmaske området i billedet.

Kanalindstillinger

Hvis du vil ændre indstillinger for en eksisterende kanal, skal du dobbeltklikke på kanalminiaturen i panelet Kanaler eller vælge Kanalindstillinger i menuen i panelet Kanaler.

Følgende indstillinger er tilgængelige i dialogboksene Ny Kanal og Kanalindstillinger:

Afmaskede områder Indstiller afmaskede områder til sorte (ugennemsigtige) og markerede områder til hvide (gennemsigtige). Maling med sort øger det afmaskede område, og maling med hvid øger det markerede område. Når denne indstilling er valgt, ændres knappen Ekspresafmaskning i værktøjskassen til en hvid cirkel på en grå baggrund .

Valgte områder Indstiller afmaskede områder til hvide (gennemsigtige) og markerede områder til sorte (ugennemsigtige). Maling med hvid øger det afmaskede område, og maling med sort øger det markerede område. Når denne indstilling er valgt, ændres knappen Ekspresafmaskning i værktøjskassen til en grå cirkel på en hvid baggrund .

Staffagefarve Konverterer en alfakanal til en staffagefarvekanal. Kun tilgængelig for eksisterende kanaler.

Farve Angiver farven og opaciteten for masken. Klik på farvefeltet for at ændre farven. Farve- og opacitetsindstillingerne påvirker kun maskens udseende og har ingen indflydelse på, hvordan underliggende områder beskyttes. Hvis du ændrer disse indstillinger, kan masken blive nemmere at se i forhold til farverne i billedet.

Male på en kanal for at afmaske billedområder

Når den nye kanal vises nederst i panelet Kanaler, er det den eneste synlige kanal i billedvinduet. Klik på øjeikonet for den sammensatte farvekanal (RGB, CMYK) for at få vist billedet med en farvemaske, der viser masken.

Vælg pensel- eller redigeringsværktøjet, og benyt en af følgende fremgangsmåder for at lægge til eller trække fra den maske, der blev oprettet ud fra alfakanalen:

- Mal med hvid for at fjerne områder i den nye kanal.
- Mal med sort for at tilføje områder i den nye kanal.
- Hvis du vil tilføje eller fjerne områder med opaciteter mindre end 100 %, skal du angive opaciteten på indstillingslinjen i male- eller redigeringsværktøjet og derefter male med hvid eller sort. Du kan også male med en farve for at få lavere opaciteter.

Til toppen

Sådan gemmes og indlæses markeringer

Du kan gemme en markering som en maske i en ny eller eksisterende alfakanal og senere genindlæse markeringen fra masken.

Du kan bruge en markering som en lagmaske ved at indlæse markeringen for at aktivere den og derefter tilføje en ny lagmaske.

Gemme en markering i en ny kanal

1. Marker det eller de områder i billedet, du vil isolere.
2. Klik på knappen Gem det valgte nederst i panelet Kanaler. En ny kanal vises, som er navngivet i henhold til den rækkefølge, den blev

oprettet i.

Gemme en markering i en ny eller eksisterende kanal

1. Brug et markeringsværktøj til at markere det eller de områder i billedet, som du vil isolere.
2. Brug Vælg > Gem det valgte (Windows) eller Arkiver det valgte (Mac OS).
3. Angiv følgende i dialogboksen Gem det valgte, og klik på OK:
   Dokument Vælger et målbillede til markeringen. Markeringen placeres som standard i en kanal i det aktive billede. Du kan vælge at gemme markeringen i en kanal i et andet åbent billede med de samme pixeldimensioner eller i et nyt billede.

   Kanal Vælger en destinationskanal til markeringen. Markeringen gemmes som standard i en ny kanal. Du kan vælge at gemme markeringen i en eksisterende kanal i det valgte billede eller i en lagmaske, hvis billedet indeholder lag.
4. Hvis du gemmer markeringen som en ny kanal, skal du skrive et navn til kanalen i tekstboksen Navn.
5. Hvis du gemmer markeringen i en eksisterende kanal, skal du vælge, hvordan markeringerne skal kombineres:
   Erstat kanal Erstatter den aktuelle markering i kanalen.

   Føj til kanal Føjer markeringen til det aktuelle kanalindhold.

   Træk fra kanal Sletter markeringen fra kanalindholdet.

   Skæringspunkt med kanal Bevarer områder i den nye markering, som gennemskærer kanalindholdet.

   Du kan vælge kanalen i panelet Kanaler for at få vist den gemte markering i gråtoner.

Indlæse en gemt markering i panelet Kanaler

Du kan genbruge en tidligere gemt markering ved at indlæse den i et billede. Du kan også indlæse markeringen i et billede, når du er færdig med at redigere en alfakanal.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Kanaler:

- Vælg alfakanalen, klik på knappen Indlæs det valgte ◌ nederst i panelet, og klik derefter på den sammensatte farvekanal øverst i panelet.
- Træk kanalen med den markering, du vil indlæse, til knappen Indlæs det valgte.
- Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (MacOS) nede, og klik på kanalen med den markering, du vil indlæse.
- Hvis du vil føje masken til en eksisterende markering, skal du trykke på Ctrl+Shift (Windows) eller Kommando+Shift (Mac OS) og klikke på kanalen.
- Hvis du vil trække masken fra en eksisterende markering, skal du trykke på Ctrl+Alt (Windows) eller Kommando+Alternativ (Mac OS) og klikke på kanalen.
- Hvis du vil indlæse gennemskæringen af den gemte markering og en eksisterende markering, skal du trykke på Ctrl+Alt+Shift (Windows) eller Kommando+Alternativ+Shift (Mac OS) og vælge kanalen.

  Du kan trække en markering fra et åbent Photoshop-billede til et andet åbent Photoshop-billede.

Indlæse en gemt markering

Bemærk! *Hvis du indlæser en gemt markering fra et andet billede, skal du sørge for at åbne det. Kontroller også, at målbilledet er aktivt.*

1. Brug Vælg > Indlæs det valgte.
2. Angiv kildeindstillingerne i dialogboksen Indlæs det valgte:
   Dokument Vælger den kilde, der skal indlæses.

   Kanal Vælger kanalen med den markering, du vil indlæse.

   Inverter Markerer de områder, der ikke er markerede.
3. Vælg en handlingsindstilling for at angive, hvordan markeringerne skal kombineres, hvis billedet allerede indeholder en markering:
   Nyt valg Tilføjer den indlæste markering.

   Føj til det valgte Føjer den indlæste markering til eksisterende markeringer i billedet.

   Udtræk fra det valgte Trækker den indlæste markering fra eksisterende markeringer i billedet.

   Skæringspunkt med det markerede Gemmer en markering fra et område, der er gennemskåret af den indlæste markering og eksisterende markeringer i billedet.
   Du kan trække en markering fra et åbent Photoshop-billede til et andet åbent Photoshop-billede.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Bruge lasso-værktøj

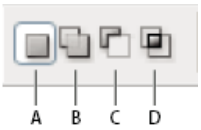
Vælge med værktøjet Lasso
Markere med værktøjet Polygonlasso
Markere med værktøjet Magnetisk lasso

Vælge med værktøjet Lasso

Til toppen

Lassoværktøjet er praktisk til at tegne frihåndssegmenter af en markeringsramme.

1. Vælg lassoen, og indstil udtynding og kantudjævning i indstillingslinjen. (Se Blødgøre kanterne af markeringer).
2. Hvis du vil føje til, vælge fra eller gennemskære med en eksisterende markering, skal du klikke på den tilsvarende knap på indstillingslinjen.



Markeringsindstillinger
***A.** Ny **B.** Føj til **C.** Træk fra **D.** Skæring med*

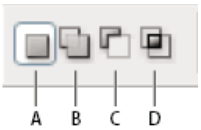
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk for at tegne en frihåndsmarkeringsramme.
   - Hvis du vil skifte mellem frihåndssegmenter og segmenter med lige kanter, skal du trykke på Alt (i Windows) eller Alternativ (i Mac OS) og klikke dér, hvor segmentet skal begynde og slutte. (Hold Delete-tasten nede for at slette nytegnede lige segmenter.)
4. Hvis du vil lukke markeringsrammen, skal du slippe museknappen uden at holde Alt eller Alternativ nede.
5. (Valgfrit) Klik på Juster kant for at foretage en yderligere justering af markeringens grænse. Se Justere markeringens kanter.

Markere med værktøjet Polygonlasso

Til toppen

Polygonlassoværktøjet er praktisk til at tegne segmenter med lige kanter på en markeringsramme.

1. Vælg værktøjet Polygonlasso, og vælg indstillinger.
2. Angiv en af markeringsindstillingerne på indstillingslinjen.



Markeringsindstillinger
***A.** Ny **B.** Føj til **C.** Træk fra **D.** Skæring med*

3. (Valgfri) Indstil udtynding og kantudjævning på indstillingslinjen. Se Blødgøre kanterne af markeringer.
4. Klik i billedet for at angive startpunktet.
5. Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil tegne et lige segment, skal du placere markøren på det sted, hvor det første lige segment skal slutte, og klikke. Fortsæt med at klikke for at sætte slutpunkter for efterfølgende segmenter.
   - Hvis du vil tegne en lige linje ved et multiplum af 45°, skal du holde Shift nede, mens du flytter for at klikke på det næste segment.
   - Hvis du vil tegne et frihåndssegment, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække. Slip Alt eller Alternativ og museknappen, når du er færdig.
   - Tryk på Delete-tasten for at slette nytegnede lige segmenter.
6. Luk markeringsrammen:

- Placer polygonlassoværktøjets markør over startpunktet (en lukket cirkel vises ud for markøren), og klik.
- Hvis markøren ikke er placeret over startpunktet, skal du dobbeltklikke på markøren for værktøjet Polygonlasso eller holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).

7. (Valgfrit) Klik på Juster kant for at foretage en yderligere justering af markeringens grænse. Se Justere markeringens kanter.

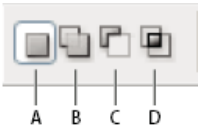
Til toppen

Markere med værktøjet Magnetisk lasso

Hvis du bruger det magnetiske lassoværktøj , fastgøres rammen til kanterne af definerede områder i billedet. Det magnetiske lassoværktøj er ikke tilgængeligt til billeder med 32 bit pr. kanal.

Det magnetiske lassoværktøj er især nyttigt til hurtigt at markere objekter med komplekse kanter på baggrunde med høj kontrast.

1. Vælg værktøjet Magnetisk lasso.
2. Angiv en af markeringsindstillingerne på indstillingslinjen.



Markeringsindstillinger
***A.** Ny **B.** Føj til **C.** Træk fra **D.** Skæring med*

3. (Valgfri) Indstil udtynding og kantudjævning på indstillingslinjen. Se Blødgøre kanterne af markeringer.
4. Angiv en af følgende indstillinger:

   Bredde Hvis du vil angive en registreringsbredde, skal du angive en pixelværdi for Bredde. Det magnetiske lassoværktøj registrerer kun kanter, der ligger inden for den angivne afstand fra markøren.

   Hvis du vil ændre lassomarkøren, så den angiver lassoens bredde, skal du trykke på Caps Lock. Du kan ændre markøren, mens værktøjet er valgt men ikke er i brug. Tryk på højre kantparentes (]) for at øge den magnetiske lassos kantbredde med 1 pixel. Tryk på venstre kantparentes ([) for at reducere bredden med 1 pixel.

   Kontrast Hvis du vil angive lassoens følsomhed over for kanter i billedet, skal du indtaste en værdi mellem 1% og 100% for Kontrast. Med en højere værdi registreres kun kanter, der er i skarp kontrast til omgivelserne, og med en lavere værdi registreres kanter, der er i mindre skarp kontrast.

   Tæthed Hvis du vil angive, hvor ofte lassoen sætter fastgørelsespunkter, skal du angive en værdi mellem 0 og 100 for Tæthed. Med en højere værdi sættes markeringsrammen hurtigere på plads.

   I et billede med veldefinerede kanter kan du prøve med en højere bredde og højere kantkontrast og optegne langs rammen mindre præcist. I et billede med blødere kanter kan du prøve med en lavere bredde og lavere kantkontrast og optegne mere præcist langs rammen.

   Punkttryk Hvis du arbejder med en tegneplade, skal du vælge eller fravælge indstillingen Punkttryk. Når indstillingen er valgt, får en stigning i punkttrykket kantbredden til at formindskes.

5. Klik i billedet for at angive det første fastgørelsespunkt. Fastgørelsespunkter holder markeringsrammen på plads.
6. Slip museknappen eller hold den nede, og flyt så markøren langs den kant, som du vil optegne.

   Markeringsrammens seneste segment forbliver aktivt. Mens du flytter markøren, fastgøres det aktive segment til den stærkeste kant i billedet på basis af den registrerede bredde på indstillingslinjen. Det magnetiske lassoværktøj føjer regelmæssigt fastgørelsespunkter til markeringsrammen for at forankre tidligere segmenter.

7. Hvis rammen ikke fastgøres til den ønskede kant, skal du klikke én gang for at tilføje et fastgørelsespunkt manuelt. Fortsæt med at optegne langs kanten, og tilføj fastgørelsespunkter efter behov.

Fastgørelsespunkter forankrer markeringsrammen til kanter

8. Hvis du midlertidigt vil skifte til de andre lassoværktøjer, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil aktivere værktøjet Lasso, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække, mens du holder museknappen nede.
   - Hvis du vil aktivere værktøjet Polygonlasso, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (MacOS) nede, mens du klikker.
9. Hvis du vil slette de senest tegnede segmenter og fastgørelsespunkter, skal du holde Delete-tasten nede, indtil du har slettet segmentets fastgørelsespunkter.
10. Luk markeringsrammen:
    - Dobbeltklik, eller tryk på Enter eller Retur for at lukke rammen med et magnetisk segment. (Hvis du vil lukke rammen manuelt, skal du trække hen over startpunktet og klikke).
    - Hvis du vil lukke rammen med et lige segment, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og dobbeltklikke.
11. (Valgfrit) Klik på Juster kant for at foretage en yderligere justering af markeringens grænse. Se Justere markeringens kanter.

Flere hjælpeemner

- Gemme markeringer og alfakanalmasker
- Konvertere mellem kurver og markeringsrammer
- Galleri for markeringsværktøjer

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Bruge markeringsrammeværktøjerne

Med markeringsrammeværktøjerne kan du markere rektangler, ellipser og rækker og kolonner på 1 pixel.

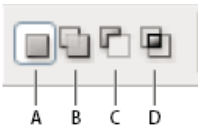
1. Vælg et markeringsrammeværktøj:

   Rektangulær markeringsramme Foretager en rektangulær markering (eller en kvadrat, hvis du bruger Shift-tasten).

   Elliptisk markeringsramme Foretager en elliptisk markering (eller en cirkel, hvis du bruger Shift-tasten).

   Markeringsramme til enkeltrække eller enkeltkolonne Definerer rammen som en række eller kolonne, der er 1 pixel bred.

2. Angiv en af markeringsindstillingerne på indstillingslinjen.



Markeringsindstillinger
***A.** Ny **B.** Føj til **C.** Træk fra **D.** Skæring med*

3. Angiv en udtyndingsindstilling på indstillingslinjen. Slå kantudjævning til eller fra for Elliptisk markeringsrammeværktøj. Se Blødgøre kanterne af markeringer.
4. På indstillingslinjen skal du vælge en type for Rektangulært markeringsrammeværktøj eller Elliptisk markeringsrammeværktøj:

   Normal Bestemmer markeringsrammens proportioner ved at trække.

   Fast forhold Angiver et forhold mellem højde og bredde. Angiv værdier (decimalværdier er gyldige) for størrelsesforholdet. Hvis du f.eks. vil tegne en markeringsramme, der er dobbelt så bred som høj, skal du angive 2 for bredden og 1 for højden.

   Fast størrelse Angiver indstillede værdier for markeringsrammens højde og bredde. Angiv pixelværdier i heltal.

   Ud over pixel (px) kan du også bruge specifikke enheder, f.eks. tommer (") eller centimeter (cm), i højde- og breddeværdier.

5. Hvis du vil justere markeringen i forhold til hjælpelinjer, et gitter, udsnit eller dokumentgrænser, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder for at fastgøre markeringen:
   - Vælg Vis > Fastgør eller Vis > Fastgør til, og vælg derefter en kommando i undermenuen. Markeringsrammen kan fastgøre til en dokumentgrænse eller til en række Photoshop-ekstraelementer, som styres i undermenuen Fastgør til.
6. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at oprette en markering:
   - Træk hen over det område, du vil markere, med Rektangulært markeringsrammeværktøj eller Elliptisk markeringsrammeværktøj.
   - Hold Shift nede, mens du trækker, for at begrænse markeringsrammen til et kvadrat eller en cirkel (slip museknappen, før du slipper Shift-tasten, for at fastholde markeringens form).
   - Hvis du vil trække en markeringsramme fra midten, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, efter at du begynder at trække.

Trække en markeringsramme fra hjørnet af et billede (venstre) og fra centrum af et billede (højre) ved at trykke på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), mens du trækker

   - Vælg markeringsrammeværktøjet til enkeltrække eller enkeltkolonne, klik nær det område, du vil markere, og træk derefter markeringsrammen til den præcise placering. Hvis der ikke er en synlig markeringsramme, skal du forstørre billedvisningen.

Hvis du vil flytte en rektangulær eller elliptisk markeringsramme, skal du først trække for at oprette markeringsrammen, mens du holder museknappen nede. Hold derefter mellemrumstasten nede, og fortsæt med at trække. Slip mellemrumstasten uden at slippe museknappen, hvis du vil fortsætte med at justere markeringsrammen.

Flere hjælpeemner

- Gemme markeringer og alfakanalmasker
- Konvertere mellem kurver og markeringsrammer
- Galleri for markeringsværktøjer

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Trække et objekt ud fra baggrunden

Brug den mere effektive og fleksible Juster kant-kommando
Brug det gamle, valgfrie ekstramodul (kun Windows)

Når du udtrækker et objekt, sletter Photoshop dets baggrund til gennemsigtighed. Pixel på objektets kant mister de farvekomponenter, som kom fra baggrunden, så de kan blandes med en ny baggrund uden at danne en farveglorie.

Brug den mere effektive og fleksible Juster kant-kommando

Til toppen

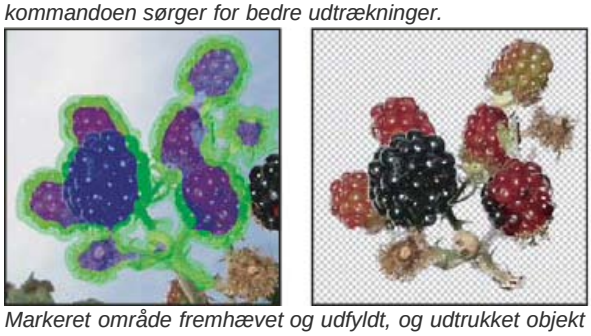
For at få bedre resultater og redigering uden at slette noget skal du bruge Vælg > Juster kant-kommandoen. Se Justere markeringens kanter for at få instruktioner og link til yderligere nyttige video-selvstudier.

Juster kant-kommandoen er især imponerende ved meget vanskeligt kantindhold, såsom tjavset hår. Modsat det gamle ekstramodul, der permanent sletter pixeldata, opretter Juster kant-kommandoen markeringsmasker, som du senere kan tilpasse på ny og finjustere.

Brug det gamle, valgfrie ekstramodul (kun Windows)

Til toppen

Bemærk! *Ekstramodulet er ikke tilgængeligt for Mac OS, fordi det ikke er kompatibelt med nye versioner af operativsystemet, og Juster kant-kommandoen sørger for bedre udtrækninger.*



Markeret område fremhævet og udfyldt, og udtrukket objekt

1. Eftersom Juster kant-kommandoen er bedre, er ekstramodulet ikke installeret sammen med Photoshop. Hent det valgfrie Windows-ekstramodul her.
2. Vælg det lag på lagpaletten, som indeholder det objekt, du vil trække ud. Hvis du vælger et baggrundslag, bliver det til et normalt lag efter udtrækningen. Hvis laget indeholder en markering, sletter udtrækningen kun baggrunden i det markerede område.
   Du kan undgå at miste de oprindelige billedoplysninger ved at dublere laget eller oprette et snapshot af den oprindelige billedtilstand.
3. Vælg Filter > Udtræk, og angiv derefter værktøjsindstillinger:

   Penselstørrelse Indtast en værdi, eller træk skydeknappen for at angive bredden på værktøjet Kantfremhævning . Du kan også bruge indstillingen Penselstørrelse til at angive bredden på viskelæder-, oprydnings- og kantoptegningsværktøjerne.

   Fremhæv Vælg en forudindstillet farveindstilling til den fremhævning, der vises omkring objekter, når du bruger kantfremhævningsværktøjet, eller vælg Anden for at angive en brugerdefineret farve til fremhævningen.

   Fyld Vælg en forudindstillet farveindstilling, eller vælg Anden for at angive en brugerdefineret farve til det område, der dækkes af udfyldningsværktøjet.

   Automatisk fremhævning Vælg denne indstilling, hvis du fremhæver en veldefineret kant. Indstillingen hjælper med at bevare fremhævningen på kanten og anvender en fremhævning med en bredde, der netop dækker kanten, uanset den aktuelle penselstørrelse.
   Bemærk! *Hvis du bruger Automatisk fremhævning til at markere et objekts kant, der er tæt på en anden kant, skal du formindske penselstørrelsen, hvis kanter i konflikt med hinanden trækker fremhævningen ud af objektets kant. Hvis objektkanten har en ensartet farve på den ene side og kanter med høj kontrast på den anden side, skal du holde objektkanten inden for penselområdet, men centrere penslen på den ensartede farve.*
   Angiv udtrækningsindstillinger:

   Tekstureret billede Vælg denne indstilling, hvis forgrunden eller baggrunden i billedet indeholder en masse tekstur.

   Udglat Angiv en værdi, eller træk skydeknappen for at øge eller mindske udglatningen af konturen. Det er normalt bedst at begynde med en nulværdi eller lille værdi for at undgå uønsket sløring af detaljer. Hvis der er skarpe artefakter i udtrækningsresultatet, kan du forøge værdien Udglat for at forsøge at fjerne dem i den næste udtrækning.

   Kanal Vælg alfakanalen i menuen Kanal for at basere fremhævningen på en markering, der er gemt i en alfakanal. Alfakanalen skal være baseret på en markering fra kantgrænsen. Hvis du ændrer en fremhævning, der er baseret på en kanal, ændres kanalnavnet i menuen til

Brugerdefineret. Billedet skal have en alfakanal, hvis indstillingen Kanal skal være tilgængelig.

Gennemtving forgrund Vælg denne indstilling, hvis objektet er særligt indviklet eller mangler et tydeligt indre.

4. Vælg værktøjet Kantfremhævning , og tegn for at angive kanten på det objekt, du vil trække ud. Træk på en måde, så fremhævningen overlapper både forgrundsobjektet og baggrunden en anelse. Brug en stor pensel til at dække tynde, snirklede kanter, hvor forgrunden blandes med baggrunden, f.eks. hår eller træer.
   Brug enten zoomværktøjet eller håndværktøjet til at justere visningen efter behov.

   Hvis du vil viske fremhævningen ud, skal du vælge værktøjet Viskelæder og trække hen over fremhævningen. Hvis du vil viske hele fremhævningen ud, skal du trykke på Alt+Tilbage (Windows) eller Alternativ+Delete (Mac OS).

   Hvis objektets indre er veldefineret, skal du sørge for, at fremhævningen omslutter objektet fuldstændigt. Det er ikke nødvendigt at fremhæve områder, hvor objektet berører billedgrænserne. Hvis objektets indre ikke er tydeligt defineret, skal du fremhæve hele objektet.

   Bemærk! *Du kan ikke fremhæve hele objektet, hvis du har valgt Tekstur eller Gennemtving forgrund.*
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at definere forgrundsområdet:

   - Hvis objektets indre er veldefineret, skal du vælge værktøjet Udfyld . Klik i objektet for at udfylde det. Hvis du klikker på et udfyldt område igen med udfyldningsværktøjet, fjernes udfyldningen.
   - Hvis du har valgt Gennemtving forgrund, skal du vælge pipetteværktøjet og klikke i objektet for at indsamle en prøve af forgrundsfarven eller klikke i tekstboksen Farve og bruge en farvevælger til at vælge forgrundsfarven. Denne metode fungerer bedst med objekter, der indeholder toner af en enkelt farve.
6. (Valgfrit) Klik på Eksempel for at få vist det udtrukne objekt. Zoom eventuelt ind.
   Visning Vælg et menupunkt for at skifte mellem visninger af det originale og det udtrukne billede.

   Vis Vælg et menupunkt for at få vist det udtrukne objekt på en baggrund med farvet bund eller som en gråtonebaggrund. Vælg Ingen for at få vist en gennemsigtig baggrund.
7. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder til at forbedre udtrækningen:

   - Vælg nye fremhævnings- og udfyldningsindstillinger, og tegn igen med kantfremhævningsværktøjet. Definer forgrundsområdet igen, og se derefter det udtrukne objekt i eksemplet.
   - Angiv nye udtrækningsindstillinger (Udglat, Gennemtving forgrund eller Farve), og se derefter det udtrukne objekt i eksemplet.

   Når du er tilfreds med udtrækningen, kan du foretage de endelige justeringer.
8. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at justere udtrækningsresultatet:

   - Brug oprydningsværktøjet til at viske baggrundsspor ud i det udtrukne område. Værktøjet trækker opacitet fra og har en kumulativ effekt. Du kan også bruge oprydningsværktøjet til at udfylde huller i det udtrukne objekt. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk for at tilføje gennemsigtighed igen.
   - Brug kantoptegningsværktøjet til at redigere det udtrukne objekts kant. Værktøjet gør kanterne skarpere og har en kumulativ effekt. Hvis der ikke er en tydelig kant, føjer kantoptegningsværktøjet opacitet til objektet eller trækker opacitet fra baggrunden.

   Du kan også rydde op i billedet efter en udtrækning med baggrundsviskelæder- og historikpenslerne i værktøjskassen.
9. Klik på OK for at anvende den endelige udtrækning. Alle pixel i laget uden for det udtrukne objekt viskes ud til gennemsigtighed.

Efter en udtrækning kan du føje opacitet til baggrunden igen og lave andre effekter ved at vælge Rediger > Udton udtrækning.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Dupliker, split og flet kanaler

Dublere kanaler
Opdele kanaler i separate billeder
Sammenflette kanaler

Til toppen

Dublere kanaler

Du kan kopiere en kanal og bruge den i det aktuelle billede eller i et andet billede.

Dublere en kanal

Hvis du dublerer alfakanaler mellem billeder, skal kanalerne have identiske pixeldimensioner. Du kan ikke dublere en kanal til et billede i bitmaptilstand.

1. Vælg den kanal, der skal dubleres, i panelet Kanaler.
2. Vælg Dubler kanal i menuen i panelet Kanaler.
3. Skriv et navn til den dublerede kanal.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder til Dokument:
   - Vælg et mål. Kun åbne billeder med de samme pixeldimensioner som det aktuelle billede er tilgængelige. Vælg kanalens aktuelle fil for at dublere kanalen i den samme fil.
   - Vælg Nyt for at kopiere kanalen til et nyt billede og oprette et billede med flere kanaler, der indeholder en enkelt kanal. Skriv et navn til det nye billede.
5. Vælg Inverter for at invertere de markerede og afmaskede områder i den dublerede kanal.

Dublere en kanal i et billede

1. Vælg den kanal, du vil dublere, i panelet Kanaler.
2. Træk kanalen til knappen Ny kanal nederst i panelet.

Dublere en kanal i et andet billede

1. Vælg den kanal, du vil dublere, i panelet Kanaler.
2. Sørg for, at målbilledet er åbent.
   Bemærk! *Målbilledet behøver ikke at have de samme pixeldimensioner som den dublerede kanal.*
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk kanalen fra panelet Kanaler til målbilledvinduet. Den dublerede kanal vises nederst i panelet Kanaler.
   - Brug Vælg > Alle, og vælg derefter Rediger > Kopier. Vælg kanalen i målbilledet, og vælg Rediger > Sæt ind. Den indsatte kanal overskriver den eksisterende kanal.

Til toppen

Opdele kanaler i separate billeder

Du kan kun opdele kanaler i samkopierede billeder. Det er nyttigt at opdele kanaler, når du vil bevare individuelle kanaloplysninger i et filformat, som ikke bevarer kanaler.

❖ Vælg Del kanaler i menuen i panelet Kanaler for at opdele kanaler i separate billeder.
Den originale fil lukkes, og de enkelte kanaler vises i separate gråtonebilledvinduer. Titellinjerne i de nye vinduer viser det originale filnavn plus kanalen. Du gemmer og redigerer de nye billeder enkeltvis.

Til toppen

Sammenflette kanaler

Flere gråtonebilleder kan kombineres som et enkelt billedes kanaler. De billeder, du vil flette, skal være i gråtonetilstand, være samkopieret (uden at have lag), have de samme pixeldimensioner og være åbne. Antallet af åbne gråtonebilleder bestemmer de farvetilstande, der er tilgængelige ved fletning af kanaler. Hvis du f.eks. har tre billeder åbne, kan du flette dem til et RGB-billede. Hvis du har fire billeder åbne, kan de ændres til et CMYK-billede.

Hvis du arbejder med DCS-filer, som ved et uheld har mistet deres kæder (og derfor ikke kan åbnes, placeres eller udskrives), skal du åbne

kanalfilerne og flette dem til et CMYK-billede. Gem derefter filen igen som en DCS EPS-fil.

1. Åbn de gråtonebilleder, som indeholder de kanaler, du vil flette, og gør et af billederne aktive.

   Du skal have mere end ét billede åbent, før indstillingen Sammenflet kanaler er tilgængelig.

2. Vælg Sammenflet kanaler i menuen i panelet Kanaler.
3. Vælg den farvetilstand, du vil oprette, under Tilstand. Det antal kanaler, der er hensigtsmæssige for tilstanden, vises i tekstboksen Kanaler.
4. Angiv om nødvendigt et tal i tekstboksen Kanaler.

   Hvis du angiver et tal, der ikke er kompatibelt med den valgte tilstand, vælges multikanaltilstand automatisk. Dette opretter et multikanalbillede med to eller flere kanaler.

5. Klik på OK.
6. Sørg for, at det ønskede billede er åbent for hver kanal. Hvis du skifter mening om billedtypen, kan du klikke på Tilstand for at vende tilbage til dialogboksen Sammenflet kanaler.
7. Hvis du fletter kanaler sammen til et multikanalbillede, skal du klikke på Næste og vælge de resterende kanaler.
   Bemærk! *Alle kanaler i et billede med flere kanaler er alfakanaler eller staffagefarvekanaler.*
8. Klik på OK, når du er færdig med at vælge kanaler.

   De valgte kanaler flettes til et nyt billede af den angivne type, og de originale billeder lukkes uden ændringer. Det nye billede vises i et vindue uden titel.

   Bemærk! *Du kan ikke opdele og kombinere (sammenflette) et billede igen med staffagefarvekanaler. Staffagefarvekanalen tilføjes som en alfakanal.*

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprettelse af en midlertidig ekspresafmaskning

Oprettelse og redigering af en ekspresafmaskning
Ændre indstillinger for Ekspresafmaskning

Til toppen

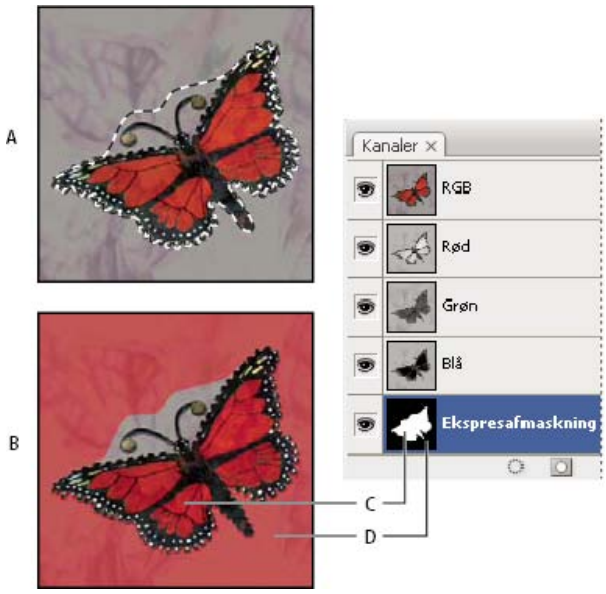
Oprettelse og redigering af en ekspresafmaskning

Hvis du vil bruge ekspresafmaskningstilstand, skal du starte med en markering og derefter lægge til eller trække fra den for at oprette masken. Du kan også oprette masken fuldstændigt i ekspresafmaskningstilstand. Med farver skelnes mellem de beskyttede og ubeskyttede områder. Når du afslutter ekspresafmaskningstilstand, ændres de ubeskyttede områder til en markering.

Bemærk! *En midlertidig ekspresafmaskningskanal vises i panelet Kanaler, mens du arbejder i ekspresafmaskningstilstand. Men du foretager al maskeredigering i billedvinduet.*

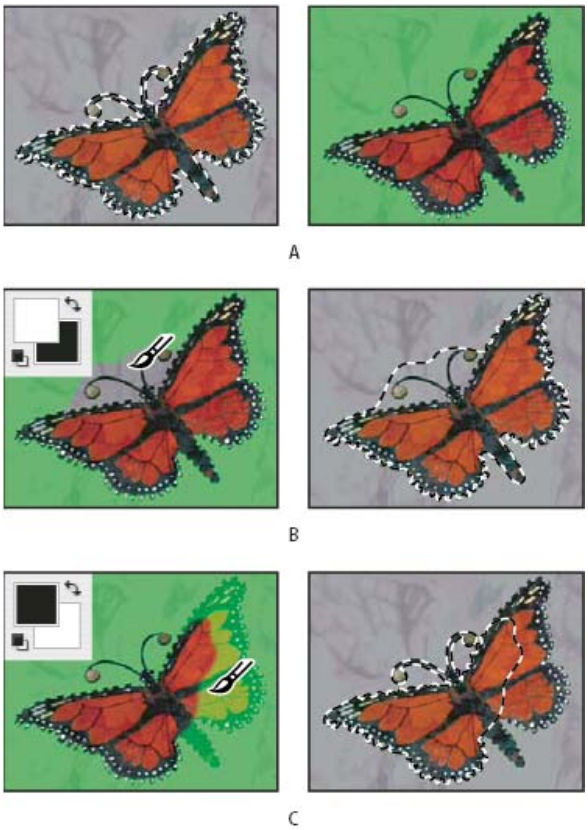
1. Brug et markeringsværktøj, og marker den del af billedet, som du vil ændre.
2. Klik på knappen Ekspresafmaskning i værktøjskassen.

   En farvemaske (identisk med "rubylith") dækker og beskytter området uden for markeringen. De markerede områder beskyttes ikke af denne maske. Som standard farvelægger ekspresafmaskningstilstanden det beskyttede område med en rød, 50% ugennemsigtig maske.



Markering i standardtilstand og ekspresafmaskningstilstand
A. *Standardtilstand* ***B.*** *Ekspresafmaskningstilstand* ***C.*** *Markerede pixel er hvide i kanalminiaturebillede* ***D.*** *Rubylith-maske beskytter område uden for markering, og umarkerede pixel er sorte i kanalminiaturebillede*

3. Hvis du vil redigere masken, skal du vælge et maleværktøj i værktøjskassen. Farveprøverne i værktøjskassen bliver automatisk sorte og hvide.
4. Mal med hvidt for at markere mere af billedet (farvemasken fjernes fra hvidmalede områder). Mal med sort for at fjerne markeringen fra områder (farvemasken dækker sortmalede områder). Maling med grå eller en anden farve opretter et halvgennemsigtigt område, der er nyttigt til udtyndings- eller kantudjævningseffekter. (Halvgennemsigtige områder ser muligvis ikke ud, som om de er markeret, når du afslutter ekspresafmaskningstilstand, men det er de).



Maling i ekspresafmaskningstilstand
***A.** Oprindelig markering og ekspresafmaskningstilstand med grøn maskefarve **B.** Maling med hvidt i ekspresafmaskningstilstand udvider markeringen **C.** Maling med sort i ekspresafmaskningstilstand mindsker markeringen*

5. Klik på knappen Standard i værktøjskassen for at slå ekspresafmaskning fra og vende tilbage til det oprindelige billede. En markeringsramme omgiver nu det ubeskyttede område i ekspresafmaskningen.

   Hvis en udtyndet maske konverteres til en markering, løber grænselinjen halvvejs mellem maskefarveforløbets sorte og hvide pixel. Markeringsrammen angiver overgangen mellem pixel, der er mindre end 50% markeret og mere end 50% markeret.
6. Anvend de ønskede ændringer på billedet. Ændringer påvirker kun det markerede område.
7. Brug Vælg > Fravælg for at fravælge markeringen, eller gem markeringen ved at bruge Vælg > Gem det valgte.
   Du kan konvertere denne midlertidige maske til en permanent alfakanal ved at skifte til standardtilstand og bruge Vælg > Gem det valgte (Windows) eller Arkiver det valgte (Mac OS).

Til toppen

Ændre indstillinger for Ekspresafmaskning

1. Dobbeltklik på knappen Ekspresafmaskning i værktøjskassen.
2. Vælg mellem følgende visningsindstillinger:
   Afmaskede områder Indstiller afmaskede områder til sorte (ugennemsigtige) og markerede områder til hvide (gennemsigtige). Maling med sort øger det afmaskede område, og maling med hvid øger det markerede område. Når denne indstilling er valgt, ændres knappen Ekspresafmaskning i værktøjskassen til en hvid cirkel på en grå baggrund .

   Valgte områder Indstiller afmaskede områder til hvide (gennemsigtige) og markerede områder til sorte (ugennemsigtige). Maling med hvid øger det afmaskede område, og maling med sort øger det markerede område. Når denne indstilling er valgt, ændres knappen Ekspresafmaskning i værktøjskassen til en grå cirkel på en hvid baggrund .
   Du kan skifte mellem indstillingerne Afmaskede områder og Valgte områder for ekspresmasker ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på knappen Ekspresafmaskning.
3. Hvis du vil vælge en ny maskefarve, skal du klikke i farveboksen og vælge en ny farve.
4. Hvis du vil ændre opaciteten, skal du angive en værdi mellem 0% og 100%.

   Både farve- og opacitetsindstillingerne påvirker kun maskens udseende og har ingen indflydelse på, hvordan underliggende områder beskyttes. Hvis du ændrer disse indstillinger, kan masken blive nemmere at se i forhold til farverne i billedet.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Kanalberegninger

Blande lag og kanaler
Blande kanaler med kommandoen Overfør billede
Blande kanaler med kommandoen Kalkulationer
Tilføje og fratrække blandingstilstande

Blande lag og kanaler

Til toppen

Du kan bruge blandingseffekter, der er knyttet til lag, for at kombinere kanaler i og mellem billeder til nye billeder. Du kan bruge enten kommandoen Overfør billede (på enkelte og sammensatte kanaler) eller kommandoen Kalkulationer (på enkelte kanaler). Disse kommandoer indeholder to ekstra blandingstilstande, som ikke er tilgængelige i panelet Lag – Tilføj og Træk fra. Selvom det er muligt at oprette nye kombinationer af kanaler ved at kopiere kanaler til lag i panelet Lag, kan det gøres hurtigere ved at bruge beregningskommandoerne til at blande kanaloplysninger.

Med beregningskommandoerne foretages matematiske beregninger af de samme pixel i to kanaler (pixel med identiske placeringer i billedet), og derefter kombineres resultaterne i en enkelt kanal. To koncepter er vigtige for at forstå, hvordan beregningskommandoerne fungerer.

- Hver pixel i en kanal har en lysstyrkeværdi. Med kommandoerne Kalkulationer og Overfør billede bearbejdes disse værdier og giver resultatet i form af sammensatte pixel.
- Disse kommandoer ligger som en maske over pixel i to eller flere kanaler. Billederne, der bruges til beregninger, skal derfor have de samme pixeldimensioner.

Blande kanaler med kommandoen Overfør billede

Til toppen

Med kommandoen Overfør billede kan du blande et billedes lag og kanal (kilden) med et lag og en kanal i det aktive billede (målet).

1. Åbn kilde- og målbillederne, og vælg det ønskede lag og den ønskede kanal i målbilledet. Pixeldimensionerne i billederne skal være ens, før billednavne vises i dialogboksen Overfør billede.
   Bemærk! *Hvis farvetilstanden i de to billeder afviger fra hinanden (hvis det ene billede f.eks. er RGB, og det andet er CMYK), kan du overføre en enkelt kanal (men ikke kildens sammensætning) til mållagets sammensætningskanal.*
2. Vælg Billede > Overfør billede.
3. Vælg det kildebillede, det lag og den kanal, du vil kombinere med målet. Vælg Sammenflettet i feltet Lag for at bruge alle lag i kildebilledet.
4. Du kan se resultatet i dokumentvinduet ved at vælge Eksempel.
5. Vælg Inverter for at bruge det negative af kanalindholdet i beregningen.
6. Vælg en blandingsindstilling til Blanding.

   Yderligere oplysninger om indstillingerne Tilføj og Træk fra finder du under Tilføje og fratrække blandingstilstande. Læs mere om andre blandingsindstillinger under Beskrivelser af blandingstilstande.
7. Angiv en opacitet for at angive effektens styrke.
8. Vælg Bevar gennemsigtighed for kun at anvende resultaterne på ugennemsigtige områder i resultatlaget.
9. Vælg Maske, hvis du vil anvende blandingen gennem en maske. Vælg derefter billedet og laget, som indeholder masken. Til Kanal kan du vælge en vilkårlig farve- eller alfakanal, der skal bruges som masken. Du kan også bruge en maske baseret på den aktive markering eller det valgte lags grænser (Gennemsigtighed). Vælg Inverter for at vende kanalens afmaskede og uafmaskede områder om.

Blande kanaler med kommandoen Kalkulationer

Til toppen

Med kommandoen Kalkulationer kan du blande to individuelle kanaler fra et eller flere kildebilleder. Du kan derefter anvende resultaterne på et nyt billede eller på en ny kanal eller markering i det aktive billede. Du kan ikke anvende kommandoen Kalkulationer på sammensætningskanaler.

1. Åbn kildebilledet eller -billederne.
   Bemærk! *Hvis du bruger mere end ét kildebillede, skal billederne have de samme pixeldimensioner.*
2. Vælg Billede > Kalkulationer.
3. Du kan se resultatet i dokumentvinduet ved at vælge Eksempel.
4. Vælg første kildebillede, lag og kanal. Hvis du vil bruge alle lagene i kildebilledet, skal du vælge Sammenflettet i feltet Lag.
5. Vælg Inverter for at bruge det negative af kanalindholdet i beregningen. Vælg Grå til Kanal, hvis du vil dublere effekten af billedkonverteringen til gråtoner.

6. Vælg det andet kildebillede, lag og kanal, og angiv indstillinger.
7. Vælg en blandingsindstilling til Blanding.

   Yderligere oplysninger om indstillingerne Tilføj og Træk fra finder du under Tilføje og fratrække blandingstilstande. Læs mere om andre blandingsindstillinger under Beskrivelser af blandingstilstande.
8. Angiv en opacitet for at angive effektens styrke.
9. Vælg Maske, hvis du vil anvende blandingen gennem en maske. Vælg derefter billedet og laget, som indeholder masken. Til Kanal kan du vælge en vilkårlig farve- eller alfakanal, der skal bruges som masken. Du kan også bruge en maske baseret på den aktive markering eller det valgte lags grænser (Gennemsigtighed). Vælg Inverter for at vende kanalens afmaskede og uafmaskede områder om.
10. Angiv i Resultat, om blandingsresultaterne skal indsættes i et nyt dokument, i en ny kanal eller i en ny markering i det aktive billede.

Til toppen

Tilføje og fratrække blandingstilstande

Blandingstilstandene Tilføj og Træk fra kan kun bruges til kommandoerne Overfør billede og Kalkulationer.

Tilføj

Tilføjer pixelværdierne i to kanaler. Dette er en god måde at kombinere billeder på, som ikke overlapper hinanden, i to kanaler.

Eftersom højere pixelværdier repræsenterer lysere farver, bliver billedet lysere ved at tilføje kanaler med overlappende pixel. Sorte områder i begge kanaler forbliver sorte (0 + 0 = 0). Hvid i begge kanaler medfører hvid (255 + vilkårlig værdi = 255 eller større).

Tilføjelsestilstanden deler summen af pixelværdierne med skaleringsmængden og lægger derefter forskydningsværdien til summen. Hvis du f.eks. vil finde gennemsnittet af pixel i to kanaler, skal du lægge dem sammen, dele med 2 og ikke angive en forskydningsværdi.

Skaleringsfaktoren kan være et vilkårligt tal mellem 1,000 og 2,000. Hvis du angiver en højere skaleringsværdi, bliver billedet mørkere.

Med forskydningsværdien kan du gøre pixel i målkanalen lysere eller mørkere med en vilkårlig lysstyrkeværdi mellem +255 og -255. Negative værdier gør billedet mørkere, og positive værdier gør det lysere.

Træk fra

Trækker pixelværdierne i kildekanalen fra de tilsvarende pixel i målkanalen. Som med tilføjelsestilstanden deles resultatet derefter med skaleringsfaktoren og lægges til forskydningsværdien.

Skaleringsfaktoren kan være et vilkårligt tal mellem 1,000 og 2,000. Med forskydningsværdien kan du gøre pixel i målkanalen lysere eller mørkere med en vilkårlig lysstyrkeværdi mellem +255 og -255.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Grundlæggende oplysninger om kanaler

Om kanaler
Oversigt over panelet Kanaler
Vise eller skjule en kanal
Vise farvekanaler i farver
Vælge og redigere kanaler
Omarrangere og omdøbe alfa- og staffagefarvekanaler
Slette en kanal

Til toppen

Om kanaler

Kanaler er gråtonebilleder, der gemmer forskellige typer oplysninger:

- Farveoplysningskanaler oprettes automatisk, når du åbner et nyt billede. Billedets farvetilstand bestemmer antallet af oprettede farvekanaler. Et RGB-billede har f.eks. en kanal til hver farve (rød, grøn og blå) plus en sammensat kanal, der bruges til at redigere billedet.
- Alfakanaler gemmer markeringer som gråtonebilleder. Du kan tilføje alfakanaler for at oprette og gemme masker, som du kan bruge til at bearbejde eller beskytte bestemte dele af et billede. (Se Om masker og alfakanaler).
- Staffagefarvekanaler angiver yderligere plader til udskrivning med staffagetrykfarver. (Se Om staffagefarver).

  Et billede kan have op til 56 kanaler. Alle nye kanaler indeholder de samme dimensioner og antal pixel som det originale billede.

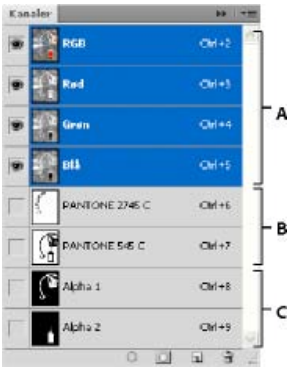
  Den obligatoriske filstørrelse til en kanal afhænger af pixeloplysningerne i kanalen. Bestemte filformater, herunder TIFF- og Photoshop-formaterne, komprimerer kanaloplysningerne og kan være pladsbesparende. Størrelsen på en ukomprimeret fil, herunder alfakanaler og lag, vises som værdien yderst til højre på statuslinjen nederst i vinduet, når Dokumentstørrelser vælges i pop op-menuen.

  Bemærk! *Så længe du gemmer en fil i et format, der understøtter billedets farvetilstand, bevares farvekanalerne. Alfakanaler bevares kun, når du gemmer en fil i formaterne Photoshop, PDF, TIFF, PSB eller Raw. DCS 2.0-format bevarer kun staffagefarvekanaler. Hvis du gemmer i andre formater, kan det medføre, at kanaloplysninger kasseres.*

Til toppen

Oversigt over panelet Kanaler

Panelet Kanaler viser først alle kanaler i billedets sammensætningskanal (for RGB-, CMYK- og Lab-billeder). Et miniaturebillede af kanalens indhold vises til venstre for kanalnavnet, og miniaturebilledet opdateres automatisk, når du redigerer kanalen.



Kanaltyper
A. *Farvekanaler* ***B.*** *Staffagefarvekanaler* ***C.*** *Alfakanaler*

Vise panelet Kanaler

❖ Vælg Windows > Kanaler.

Redigere størrelsen på eller skjule kanalminiaturer

❖ Vælg Panelindstillinger i menuen i panelet Kanaler. Klik på en miniaturestørrelse, eller klik på Ingen for at slå visningen af miniaturebilleder fra.

Med miniaturebilleder er det nemt at holde styr på kanalindhold, men ydelsen kan blive forbedret, hvis du slår visningen af miniaturebilleder fra.

Til toppen

Vise eller skjule en kanal

Du kan bruge panelet Kanaler til at få vist en vilkårlig kombination af kanaler i dokumentvinduet. Du kan f.eks. få vist en alfakanal og sammensætningskanalen sammen for at se, hvordan ændringer af alfakanalen påvirker hele billedet.

❖ Klik i øjekolonnen ved siden af kanalen for at skjule eller vise kanalen. Klik på sammensætningskanalen for at få vist alle standardfarvekanaler. Sammensætningskanalen vises, når alle farvekanalerne er synlige.
Du kan vise eller skjule flere kanaler ved at trække gennem øjekolonnen i panelet Kanaler.

Til toppen

Vise farvekanaler i farver

Enkelte kanaler vises med gråtoner. I RGB-, CMYK- eller Lab-billeder kan du få vist de enkelte kanaler i farver. I Lab-billeder vises kun a- og b-kanalerne i farver. Hvis mere end én kanal er aktiv, vises kanalerne altid i farver.

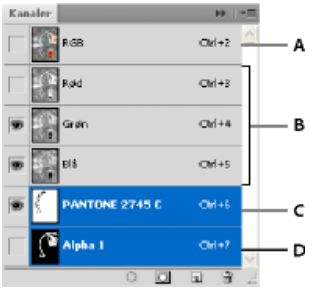
Du kan ændre standarden for at vise de enkelte farvekanaler i farver. Når en kanal er synlig i billedet, vises et øjeikon til venstre for den i panelet.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - I Windows: Vælg Rediger > Indstillinger > Grænseflade.
   - I Mac OS: Vælg Photoshop > Indstillinger > Grænseflade.
2. Vælg Vis kanaler i farver, og klik på OK.

Til toppen

Vælge og redigere kanaler

Du kan vælge en eller flere kanaler i panelet Kanaler. Navnene på alle valgte, eller aktive, kanaler er fremhævet.



Valg af flere kanaler
***A.** Ikke synlig eller redigerbar **B.** Synlig, men ikke valgt til redigering **C.** Valgt til visning og redigering **D.** Valgt til redigering, men ikke til visning*

- Klik på kanalnavnet for at vælge kanalen. Hold Shift nede, og klik for at vælge (eller fravælge) flere kanaler.
- Hvis du vil redigere en kanal, skal du markere den og derefter bruge et male- eller redigeringsværktøj til at male i billedet. Du kan kun male på én kanal ad gangen. Mal med hvid for at tilføje den valgte kanals farve med 100% intensitet. Mal med en grå værdi for at tilføje den valgte kanals farve med en lavere intensitet. Mal med sort for at fjerne kanalens farve fuldstændigt.

Til toppen

Omarrangere og omdøbe alfa- og staffagefarvekanaler

Du kan kun flytte alfa- eller staffagefarvekanaler over standardfarvekanalerne, hvis billedet er i multikanaltilstand (Billede > Tilstand >Multikanal). Der er flere oplysninger om begrænsningerne i den tilstand under Multikanaltilstand.

- Hvis du vil ændre alfa- eller staffagekanalers rækkefølge, skal du trække kanalen op eller ned i panelet Kanaler. Når en linje vises på den ønskede placering, skal du slippe museknappen.
  ***Bemærk!** Staffagefarver overtrykkes i den rækkefølge, de vises i, fra øverst til nederst i panelet Kanaler.*
- Hvis du vil omdøbe en alfa- eller staffagefarvekanal, skal du dobbeltklikke på kanalens navn i panelet Kanaler og skrive et nyt navn.

Du kan få flere oplysninger under Oprettelse af en ny staffagefarvekanal.

Til toppen

Slette en kanal

Du kan få brug for at slette staffagefarve- eller alfakanaler, du ikke længere har brug for, før et billede gemmes. Komplekse alfakanaler kan øge den nødvendige diskplads til et billede væsentligt.

❖ Vælg kanalen i panelet Kanaler i Photoshop, og benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på sletteikonet .

Træk kanalnavnet i panelet til sletteikonet.

- Vælg Slet kanal i menuen i panelet Kanaler.
- Klik på sletteikonet nederst i panelet, og klik på Ja.

Bemærk! *Når du sletter en farvekanal fra en fil med lag, samkopieres synlige lag, og skjulte lag kasseres. Det skyldes, at når en farvekanal fjernes, konverteres billedet til multikanaltilstand, som ikke understøtter lag. Et billede samkopieres, når du sletter en alfakanal, staffagefarvekanal eller ekspresafmaskning.*

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprette hurtigvalg

Markere med værktøjet Hurtig markering
Markere med værktøjet Tryllestav

Markere med værktøjet Hurtig markering

Til toppen

Du kan bruge værktøjet Hurtig markering til hurtigt at "male" en markering med en rund, justerbar penselspids. Mens du trækker, udvides markeringen udad, og den finder og følger automatisk definerede kanter i billedet.

1. Vælg værktøjet Hurtig markering. (Hvis værktøjet ikke er synligt, skal du holde tryllestavværktøjet nede).
2. Klik på en af markeringsindstillingerne på indstillingslinjen: Ny, Føj til eller Træk fra.

   Ny er standardindstillingen, hvis der ikke vælges en anden. Når du har lavet startmarkeringen, ændres indstillingen automatisk til Føj til.
3. Hvis du vil ændre størrelsen af penselspidsen, skal du klikke på pop op-menuen Pensel på indstillingslinjen og indtaste en pixelstørrelse eller flytte skydeknappen. Brug indstillingerne i pop op-menuen Størrelse til at gøre penselspidsens størrelse følsom over for pennetryk eller over for et pennehjul.

   Når du opretter en markering, skal du trykke på den højre firkantede parentes (]) for at øge størrelsen af penselspidsen på værktøjet Hurtig markering. Tryk på den venstre firkantede parentes ([) for at mindske størrelsen af penselspidsen.
4. Vælg indstillinger for Hurtig markering.

   Opsamling fra alle lag Opretter en markering, der er baseret på alle lag i stedet for kun på det aktuelt valgte lag.

   Udvid automatisk Reducerer grovhed og blokeringer i markeringens grænse. Med Udvid automatisk flyder markeringen automatisk længere ud mod billedkanterne, og der foretages en vis finjustering af kanten, som du kan anvende manuelt i dialogboksen Juster kant med indstillingerne Kontrast og Radius.
5. Mal i den del af billedet, du vil markere.

   Markeringen vokser, når du maler. Hvis opdateringen går langsomt, skal du fortsætte med at trække, så computeren har tid til at afslutte markeringen. Når du maler tæt på kanterne af en form, udvides markeringsområdet for at følge konturen af formens kant.

Mal med værktøjet Hurtig markering for at udvide markeringen

Hvis du stopper med at trække og derefter klikker eller trækker i et nærliggende område, vokser markeringen for at medtage det nye område.

- Hvis du vil trække fra en markering, skal du klikke på indstillingen Træk fra på indstillingslinjen og derefter trække hen over den eksisterende markering.
- Hvis du midlertidigt vil skifte mellem tilføjelses- og fratrækningstilstand, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac) nede.
- Hvis du vil ændre værktøjets markør, skal du vælge Rediger > Indstillinger > Markører > Malemarkører (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Markører > Malemarkører (Mac OS). Normal penselspids viser standardmarkøren for Hurtig markering med et plus- eller minustegn for at vise markeringstilstanden.

6. (Valgfrit) Klik på Juster kant for at foretage en yderligere justering af markeringens grænse. Se Justere markeringens kanter.

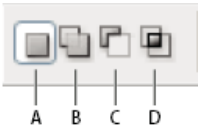
Markere med værktøjet Tryllestav

Til toppen

Med tryllestavværktøjet kan du markere et område med ens farver (f.eks. en rød blomst) uden at skulle optegne dets kontur. Du angiver det valgte farveområde eller *tolerancen* i forhold til den originale farve, du klikker på.

Du kan ikke bruge tryllestavværktøjet på et billede i bitmaptilstand eller på billeder med 32 bit pr. kanal.

1. Vælg tryllestavværktøjet . (Hvis værktøjet ikke er synligt, kan du få adgang til det ved at holde værktøjet Hurtig markering nede).
2. Angiv en af markeringsindstillingerne på indstillingslinjen. Tryllestavens markør ændres i forhold til den valgte indstilling.



Markeringsindstillinger
***A.** Ny **B.** Føj til **C.** Træk fra **D.** Skæring med*

3. Vælg en eller flere af følgende indstillinger på indstillingslinjen:

   Tolerance Bestemmer farveområdet for de markerede pixel. Angiv en værdi i pixel mellem 0 og 255. Med en lav værdi markeres de få farver, som er meget lig de pixel, du klikker på. Med en højere værdi markeres et bredere farveområde.

   Kantudjævnet Der oprettes en markering med blødere kanter.

   Sammenhængende Markerer kun tilstødende områder med de samme farver. Ellers markeres alle pixel med de samme farver i hele billedet.

   Opsamling fra alle lag Markerer farver ved hjælp af data fra alle de synlige lag. Ellers markerer tryllestavværktøjet kun farver fra det aktive lag.
4. Klik i billedet på den farve, du vil markere. Hvis Sammenhængende er valgt, markeres alle tilstødende pixel inden for toleranceområdet. Ellers markeres alle pixel inden for toleranceområdet.
5. (Valgfrit) Klik på Juster kant for at foretage en yderligere justering af grænsen for markeringen, eller få vist markeringen på forskellige baggrunde eller som en maske. Se Justere markeringens kanter.

Flere hjælpeemner

- Gemme markeringer og alfakanalmasker
- Konvertere mellem kurver og markeringsrammer
- Galleri for markeringsværktøjer

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Vælge farveområde i et billede

Vælg farveområde
Fra en ekspert: Justering af hudtoner
Gem indstillinger for valg af hudtoner som en forudindstilling | Kun Creative Cloud

Til toppen

Vælg farveområde

Med kommandoen Farveområde markeres en angivet farve eller et farveområde i en eksisterende markering eller et helt billede. Hvis du vil erstatte en markering, skal du sørge for at ophæve markeringen af alt, før denne kommando anvendes. Kommandoen Farveområde er ikke tilgængelig til billeder med 32 bit pr. kanal.

Hvis du vil justere en eksisterende markering, skal du bruge kommandoen Farveområde gentagne gange for at markere et undersæt af farver. Hvis du f.eks. vil markere de grønne områder i en cyan markering, skal du vælge Cyan i dialogboksen Farveområde og klikke på OK. Åbn derefter dialogboksen Farveområde igen, og vælg Grønne. (Resultatet er raffineret, fordi denne teknik markerer dele af farver i en farveblanding).

Du kan også vælge hudtoner i Photoshop CC og Photoshop CS6 og registrere ansigter automatisk for at vælge dem. Hvis du vil oprette en markering, der bevarer hudtonerne, mens du justerer farven på alt andet, skal du vælge **Inverter** under pipettens prøver.

1. Brug Vælg > Farveområde.

   Du kan også bruge Farveområde til at finpudse en lagmaske. Se Ændring af maskeopacitet eller finpudsning af kanter.

2. Vælg en af følgende indstillinger i menuen Vælg:

   - (Kun CC og CS6) Vælg Hudtoner for at vælge farver, der ligner almindelige hudtoner. Aktivér Registrer ansigter for at valget af hudtone bliver mere præcist. Se den korte introduktionsvideo Valg af hudtoner af Peachpit.
   - Vælg farveprøver for at aktivere Pipetteværktøjet og vælge farveprøver fra billedet. Hvis du vælger flere farveområder i billedet, skal du vælge Lokaliserede farvegrupper for at danne en mere præcis markering.
   - Vælg et farve- eller toneområde. Du kan ikke justere markeringen, hvis du benytter denne funktion.

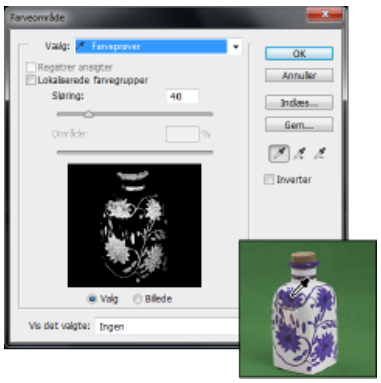
3. Vælg en af følgende visningsindstillinger:

   Valg Viser den markering, der er et resultatet af de farver, du indsamler i billedet. Hvide områder er som udgangspunkt markerede pixel, sorte områder er ikke-markerede, og grå områder er delvist markerede.

   Billede Viser hele billedet. Du kan f.eks. få brug for at indsamle en prøve fra en del af billedet, som ikke findes på skærmen.

   Hvis du vil skifte mellem eksempelvisningerne Billede og Valg i dialogboksen Farveområde, skal du trykke på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).

4. Placer pipettemarkøren over billedet eller eksempelområdet for at indsamle farveprøver, og klik for at indsamle prøver af de farver, der skal medtages.



Indsamling af farveprøve

Sådan justeres markeringen:

- Hvis du vil tilføje farver, skal du vælge plus-pipetten og klikke i eksempelområdet eller billedet.
- Hvis du vil fjerne farver, skal du vælge minus-pipetten og klikke i eksempelområdet eller billedet.

Hold Shift nede for midlertidigt at aktivere plus-pipetten. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (MacOS) nede for at aktivere minus-pipetten.

5. Juster det markerede farveområde ved at trække skydeknappen Sløring eller angive en værdi. Indstillingen Sløring kontrollerer, hvor bredt et farveområde er i markeringen, og øger eller mindsker mængden af delvist markerede pixel (grå områder i markeringsvisningen). Angiv en lav sløringsværdi for at begrænse farveområdet og en højere værdi for at gøre området større.

Forøgelse af sløring udvider markeringen

Hvis du valgte Lokaliserede farvegrupper, skal du bruge skyderen Område til at styre, hvor langt fra eller hvor tæt på en farve skal være fra eksempelpunkterne for at blive inkluderet i markeringen. Dit billede indeholder for eksempel en lap med gule blomster både i forgrunden og baggrunden, men du vil kun markere blomsterne i forgrunden. Tag en prøve af farverne i blomsterne i forgrunden, og formindsk området, således at blomster med samme farve i forgrunden ikke er markeret.

6. Du kan se et eksempel på markeringen i billedvinduet ved at vælge Vis det valgte:

   Ingen Viser det oprindelige billede.

   Gråtoner Viser hvid for helt markerede pixel, grå for delvist markerede og sort for umarkerede.

   Sort bund Viser det oprindelige billede for markerede pixel og sort for umarkerede. Indstillingen er praktisk til lyse billeder.

   Hvid bund Viser det oprindelige billede for markerede pixel og hvid for umarkerede. Indstillingen er praktisk til mørke billeder.

   Ekspresafmaskning Viser umarkerede områder som en rubylit-maske (eller en brugerdefineret farve angivet i dialogboksen Indstillinger for ekspresafmaskning).

7. Hvis du vil vende tilbage til den oprindelige markering, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (MacOS) nede og klikke på Nulstil.
8. Brug knapperne Gem og Indlæs i dialogboksen Farveområde for at gemme og genbruge de aktuelle indstillinger for farveområde.

   (Kun Creative Cloud) Indstillinger for valg af hudtoner kan nu gemmes som en forudindstilling.

Bemærk! *Hvis der vises en meddelelse om, at "Ingen pixel er valgt mere end 50%", vil markeringsrammen ikke være synlig. Du kan have valgt en farve fra menuen Vælg, f.eks. røde farver, hvor billedet ikke indeholdt nogen røde toner med en tilstrækkelig høj farvemætning.*

Til toppen

Gem indstillinger for valg af hudtoner som en forudindstilling | Kun Creative Cloud

Kommandoen udvælgelse af farveområde gemmer nu valg af hudtone som en forudindstilling. Den kan også gemme indstillingen for funktionen Registrer ansigter, når Hudtoner eller Farveprøver vælges.

Sådan gemmes indstillingen for Hudtoner som en forudindstilling:

1. Brug Vælg > Farveområde.
2. Vælg Hudtoner fra menuen Vælg i dialogboksen Farveområde.
3. Vælg Registrer ansigter og juster derefter skydeknappen Sløring eller indtast en værdi for at valget af hudtone bliver mere præcist. Hvis du vil have hjælp til at markere, skal du sørge for, at visningen er indstillet til markering, og at Markeringsvisning er valgt, så du kan se dine markeringer i dokumentvinduet.
4. Klik på knappen Gem, og i vinduet Gem skal du indtaste et filnavn for forudindstillingen til hudtonen og derefter klikke på Gem.

Sådan indlæses en forudindstilling til hudtoner:

1. Klik på knappen Indlæs i dialogboksen Farveområde.
2. I vinduet Indlæs skal du vælge den forudindstillingsfil, som du ønsker, og derefter klikke på Indlæs.

Flere hjælpeemner

- Gemme markeringer og alfakanalmasker

- Konvertere mellem kurver og markeringsrammer
- Galleri for markeringsværktøjer

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Billedjusteringer

nuancenuanceJustering af farvetone og mætning
artikel (27. juli 2013)

Automatiske farvekorrektioner
Kelby (7. maj 2012)
videoselvstudium
Rettelser med ét klik til almindelige billedfejl.

Brug af justeringslag
video2brain (7. maj 2012)
videoselvstudium
Skift farve og farvetoner med komplet fleksibilitet.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Perspektivfordrejning | Photoshop CC

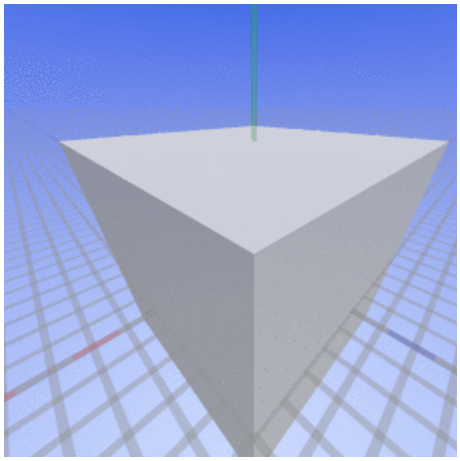
Baggrund
Forudsætning: grafikprocessor aktiveret
Juster perspektivet
Ofte stillede spørgsmål

Med Photoshop kan du nemt justere perspektivet på billeder. Denne funktion er i særdeleshed praktisk i forbindelse med billeder med lige linjer og jævne overflader - f.eks. billeder af arkitektur og bygninger. Du kan også bruge denne funktion til at kombinere objekter med forskellige perspektiver i et enkelt billede.

Baggrund

Til toppen

Et objekt kan nogle gange se anderledes ud på et billede, end det gør i virkeligheden. Dette misforhold skyldes perspektivfordrejning. Billeder af samme objekt taget fra forskellige kameraafstande og synsvinkler kan udvise forskellige grader af perspektivfordrejning.



Perspektivfordrejning på billeder af samme objekt taget fra forskellige afstande og vinkler

(Creative Commons-billeder stillet til rådighed af SharkD)

Forudsætning: grafikprocessor aktiveret

Til toppen

Photoshop kræver mindst 512 MB video-RAM (VRAM) til at køre perspektivfordrejningsfunktionen. Find yderligere oplysninger i *Photoshop CC GPU.*

Forudsætning for at kunne justere perspektivet er, at grafikprocessoren er aktiveret i Photoshops indstillinger.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Ydeevne.
2. Gå ind i Grafikprocessorindstillinger, og vælg Benyt grafikprocessor.
3. Klik på Avancerede indstillinger. Kontrollér, at Benyt grafikprocessor til at accelerere beregning er markeret.
4. Klik på OK.

Juster perspektivet

Til toppen

Definer planer

Du skal definere de arkitektoniske planer på billedet, før du kan justere perspektivet.

1. Åbn billedet i Photoshop.
2. Vælg Rediger > Perspektivfordrejning. Gennemlæs tippet på skærmen, og luk det.
3. Tegn nu firkanter langs de arkitektoniske planer på billedet. Prøv at få firkanterne, du tegner, til at ligge parallelt med de lige linjer i arkitekturen.

Tegn firkanternes sider, så de omtrent ligger parallelt med linjerne i arkitekturen. Som illustrationen viser, kan du fastgøre to planer til hinanden. Her er et sæt definerede planer for en bygning.

Manipuler planerne

1. Skift fra Layoutstilstand til Fordrejningstilstand.

Fordrejningstilstand

2. Manipulér perspektivet på en af de mange forskellige mulige måder:

- Flyt rundt på firkanternes hjørner (punkter) som ønsket. Du kan for eksempel justere perspektivet i dette billede, så de to sider af bygningen fremtræder som forkortet lige meget. Det resulterende perspektiv bliver omtrent en synsvinkel, hvor bygningen ses direkte fra et hjørne.

Justering af perspektivet så bygningens to sider bliver forkortet lige meget

- Hold Shift nede, og klik på en side i en firkant for at rette den op og holde den lige under yderligere manipulering af perspektivet. En sådan oprettet side fremhæves med gult i fordrejningstilstanden. Du kan redigere firkanternes hjørner (punkter) og således få en mere præcis styring, når du justerer perspektivet.

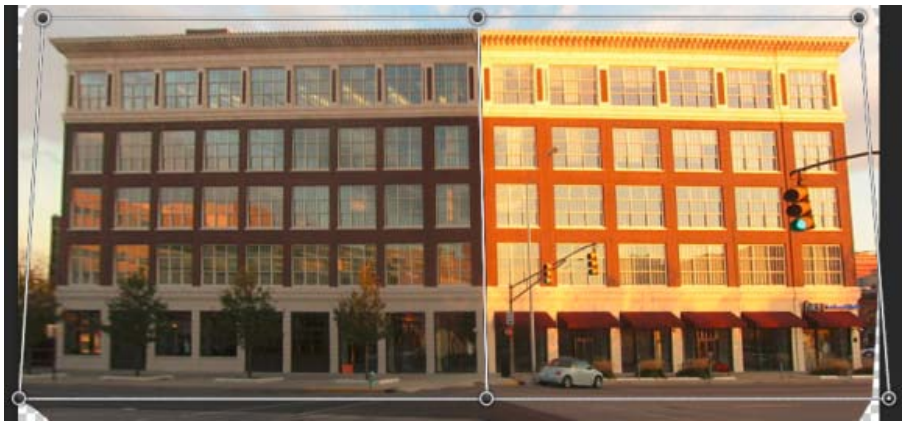
Hold Shift nede, og klik på en side i en firkant for at rette den op og holde den lige under yderligere manipulering af perspektivet. Den markerede side længst til højre i dette billede er fremhævet med gult.

Den markerede side er rettet op. Opretningen af siden bliver også bevaret under yderligere manipulering af perspektivet.

Hold Shift nede, og klik på siden igen, hvis du ikke vil gemme opretningen af den.

- Når du har aktiveret Fordrejningstilstanden, kan du klikke på følgende ikoner for automatisk perspektivjustering:

  Automatisk udretning af vandrette linjer



Ret vandrette linjer ud

  Automatisk udretning af næsten lodrette linjer

Ret lodrette linjer ud

Automatisk udretning af både lodrette og vandrette linjer

Ret vandrette og lodrette linjer ud

3. Klik på ikonet Udfør perspektivfordrejning (), når du er færdig med at justere perspektivet.

Tastaturgenveje

Følgende tastaturgenveje gør det nemmere at justere perspektivet:

Piletaster Flyt et hjørne på en firkant en anelse (punkt)

H Skjuler gitteret, når du arbejder i Fordrejningstilstand

L Skifter til Layoutstilstand

W Skifter til Fordrejningstilstand

Enter Når Layoutstilstand er aktiveret, kan du trykke på Enter for at skifte til Fordrejningstilstand . Når Fordrejningstilstand er aktiveret, kan du udføre de aktuelle perspektivændringer ved at trykke på Enter.

Shift + klik *(Fordrejningstilstand)* Retter en side i en firkant op og holder den lige under yderligere manipulering af perspektivet. Hvis du ikke vil gemme opretningen, kan du holde Shift nede og klikke på siden igen.

Shift-(træk en side) *(Fordrejningstilstand)* Begrænser et plans form, mens det forlænges

Til toppen

Ofte stillede spørgsmål

Kan jeg redigere forskellige perspektiver i det samme billede?

Ja. Når du redigerer forskellige perspektiver i det samme billede, kan du vælge at:

- Bevare en del af billedet med et bestemt perspektiv uændret, mens du justerer perspektivet i resten af billedet. Sådan gøres det:
  1. Tegn en firkant omkring den del af billedet, hvor du vil bevare perspektivet uændret. Sørg for, at denne firkant ikke er fastgjort til et andet plan, hvor du vil justere perspektivet.
  2. Hold denne firkant uændret, mens du arbejder med de andre planer, hvor du vil justere perspektivet.
- Rediger dele af billedet med forskellige perspektiver uafhængigt af hinanden.
  1. Tegn individuelle firkanter omkring de pågældende dele af billedet.
  2. Manipulér firkanterne uafhængigt af hinanden.

Tipsene på skærmen vises ikke længere. Hvordan får jeg dem tilbage?

Prøv følgende:

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Generelt.
2. Klik på Nulstil alle advarselsdialogbokse, og klik derefter på OK.

Kan jeg definere forskellige sæt af planer for den samme arkitektur?

Ja. Som en illustration er der her to forskellige måder til definering af planer for porten til Taj Mahal:

En firkant er tegnet løst omkring arkitekturen

Et andet sæt af planer defineret for den samme arkitektur. Dette sæt af planer giver finere kontrol over justering af perspektivet.

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Reducer sløring på grund af kamerarystelser | Photoshop CC

Video | Brug af filteret til reducering af kamerarystelser
Billeder, der egner sig til reducering af kamerarystelser
Brug automatisk reducering af kamerarystelser
Brug flere sløringsrammer til reducering af kamerarystelser
Avancerede indstillinger for sløringsrammer

Photoshop har en smart mekanisme til automatisk reducering af sløring på grund af kamerabevægelser. Hvis det er nødvendigt, kan du justere avancerede indstillinger for at gøre billedet endnu skarpere. Filteret Reducering af rystelser i menuen Filter > Skarphed kan reducere flere forskellige typer sløring på grund af kamerabevægelser, herunder lineær bevægelse, bueformet bevægelse, rotationsbevægelse og zigzagbevægelse.

Reducering af kamerarystelser | Et eksempel på før og efter reducering

Billeder, der egner sig til reducering af kamerarystelser

Til toppen

Funktionen til reducering af kamerarystelser virker bedst på velbelyste billeder fra stillbilledkameraer uden for meget billedstøj. De følgende typer af stillbilleder er specielt egnede til reducering af rystelser:

- Indendørs- og udendørsbilleder taget med en lang brændvidde
- Indendørsbilleder af en statisk scene taget med en lav lukkerhastighed og uden blitz

Derudover kan reducering af rystelser hjælpe med til at gøre sløret tekst skarpere i billeder, der er påvirket af kamerabevægelse.

Brug automatisk reducering af kamerarystelser

Til toppen

1. Åbn billedet.
2. Vælg Filter > Skarphed > Reducering af rystelser. Photoshop analyserer automatisk det område af billedet, der bedst egner sig til reducering af rystelser, bestemmer sløringens art og ekstrapolerer de pågældende korrektioner på hele billedet. Det korrigerede billede vises til din vurdering i dialogboksen Reducering af rystelser.

Med brug af detaljeringsluppen i ruden nederst til højre kan du nøje undersøge det område, der er i fokus. Du kan om nødvendigt zoome ind eller zoome ud på et billedelement. Når du trækker håndværktøjet hen over detaljeringsluppen for at undersøge et billedområde, kan du slippe museknappen for at se et eksempel på de ændringer, der er udført på området med funktionen til reducering af rystelser.

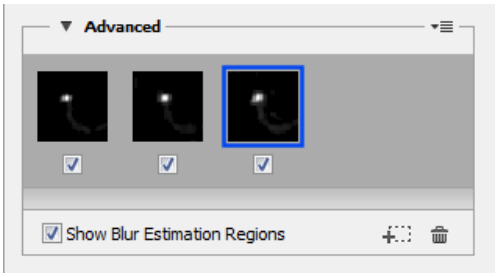
***Bemærk:** Hvis der ikke kan ses korrektioner af billedet i dialogboksen Reducering af rystelser, skal du kontrollere, at funktionen Eksempel i ruden til højre er aktiveret.*

Brug flere sløringsrammer til reducering af kamerarystelser

Til toppen

En sløringsramme angiver sløringens form og omfang for det valgte område af billedet. Forskellige områder i billedet kan have sløring med forskellige former. Automatisk reducering af kamerarystelser bruger kun sløringsrammen for det område i billedet, som Photoshop som standard har bestemt som det bedst egnede til vurdering af sløring. Hvis du ønsker at finjustere billedet yderligere, kan du få Photoshop til at beregne og korrigere for sløringsrammer i flere områder.

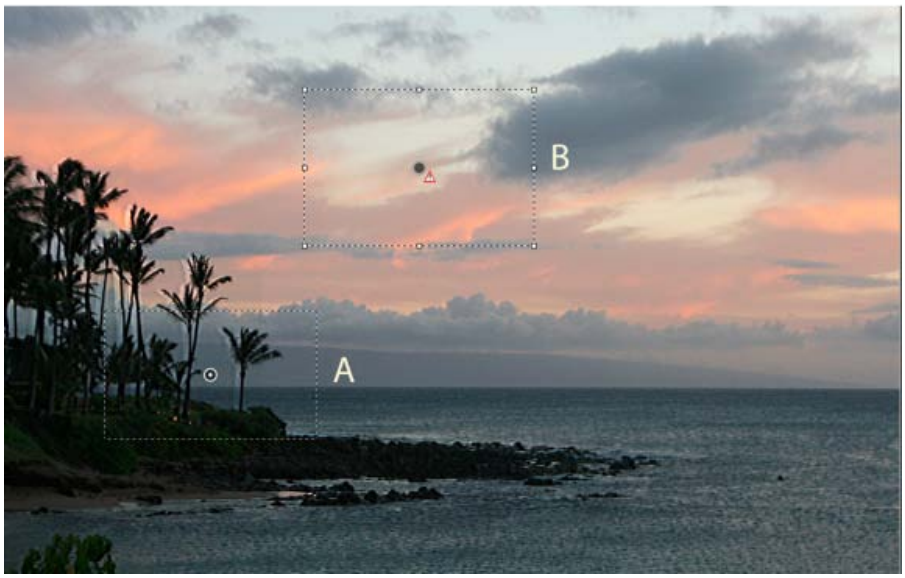
De relevante sløringsrammer fremgår af panelet Avanceret i dialogboksen Reducering af rystelser. Du kan klikke på en sløringsramme for at zoome ind på den.



Flere sløringsrammer i panelet Avanceret

Opret og rediger sløringsrammer

I Photoshop kan du oprette og ændre sløringsrammer på flere forskellige måder. Opret sløringsrammer i de områder af billedet, hvor der er kantkontrast, for at opnå de bedste resultater. Området mærket med **A** i illustrationen herunder er for eksempel bedre egnet til vurdering af sløring end det område, der er mærket med **B**.



På grund af kontraster i teksturen er A bedre egnet til vurdering af sløring end B

Skift størrelse på/flyt grænserne for det område, der bliver fokuseret på

Du kan opdatere den tilknyttede sløringsramme ved blot at flytte grænserne for det område, der bliver fokuseret på. For at skifte fokus til et andet område, kan du trække i centerpunktet i det område, der i øjeblikket er i fokus.

Få Photoshop til at foreslå et nyt område til vurdering af sløring

1. Klik på ikonet Tilføj foreslået sløringsramme() i panelet Avanceret i ruden til højre. Photoshop fremhæver et nyt område i billedet, der egner sig til vurdering af sløring, og opretter dets sløringsramme.
2. Tilføj om nødvendigt flere sløringsrammer.

Klik på papirkurvsikonet () for at slette en eller flere markerede sløringsrammer.

Manuel markering af et nyt billedområde

1. Klik på ikonet Værktøj til vurdering af sløring () i øverste venstre hjørne af dialogboksen Reducering af rystelser.
2. Træk et markeringsrektangel hvor som helst på billedet. Photoshop opretter automatisk en sløringsramme for det område, du markerede.
3. Tilføj om nødvendigt flere sløringsrammer.

Opret en sløringsramme, ved at benytte Værktøj til sløringsretning

1. Vælg Værktøj til sløringsretning () i panelet til venstre.
2. Træk en lige linje på billedet, som repræsenterer sløringsretningen.
3. Juster om nødvendigt Sløringsrammelængden og Sløringsrammeretningen.

Længde og bredde af sløringsrammen

Rediger en sløringsramme med detaljeringsluppen

1. Brug detaljeringsluppen til at fokusere på et nyt billedområde, der egner sig til reducering af kamerarystelser.
2. Klik på ikonet Forstærk ved luppens placering ( ) for at flytte fokus i den venstre rude til det fremhævede område i detaljeringsluppen. Sløringsrammen for det område, der tidligere blev vist i detaljeringsluppen , bliver automatisk opdateret.

*Tastaturgenvejen **q** lader dig fastgøre/frigøre detaljeringsluppen.*

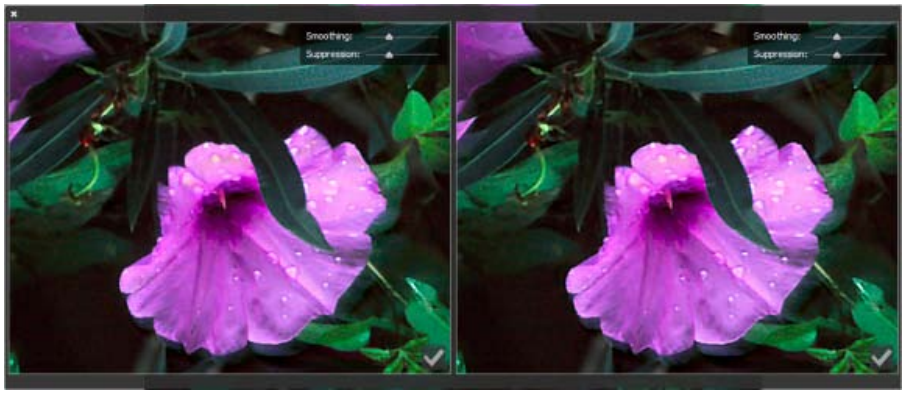
Rediger en sporingsramme med detaljeringsluppen

Vis og anvend flere sløringsrammer

Når du har tilføjet de nødvendige sløringsrammer, kan du vælge én eller flere af dem i panelet Avanceret for at anvende dem på billedet.

Visning og sammenligning af resultaterne for to sløringsrammer

- Vælg sløringsrammerne i panelet Avanceret, mens Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac) holdes nede. Photoshop viser ruden med forhåndsvisninger for de valgte sløringsrammer.



Resultaterne af to sløringsrammer vist side om side

Under forhåndsvisning af resultaterne for to sløringsrammer ved siden af hinanden, kan du hurtigt justere Udjævningog Undertrykkelse af artefakter, samt se hvorledes dine ændringer påvirker billedet. Se Udjævning og Undertykkelse af artefakter.

Dubler en sløringsramme

- Træk en sløringsramme hen på ikonet Tilføj foreslået sløringsramme ( ).

Photoshop opretter så en kopi af sløringsrammen og låser den dublerede kopi.

Det er nyttigt at oprette dublerede kopier af sløringsrammer, når du hurtigt vil justere Udjævning og Undertrykkelse af artefakter, samt se forhåndsvisning af, hvordan dine ændringer påvirker billedet. Se Udjævning og Undertykkelse af artefakter.

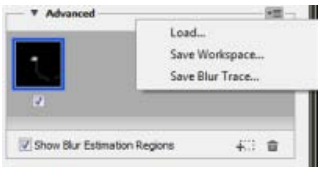
Arbejde med dublerede sløringsrammer

Genbrug sløringsrammer

Når du har oprettet sløringsrammer, kan du gemme dem og bruge dem på andre billeder.

1. Vælg en eller flere sløringsrammer.
2. Vælg Gem sløringsramme i harmonikamenuen i panelet Avanceret. Sløringsrammerne kan gemmes i to formater: KNL og PNG.

Når du ønsker at genbruge de gemte sløringsrammer på et andet billede, kan du bruge indstillingen Indlæs i harmonikamenuen i panelet Avanceret.



Gemme og indlæse sløringsrammer

Til toppen

Avancerede indstillinger for sløringsrammer

Med de avancerede indstillinger for sløringsrammer kan du finjustere reduceringen af kamerarystelser yderligere.

Sløringsrammegrænser

Indstillingen Sløringsrammegrænser repræsenterer den fastsatte størrelse af sløringsrammen. Du kan om nødvendigt justere denne værdi.

Kildestøj

Photoshop anslår automatisk mængden af støj i billedet. Vælg om nødvendigt en anden værdi (Auto/Lav/Mellem/Høj).

Udjævning

Udjævning reducerer støj forårsaget af forøgelse af skarpheden. Du kan flytte skydeknappen til en anden værdi end standardværdien på 30 %. Det anbefales at vælge en lav værdi for udjævning.

Undertrykkelse af artefakter

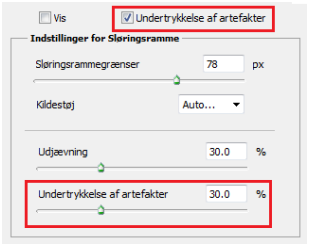
Der vil af og til kunne observeres visse synlige støjartefakter, når et billede gøres skarpere. Følg disse trin for at undertrykke disse artefakter:

1. Vælg Undertrykkelse af artefakter.

Bemærk: *Når Undertrykkelse af artefakter er slået til, genererer Photoshop grove forhåndsvisninger. Grove forhåndsvisninger er skarpere, men de indeholder også flere støjartefakter.*

2. Indstil skydekontrollen Undertrykkelse af artefakter til en højere værdi. 100 %'s undertrykkelse af artefakter resulterer i det oprindelige billede, mens der ved artefaktundertrykkelse på 0 % ikke undertrykkes nogen støjartefakter.

Undertrykkelse af artefakter virker bedst til at undertrykke mellemstor støjtæthed.



Undertrykkelse af artefakter

Støjartefakter

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justere billedets skarphed og sløring | CC, CS6

Video | Forøgelse af skarpheden i Photoshop CC
Anbefalinger til forøgelse af skarpheden
Gøre billedet skarpere ved hjælp af Smart skarphed
Gøre skarpere med Uskarp maskning
Gøre selektivt skarpere
Tilføje linsesløring
Sløre billedområder
Gøre billedområder skarpere

Anbefalinger til forøgelse af skarpheden

Til toppen

Når billedet gøres skarpere, forbedres definitionen af kanter i et billede. Uanset om dine billeder kommer fra et digitalkamera eller en scanner, kan det være en fordel at gøre de fleste billeder skarpere. Den nødvendige skarphedsgrad varierer afhængigt af kvaliteten af digitalkameraet eller scanneren. Vær opmærksom på, at justering af skarphed ikke kan korrigere et billede, der er alvorligt sløret.

Tip til bedre skarphed:

- Gør billedet skarpere på et separat lag, så du senere kan justere skarpheden igen og udskrive det på et andet medie.
- Hvis du gør billedet skarpere på et separat lag, skal du indstille lagets blandingstilstand til Luminans for at undgå farveskift langs kanterne.
- Justering af skarphed øger billedets kontrast. Hvis du synes, at højlys eller skygger klippes, efter du har justeret skarpheden, skal du bruge kontrollerne til lagblanding (hvis du justerer skarpheden for et separat lag) for at forhindre justering af skarphed i højlys og skygger. Se Angive et toneområde til blanding af lag.
- Reducer billedstøj inden skarpheden justeres, så du ikke forstærker støjen.
- Gør billedet skarpere flere gange med små mængder. Juster skarpheden første gang for at korrigere sløring, der stammer fra optagelsen af billedet (da det blev scannet, eller da du tog det med digitalt kamera). Når du har korrigeret farve og størrelse for billedet, skal du gøre det skarpere igen (eller en kopi af det) for at tilføje den passende mængde skarphed for udskriftsmediet.
- Hvis det er muligt, skal du vurdere skarpheden ved at udskrive det på det endelige medie. Mængden af skarphed varierer for udskriftsmedier.

Brug filteret Uskarp maskning (USM) eller filteret Smart skarphed for at få bedre kontrol, når du gør dine billeder skarpere. Selvom Photoshop også omfatter filterindstillingerne Skarpere, Gør kanter skarpere og Endnu skarpere, er disse filtre automatiske og har ingen kontroller og indstillinger.

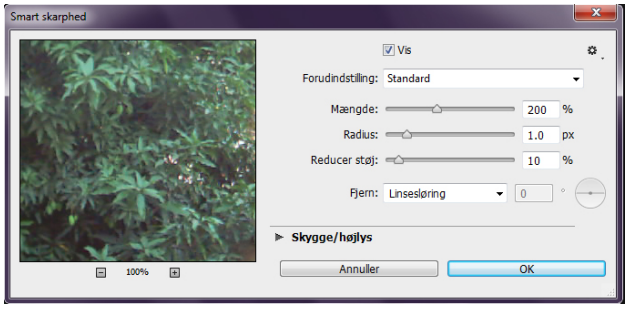
Du kan gøre hele billedet skarpere eller blot en del af det ved at bruge en markering eller en maske. Da filtrene Uskarp maskning og Smart skarphed kun kan anvendes på ét lag ad gangen, kan det være nødvendigt at sammenflette lag eller samkopiere filen for at gøre alle billedlag i en fil med flere lag skarpere.

Bemærk! *Navnet Uskarp maskning stammer fra en mørkekammerteknik, der blev anvendt i traditionel filmbaseret fotografering. Filteret gør billeder skarpere frem for det modsatte.*

Gøre billedet skarpere ved hjælp af Smart skarphed

Til toppen

Filteret Smart skarphed indeholder skarphedskontroller, der ikke er tilgængelige med filteret Uskarp maskning. Du kan indstille skarphedsalgoritmen eller kontrollere den mængde skarphed, der forekommer i skygge- og højlysområder.



Dialog for Smart skarphed (Photoshop CC)

1. Zoom dokumentvinduet til 100 % for at få en præcis visning af skarpheden.
2. Vælg Filter > Skarpere > Smart skarphed.
3. Angiv kontrolindstillingerne under Skarphed-fanerne:

   Mængde Angiver mængden af skarphed. En højere værdi øger kontrasten mellem kantpixel, så udseendet virker mere skarpt.

   Radius Bestemmer antallet af pixel, der omgiver de kantpixel, som berøres af justeringen af skarpheden. Jo større radiusværdi, jo større bliver kanteffekterne, og jo mere tydelig bliver den øgede skarphed.

   Reduktion af støj *(Kun Photoshop CC)* Reducer uønsket støj, uden at det går ud over vigtige kanter.

   Fjern Angiver den skarphedsalgoritme, der bruges til at gøre billedet skarpere.

   Gaussisk sløring er den metode, der bruges af filteret Uskarp maskning.

   Linsesløring finder kanterne og detaljerne i et billede og giver detaljerne finere skarphed og glorierne reduceret skarphed.

   Bevægelsessløring forsøger at reducere sløring som følge af kameraets eller motivets bevægelse. Angiv kontrollen Vinkel, hvis du vælger Bevægelsessløring.

   Vinkel Angiver bevægelsesretningen for indstillingen Bevægelsessløring under kontrollen Fjern.

   Mere præcis *(Kun CS6)* Behandler filen langsommere, så fjernelsen af sløring bliver mere præcis.
4. Juster skarpheden af mørke og lyse områder under fanerne Skygge og Fremhæv. Klik på knappen Avanceret for at få vist fanerne. Hvis de mørke eller lyse "glorier", der ses, når du gør billedet skarpere, bliver for kraftige, kan du reducere dem med følgende kontrolelementer, som kun er tilgængelige for billeder med 8 bit pr. kanal eller 16 bit pr. kanal.

   Udtoningsmængde Justerer mængden af skarphed i højlys eller skygger.

   Tonebredde Kontrollerer toneområdet i de skygger og højlys, der redigeres. Flyt skydeknappen til venstre eller højre for at formindske eller forøge værdien Tonebredde. Mindre værdier begrænser justeringer til kun de mørkere områder for skyggekorrektion og kun de lysere områder for korrektion af højlys.

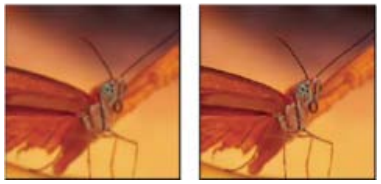
   Radius Kontrollerer størrelsen af området rundt om hver enkelt pixel, som anvendes til at bestemme, om en pixel befinder sig i skygge eller højlys. Hvis skydeknappen flyttes mod venstre, angiver det et mindre område, og hvis den flyttes mod højre, angiver det et større område.
5. Klik på OK.

Til toppen

Gøre skarpere med Uskarp maskning

Uskarp maskning gør et billede skarpere ved at øge kontrasten langs kanterne i et billede. Uskarp maskning registrerer ikke kanterne i et billede. I stedet finder filteret pixel, der i værdi adskiller sig fra omgivende pixel efter en tærskel, du angiver. Derefter øges kontrasten af tilstødende pixel efter en mængde, du angiver. For tilstødende pixel bliver lyse pixel altså lysere, og mørke pixel bliver mørkere.

Herudover angiver du radius for det område, som hver pixel sammenlignes med. Jo større radius er, jo større er kanteffekterne.



Originalbillede og anvendt Uskarp maskning

Graden, hvormed et billede gøres skarpere, afgøres ofte af personlig præference. Husk på, at hvis et billede gøres for meget skarpere, opstår der en glorie-effekt omkring kanterne.

Hvis et billede gøres for meget skarpere, opstår der en "glorie"-effekt rundt om kanterne.

Virkningerne af filteret Uskarp maskning er mere udtalte på skærmen end på output med høj opløsning. Hvis billedet skal udskrives, kan du eksperimentere for at fastlægge, hvilke indstillinger der virker bedst til dit billede.

1. (Valgfrit) Hvis billedet har flere lag, skal du vælge laget med det billede, du vil gøre skarpere. Du kan kun anvende Uskarp maskning på ét lag ad gangen, også selv om lagene er sammenkædet eller grupperet. Du kan sammenflette lagene, før du anvender filtret Uskarp maskning.
2. Vælg Filter > Skarpere > Uskarp maskning. Sørg for, at indstillingen Eksempel er valgt.

   Klik på billedet i eksempelvinduet, og hold musetasten nede for at få vist, hvordan billedet ser ud, før det gøres skarpere. Træk i eksempelvinduet for at få vist forskellige dele af billedet, og klik på + eller - for at zoome ind eller ud.

   Selvom der findes et eksempelvindue i dialogboksen Uskarp maskning, er det bedst at flytte dialogboksen, så du kan se effekterne af filtret i dokumentvinduet.
3. Træk skydeknappen Radius, eller angiv en værdi for, hvor mange pixel rundt om kantpixelene, der skal påvirke skarphedsindstillingen. Jo større radiusværdien er, jo bredere er kanteffekterne. Og jo bredere kanteffekterne er, jo mere tydelig bliver justeringen af skarpheden.

   Radiusværdien varierer ifølge emnet for billedet, størrelsen af den endelige gengivelse og outputmetoden. Til billeder med høj opløsning anbefales normalt en radiusværdi på mellem 1 og 2. En lavere værdi gør kun kantpixel skarpere, hvorimod en højere værdi gør et bredere bånd af pixel skarpere. Denne effekt er meget mindre mærkbar på tryk end på skærmen, fordi en radius på 2 pixel repræsenterer et mindre område i et trykt billede med høj opløsning.
4. Træk skydeknappen Mængde, eller skriv en værdi for at angive, hvor meget kontrasten i pixel skal øges. Til trykte billeder i høj opløsning anbefales normalt en mængde på mellem 150% og 200%.
5. Træk skydeknappen Tærskel, eller angiv en værdi for at bestemme, hvor forskellige de skarpere pixel skal være i forhold til det omgivende område, før de anses for kantpixel og gøres skarpere af filteret. En tærskel på 4 påvirker f.eks. alle pixel, der har toneværdier, som afviger med en værdi på 4 eller mere på en skala fra 0 til 255. Det vil sige, at hvis på hinanden tilstødende pixel har toneværdier på 128 og 129, bliver de ikke påvirket. Hvis du vil undgå at indsætte støj eller farvereduktion (f.eks. i billeder med hudtoner), skal du bruge en kantmaske eller prøve at eksperimentere med tærskelværdier mellem 2 og 20. Standardtærskelværdien (0) gør alle pixel i billedet skarpere.

Hvis anvendelsen af Uskarp maskning får allerede lyse farver til at se alt for farvemættede ud, skal du vælge Rediger > Udton uskarp maske og vælge Luminans i menuen Tilstand.

Til toppen

Gøre selektivt skarpere

Du kan gøre dele af billedet skarpere ved at bruge en maske eller en markering for at forhindre, at bestemte dele af billedet gøres skarpere. Du kan f.eks. bruge en kantmaske med filteret Uskarp maskning på et portræt for at gøre øjne, mund, næse og hovedkontur skarpere, men ikke hudens tekstur.

Brug af en kantmaske for kun at anvende Uskarp maskning på bestemte træk i et billede

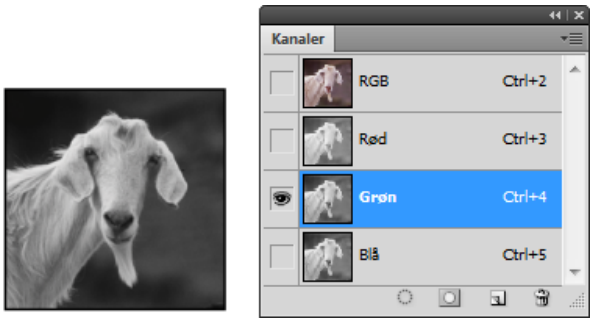
Gøre en markering skarpere

1. Når billedlaget er valgt i panelet Lag, skal du tegne en markering.
2. Vælg Filter > Skarpere > Uskarp maskning. Juster indstillingerne, og klik på OK.

   Det er kun markeringen, der gøres skarpere, resten af billedet berøres ikke.

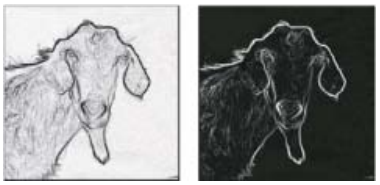
Gøre et billede skarpere ved hjælp af en kantmaske

1. Opret en maske for at foretage en selektiv justering af skarphed. En kantmaske kan oprettes på mange måder. Brug din favoritmetode, eller prøv følgende:
   - Åbn panelet Kanaler, og vælg den kanal, der viser gråtonebilledet med størst kontrast, i dokumentvinduet. Dette er ofte den grønne eller røde kanal.



Valg af en kanal med den største kontrast

- Dupliker den valgte kanal.
- Når den duplikerede kanal er valgt, skal du vælge Filter > Effekter > Find kanter.
- Vælg Billede > Justeringer > Inverter for at invertere billedet.



Filtret Find kanter er anvendt, og billedet er inverteret.

- Mens det inverterede billede stadig er markeret, skal du vælge Filter > Andet > Maksimum. Indstil radius til et lavt nummer, og klik på OK for at gøre kanterne tykkere og gøre pixelene vilkårlige.
- Vælg Filter > Støj > Median. Angiv radius til et lavt nummer, og klik på OK. Dette svarer gennemsnitligt til de tilstødende pixel.
- Vælg Billede > Justering > Niveauer, og indstil sort punkt for at blive fri for tilfældige pixel. Du kan om nødvendigt også male med sort for at retouchere den endelige kantmaske.

Indstilling af det sorte punkt højt under Niveauer for at eliminere tilfældige pixel i kantmasken

- Vælg Filter > Slør > Gaussisk sløring for at udtynde kanterne.

Bemærk! *Filtrene Maksimum, Median og Gaussisk sløring blødgør kantmasken, så effekterne af justeringen af skarpheden bedre passer ind i det færdige billede. Selvom alle tre filtre bruges i denne procedure, kan du eksperimentere med kun at bruge et eller to.*

2. I panelet Kanaper skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på den duplikerede kanal for at markere kantmasken.
3. I panelet Lag skal du vælge billedlaget. Kontroller, at markeringen stadig er synlig i billedet.
4. Brug Vælg > Inverter.
5. Når markeringen er aktiv i billedlaget, skal du vælge Filter > Skarpere > Uskarp maskning. Angiv de ønskede indstillinger, og klik på OK.

   Hvis du vil se resultaterne, skal du vælge RGB-kanalen i panelet Kanaler og fjerne markeringen i billedet.

   Du kan oprette en handling for på enkel vis at anvende alle trin i proceduren.

Til toppen

Tilføje linsesløring

Slører et billede for at skabe et indtryk af smallere feltdybde, så visse objekter i billedet forbliver skarpe, og andre områder bliver slørede. Du kan bruge en enkel markering til at bestemme, hvilke områder der skal sløres, eller du kan bruge en separat alfakanal med et *dybdekort* til at beskrive nøjagtigt, hvordan sløringen skal tilføjes.

Filteret Linsesløring bruger dybdekortet til at fastlægge placeringen af pixel i et billede. Når et dybdekort er valgt, kan du også bruge trådkorsmarkøren til at angive startpunktet for en given sløring. Du kan bruge alfakanaler og lagmasker til at oprette dybdekort. De sorte områder i en alfakanal behandles, som om de ligger forrest i billedet, mens de hvide områder behandles, som om de ligger langt væk.

Hvis du vil have en gradvis sløringseffekt (ingen nederst, og størst øverst), skal du oprette en ny alfakanal og anvende et farveforløb, hvor kanalen er hvid øverst i billedet og sort nederst i billedet. Vælg derefter filteret Linsesløring, og vælg alfakanalen i pop op-menuen Kilde. Hvis du vil ændre farveforløbets retning, skal du markere afkrydsningsfeltet Inverter.

Sløringens udseende afhænger af den irisform, du vælger. Antallet af blade bestemmer irisformen. Du kan ændre irisblade ved at bøje dem (gøre dem mere cirkelformede) eller rotere dem. Du kan også formindske eller forstørre visningen af eksempelbilledet ved at klikke på minusknappen eller plusknappen.

1. Vælg Filter > Sløring > Linsesløring.
2. Vælg Hurtigere for Eksempel for at fremstille hurtigere eksempelbilleder. Vælg Mere præcis for at få vist den endelige version af billedet. Mere præcise eksempelbilleder genereres langsommere.
3. Vælg en kilde (hvis du har en kilde) for Dybdekort i pop op-menuen Kilde. Træk skydeknappen Sløringsbrændvidde for at angive den dybde, hvor der er stillet skarpt på pixel. Hvis brændvidden f.eks. er indstillet til 100, er pixel med en afstand på 1 og 255 helt slørede, mens pixel, der er tættere på 100, er mindre slørede. Hvis du klikker på eksempelbilledet, ændres skydeknappen Sløringsbrændvidde for at afspejle det sted, der blev klikket på, og der fokuseres på dybden af det område, der klikkes på.
4. Vælg Inverter for at invertere den markering eller alfakanal, du bruger som kilden til dybdekortet.
5. Vælg en irisform i pop op-menuen Form. Du kan også trække skydeknappen Bladkrumning for at udglatte irissens kanter eller trække skydeknappen Rotation for at rotere den. Hvis du vil tilføje mere sløring, skal du trække skydeknappen Radius.
6. Træk skydeknappen Tærskelværdi for Spejlende højlys for at vælge en lysstyrkegrænse, så alle pixel, der er lysere end denne værdi, behandles som spejlende højlys. Hvis du vil øge højlysenes lysstyrke, skal du trække skydeknappen Lysstyrke.
7. Hvis du vil tilføje støj i et billede, skal du vælge Ensartet eller Gaussisk. Hvis du vil tilføje støj uden at påvirke farverne, skal du vælge Monokromatisk. Træk skydeknappen Mængde for at tilføje eller fjerne støj.

   Sløring fjerner filmkorn og støj fra det originale billede. Hvis billedet skal have et realistisk og uretoucheret udseende, kan du tilføje noget af den fjernede støj igen.
8. Klik på OK for at anvende ændringerne på billedet.

Til toppen

Sløre billedområder

Sløringsværktøjet blødgør hårde kanter eller reducerer detaljer i et billede. Jo mere du maler over et område med værktøjet, jo mere sløret bliver det.

1. Vælg sløringsværktøjet .
2. Vælg følgende fremgangsmåde på indstillingslinjen:
   - Vælg en penselspids, og angiv indstillinger for blandingstilstand og styrke på indstillingslinjen.
   - Vælg Eksempel på alle lag på indstillingslinjen for at sløre ved hjælp af data fra alle synlige lag. Fjern markeringen ved denne indstilling, og værktøjet bruger kun data fra det aktive lag.
3. Træk hen over den del af billedet, du vil sløre.

Til toppen

Gøre billedområder skarpere

Med skarphedsværktøjet forøges kontrasten langs kanterne, så den synlige skarphed forøges. Jo mere du maler over et område med værktøjet, jo skarpere bliver området.

1. Vælg skarphedsværktøjet . (Hvis værktøjet ikke er synligt, skal du holde sløringsværktøjet nede).
2. Vælg følgende fremgangsmåde på indstillingslinjen:
   - Vælg en penselspids, og angiv indstillinger for blandingstilstand og styrke.
   - Vælg Eksempel på alle lag for at øge skarpheden ved hjælp af data fra alle synlige lag. Hvis denne indstilling ikke er valgt, bruger værktøjet kun data fra det aktive lag.
   - Vælg Beskyt detaljer for at forstørre detaljer og minimere pixelerede artefakter. Fravælg denne funktion, hvis du vil have mere overdrevne skarphedseffekter.
3. Træk hen over den del af billedet, du vil gøre skarpere.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Grundlæggende oplysninger om farvejusteringer

Før der foretages farve- og tonejusteringer
Korrigere billeder
Oversigt over panelet Justeringer
Farvejusteringskommandoer
Foretage en farvejustering
Gemme justeringsindstillinger
Anvende justeringsindstillinger igen
Korrektion af farver i CMYK og RGB
Identificere farver uden for farveskalaen

Før der foretages farve- og tonejusteringer

Til toppen

De effektive værktøjer i Photoshop kan forbedre, reparere og korrigere farven og tonaliteten (lysstyrke, mørke områder og kontrast) i et billede. Her er nogle punkter, der bør overvejes, før der foretages justeringer af farve og tone.

- Arbejd med en skærm, der er kalibreret og profileret. Ved vigtig billedredigering er det afgørende at kalibrere og profilere. I modsat fald vil det billede, du ser på skærmen, se anderledes ud på andre skærme, eller når det udskrives.
- Planlæg at bruge justeringslag til at justere toneområdet og farvebalancen i billedet. Med justeringslag kan du gå tilbage og foretage flere tonejusteringer uden at kassere eller ændre data permanent fra billedlaget. Husk, at brug af justeringslag øger filstørrelsen og kræver mere RAM på computeren. Når du aktiverer farve- og tonekommandoerne i panelet Justeringer, oprettes der automatisk justeringslag.
- Hvis du ikke vil bruge justeringslag, kan du anvende justeringerne direkte på et billedlag. Husk, at nogle billedinformationer slettes, når du foretager en farve- eller tonejustering direkte på et billedlag.
- Ved vigtigt arbejde og for at opnå maksimal bevaring af billeddata er det bedst, at du arbejder med et 16-bit-billede (16 bit pr. kanal) i stedet for 8-bit-billede (8 bit pr. kanal). Der kasseres data, når du foretager farve- og tonejusteringer. Tab af billedoplysninger er mere alvorligt i et 8-bit-billede end i et 16-bit-billede. Normalt er filstørrelsen af 16-bit billeder større end af 8-bit billeder.
- Dubler eller lav en kopi af billedfilen. Når der arbejdes på en kopi af dit billede, bevares originalen i tilfælde af, at du skal bruge billedet i dets oprindelige tilstand.
- Fjern alle fejl, f.eks. støvpletter, skønhedsfejl og ridser fra billedet, før der foretages justering af farve og tone.
- Åbn info- eller histogrampanelet i udvidet visning. Mens du evaluerer og korrigerer billedet, viser begge paneler uvurderlig feedback om justeringerne.
- Du kan foretage en markering eller bruge en maske til at begrænse farve- og tonejusteringerne til en del af et billede. En anden metode til at anvende farve- og tonejusteringer selektivt er at indstille dokumentet med billedkomponenter på forskellige lag. Farve- og tonejusteringer anvendes kun ét lag ad gangen. Det er kun billedkomponenter på mållaget, som påvirkes.

Korrigere billeder

Til toppen

Her er det generelle arbejdsforløb, du følger, når du korrigerer et billedes tonalitet og farve:

1. Brug histogrammet til at kontrollere billedets kvalitet og toneområde.
2. Sørg for, at panelet Justeringer er aktiveret, så du kan få adgang til farve- og tonejusteringer. Klik på et ikon for at få adgang til de justeringer, der er beskrevet i følgende trin. Hvis du indfører rettelser fra panelet Justeringer, oprettes et justeringslag, som giver dig mere fleksibilitet og ikke sletter billedinformationer. Se Oversigt over panelet Justeringer og Om justeringslag og udfyldningslag.
3. Juster farvebalancen for at fjerne uønskede farvetoner eller for at korrigere overmættede eller undermættede farver. Se Farvejusteringskommandoer.
4. Juster toneområdet ved hjælp af justeringerne Niveauer eller Kurver.

   Begynd tonekorrektioner ved at justere værdierne for de ekstreme højlys- og skyggepixel i billedet og angive et generelt toneområde for billedet. Denne proces kaldes *indstilling af højlys og skygger* eller *indstilling af de hvide og sorte punkter*. Indstilling af højlys og skygger omfordeler typisk mellemtonepixel hensigtsmæssigt. Det kan dog være nødvendigt at justere mellemtonerne manuelt.

   Brug kommandoen Skygge/højlys til at justere tonaliteten i områder kun med skygge og højlys. Se Forbedring af detaljer for skygge og

højlys.

5. (Valgfrit) Foretag andre farvejusteringer.

   Når du har korrigeret den generelle farvebalance i billedet, kan du foretage ekstra justeringer for at forbedre farverne eller frembringe specialeffekter.

6. Gør kanterne i billedet skarpere.

   Brug som et af de sidste trin filtret Uskarp maskning eller Smart skarphed for at gøre kanternes klarhed skarpere i billedet. Den nødvendige forøgelse af skarpheden for et billede varierer ifølge den billedkvalitet, som det anvendte digitale kamera eller den anvendte scanner kan give. Se Gøre billeder skarpere.

7. (Valgfrit) Målangiv billedet til egenskaber for udskrivning eller trykning.

   Du kan bruge indstillingerne i justeringerne Niveauer eller Kurver til at importere information om højlys og skygge i farveskalaen på en outputenhed, såsom en skrivebordsprinter. Denne fremgangsmåde kan også udføres, hvis du sender billedet til en trykpresse, som du kender egenskaberne på.

   Da justering af skarphed forøger kontrasten for tilstødende pixel, er det muligt, at nogle pixel i vigtige områder ikke kan trykkes på den printer eller trykpresse, som du bruger. Derfor er det bedst finjustere outputindstillingerne efter justering af skarphed. Yderligere oplysninger om justering af outputindstillingerne finder du i afsnittet Indstille målværdier for højlys og skygge.

Til toppen

Oversigt over panelet Justeringer

Værktøjerne til farve- og tonejusteringer findes i panelet Justeringer. Hvis du klikker på et værktøjsikon, vælges der både en justering, og der oprettes automatisk et justeringslag. De justeringer, du foretager ved hjælp af kontrolelementerne og funktionerne i panelet Justeringer, opretter ikke-slettende justeringslag. Se Om justeringslag og udfyldningslag.

I Photoshop CC og CS6 indeholder panelet Egenskaber en menu kaldet Forudindstillinger med forudindstillede justeringer. I Photoshop CS5 indeholder panelet Justeringer en liste med forudindstillede justeringer, som udfører almindelige billedkorrektioner. Forudindstillingerne er tilgængelige for Niveauer, Kurver, Belysning, Farvetone/farvemætning, Sort-hvid, Kanalmixer og Selektiv farve. Hvis du klikker på en forudindstilling, anvendes den på billedet ved hjælp af et justeringslag. Du kan altid gemme justeringsindstillinger som en forudindstilling, som føjes til listen med forudindstillinger.

Hvis du klikker på et justeringsikon eller en forudindstilling, vises indstillingsvalgmulighederne for den enkelte justering.

Du kan finde en video på En introduktion af justeringslag.

Anvende en korrektion med justeringspanelet

1. Klik på et justeringsikon i panelet Justeringer, eller vælg en justering fra panelmenuen. I CS5 kan du også klikke på en forudindstillet justering.

2. Brug kontrolelementerne og indstillingerne i panelet Egenskaber(CC, CS6) eller panelet Justeringer (CS5) til at anvende de indstillinger, du ønsker.

3. (Valgfrit) Gør et følgende:
   - Hvis du vil slå justeringens synlighed til eller fra, skal du klikke på knappen Slå lagsynlighed til/fra .
   - Klik på knappen Nulstil, hvis du vil gendanne justeringens oprindelige indstillinger .
   - Hvis du vil slette en justering, skal du klikke på knappen Slet dette justeringslag .
   - I Photoshop CC og Photoshop CS6 kan du trække i et af panelets nederste hjørner for at øge bredden på panelet Justeringer. I Photoshop CS5 kan du klikke på knappen Udvid visning.
   - (CS5) Hvis du vil tilføje et nyt justeringslag oven på det nuværende lag, skal du klikke på pilen . Med denne fremgangsmåde stilles panelet Justeringer tilbage til visningen af justeringsikoner og listen med forudindstillinger. I Photoshop CC og CS6 er justeringsikonerne altid synlige i panelet Justeringer.
   - (CS5) Klik på pilen , hvis du vil vende tilbage til de aktuelle justeringsindstillinger fra justeringsikonerne og forudindstillingerne i panelet Justeringer.

Anvende en korrektion udelukkende på laget neden under

1. Klik på et justeringsikon i panelet Justeringer, eller vælg en justering fra panelmenuen. I CS5 kan du også klikke på en forudindstillet justering.

2. Dobbeltklik på knappen Afskær til lag i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Justeringer (CS5) . Klik på ikonet i panelet Lag igen

for at anvende justeringen på alle lag under det.

Gemme og anvende forudindstillede justeringer

I Photoshop CC og Photoshop CS6 indeholder panelet Egenskaber en menu med forudindstillede justeringer for det værktøj, du klikkede på i panelet Justeringer. I Photoshop CS5 indeholder Panelet Justeringer en liste med forudindstillinger til almindelige farve- og tonejusteringer. Derudover kan du gemme og anvende forudindstillinger for Niveauer, Kurver, Belysning, Farvetone/mætning, Sort-hvid, Kanalmixer og Selektiv farve. Når du gemmer en forudindstilling, føjes den til listen med forudindstillinger.

- Vælg Gem forudindstilling i menuen i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Justeringer (CS5) for at gemme justeringsindstillinger som en forudindstilling.
- (CC, CS6) Vælg en justeringsforudindstilling i menuen Forudindstilling i panelet Egenskaber for at anvende en forudindstillet indstilling.
- (CS5) Klik på trekanten for at udvide listen med forudindstillinger for en specifik justering, og klik derefter på en forudindstilling for at anvende en forudindstillet justering. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på en trekant for at få vist alle forudindstillinger.

Automatisk valg af tekstfelter eller det målrettede justeringsværktøj

Hvis du tit ændrer på justeringsparametrene med tekstfelter eller det målrettede justeringsværktøj, kan du spare tid ved at vælge disse automatisk.

- Vælg værktøjet Vælg parameter automatisk eller Vælg målrettet justering automatisk i menuen i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller i menuen i panelet Justeringer (CS5).

  Hvis du hellere vil vælge tekstfelter efterhånden, skal du trykke på Skift+Enter (Windows) eller Skift+Return (Mac OS).

Til toppen

Farvejusteringskommandoer

Du kan vælge mellem følgende kommandoer til farvejustering:

Justere niveauer automatisk Retter hurtigt farvebalancen i et billede. Selvom navnet antyder en automatisk justering, kan du finindstille, hvordan kommandoen Automatisk farve fungerer. Se Fjerne en farvetone med Automatisk farve.

Kommandoen Niveauer Justerer farvebalancen ved at indstille pixeldistributionen for enkelte farvekanaler. Se Justering af farve ved hjælp af Niveauer.

Kommandoen Kurver Giver op til 14 kontrolpunkter for justeringer af højlys, mellemtone og skygge for individuelle kanaler. Se Oversigt over kurver.

Kommandoen Belysning Justerer tonaliteten ved at foretage beregninger i et lineært farverum. Belysning bruges primært til HDR-billeder. Se Justering af belysning i HDR-billeder.

Kommandoen Vibrering Justerer farvemætningen, så afskæring minimeres. Se Justering af farvemætning ved hjælp af Farveklarhed.

Kommandoen Fotofilter Foretager farvejusteringer ved at simulere effekterne af at bruge et Kodak Wratten- eller Fuji-filter foran en kameralinse. Se Ændre farvebalancen ved hjælp af kommandoen Fotofilter.

Farvebalance, kommando Ændrer den overordnede blanding af farver i et billede. Se Anvende farvebalancejustering.

Kommandoen Farvetone/mætning Justerer værdierne for farvetone, mætning og lys i hele billedet eller individuelle farvekomponenter. Se Justering af farvetone og mætning.

Kommandoen Tilpas farve Tilpasser farven: fra ét foto til et andet foto, fra ét lag til et andet lag og fra en markering i ét billede til en anden markering i det samme billede eller et andet billede. Denne kommando justerer også luminans og farveområde og neutraliserer farvetoner i et billede. Se Tilpasse farven i forskellige billeder.

Erstat farve, kommando Erstatter specificerede farver i et billede med nye farveværdier. Se Erstatte farven på objekter i et billede.

Selektiv farve, kommando Justerer mængden af procesfarver i enkelte farvekomponenter. Se Foretage selektive farvejusteringer.

Kommandoen Kanalmixer Redigerer en farvekanal og foretager farvejusteringer, som ikke er nemme med de andre farvejusteringsværktøjer. Se Blande farvekanaler.

Til toppen

Foretage en farvejustering

Alle farvejusteringsværktøjer i Photoshop fungerer grundlæggende på samme måde: De overfører et eksisterende område af pixelværdier til et nyt område af værdier. Forskellen mellem værktøjerne er det omfang af kontrol, de giver. Du kan få adgang til farvejusteringsværktøjer og disses indstillinger i panelet Justeringer. Der findes en oversigt over farvejusteringsværktøjerne i Farvejusteringskommandoer.

Du kan justere farven i et billede på forskellige måder. Den mest fleksible metode er at bruge et justeringslag. Når du vælger et farvejusteringsværktøj i panelet Justeringer, opretter Photoshop automatisk et justeringslag. Justeringslag giver mulighed for at eksperimentere med farve- og tonejusteringer uden at ændre pixel i billedet permanent. Farve- og toneændringerne ligger i justeringslaget, der virker som et slør,

de underliggende billedlag vises igennem.

1. Hvis du kun vil foretage justeringer af en del af billedet, skal du markere den pågældende del. Hvis du ikke markerer en del af billedet, anvendes justeringen på hele billedet.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på et justeringsikon i panelet Justeringer. I CS5 kan du også klikke på en forudindstillet justering i panelet Justeringer.
   - Opret et justeringslag. Se Oprette og begrænse justerings- og udfyldningslag.
   - Dobbeltklik på miniaturebilledet for et eksisterende justeringslag i panelet Lag.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer og vælge en kommando i undermenuen for at anvende justeringer direkte på billedlaget. Husk, at denne metode sletter billedinformation.*

   Et nyt justeringslag omfatter en lagmaske, der som standard er tom (eller hvid), hvilket vil sige, at justeringen anvendes på hele billedet. (Hvis du har et aktivt markeret område på billedet, når du tilføjer et justeringslag, udmasker den oprindelige lagmaske det umarkerede område i sort). Ved hjælp af penselværktøjet kan du male sorte områder på den maske, hvor du ikke vil have justeringen til at påvirke billedet. Se Redigere en lagmaske.

3. Klik på ikonet Slå lagsynlighed til/fra i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Justeringer (CS5) for at slå visning af justeringer i billedet til og fra.

   Tryk på knappen Nulstil for at annullere ændringerne.

Til toppen

Gemme justeringsindstillinger

Du kan gemme farvejusteringsindstillinger og anvende dem på andre billeder. Når en indstilling er gemt, kan den findes enten i menuen Forudindstilling i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller på listen over forudindstillinger i panelet Justeringer (CS5). Du kan også vælge indstillingen Indlæs forudindstilling i justeringsdialogboksmenu. Hvis du gemmer farvejusteringsindstillinger med kommandoen Tilpas farve, kan du få hjælp i afsnittet Tilpasse farven i forskellige billeder.

- Vælg Gem forudindstilling i panelets menu for at gemme en indstilling i menuen Forudindstilling (CC, CS6) eller i panelet Justeringer (CS5). Denne valgmulighed er kun tilgængelig for Niveauer, Kurver, Belysning, Farvetone/mætning, Sort-hvid, Kanalmixer og Selektiv farve.
- Klik på Gem for at gemme en indstilling i billedjusteringsdialogboksen Skygge/højlys eller Erstat farve. I billedjusteringsdialogboksen Niveauer, Kurver, Belysning, Farvetone/farvemætning, Sort-hvid, Kanalmixer eller Selektiv farve skal du vælge Gem forudindstilling i menuen i panelet. Indtast et navn til indstillingen, og klik derefter på Gem.

Til toppen

Anvende justeringsindstillinger igen

Når først en justeringsindstilling er gemt, gemmes den som en forudindstilling og kan anvendes igen.

- (CC, CS6) Vælg en justeringsforudindstilling i menuen Forudindstilling i panelet Egenskaber.
- (CS5) Udvid visningen af et sæt justeringsforudindstillinger i panelet Justeringer, og vælg fra listen i menuen.
- Klik på Indlæs i en justeringsdialogboks. Find og indlæs den gemte justeringsfil. I dialogboksen Kurver, Sort-hvid, Belysning, Farvetone/farvemætning, Selektiv farve, Niveauer eller Kanalmixer vises de gemte forudindstillinger i menuen Forudindstillinger. Vælg Indlæs forudindstilling under indstillingen Forudindstilling for at indlæse en forudindstilling, der ikke vises i pop op-menuen Forudindstilling, fra en anden placering.

Hvis du vil fjerne standardforudindstillinger, skal du gå til følgende mapper, flytte forudindstillingerne ud af mapperne og genstarte Photoshop.

- Windows: [startdrev]/Programmer/Adobe/Adobe Photoshop *[versionsnummer]*/Forudindstillinger/[justeringstype]/[navn på forudindstilling]
- Mac OS: [startdrev]/Programmer/Adobe Photoshop *[versionsnummer]*/Faste indstillinger/[justeringstype]/[navn på fast indstilling]

Til toppen

Korrektion af farver i CMYK og RGB

Selvom du kan foretage alle farve- og tonekorrektioner i RGB-tilstand og de fleste justeringer i CMYK-tilstand, bør du vælge en tilstand med omhu. Undgå flere konverteringer mellem tilstande, da farveværdier afrundes og mistes ved hver konvertering. Undlad at konvertere RGB-billeder til CMYK-tilstand, hvis de er beregnet til visning på skærmen. Du må ikke lave farvekorrektioner i RGB-tilstand på CMYK-billeder, som adskilles og udskrives.

Hvis du skal konvertere billedet fra en tilstand til en anden, skal du foretage de fleste tone- og farvekorrektioner i RGB-tilstand. Derefter kan du bruge CMYK-tilstand til finjustering. Fordelene ved at arbejde i RGB-tilstand er:

- RGB har færre kanaler. Som resultat heraf bruger computeren mindre hukommelse.
- RGB har et bredere farveområde end CMYK, og der er større sandsynlighed for, at flere farver bevares efter justeringer.

Du kan korrigere farver for at få vist et eksempel på skærmen på, hvordan dokumentets farver ser ud, når de gengives i en bestemt outputenhed. Se Om skærmkorrektur af farver.

Du kan redigere et billede i RGB-tilstand i ét vindue og få vist det samme billede i CMYK-farve i et andet vindue. Vælg Vindue > Arranger > Nyt vindue til (filnavn) for at åbne et nyt vindue. Vælg indstillingen Arbejds-CMYK til korrekturopsætning, og vælg derefter kommandoen Korrekturfarve for at aktivere CMYK-visningen i et af vinduerne.

Til toppen

Identificere farver uden for farveskalaen

En *farveskala* er det farveområde, et farvesystem kan vise eller udskrive. En farve, der kan vises i RGB, kan ligge *uden for farveskalaen* for CMYK-indstillingen og kan derfor ikke udskrives.

I RGB-tilstand kan du se, om en farve er uden for farveskala på følgende måder:

- I infopanelet vises der et udråbstegn ud for CMYK-værdierne, når du bevæger markøren over en farve uden for farveskalaen.
- Der vises en advarselstrekant ⚠ både i panelet Farvevælger og i panelet Farve. Hvis du vælger en farve uden for farveskalaen, vises den nærmeste CMYK-ækvivalent. Hvis du vil vælge CMYK-ækvivalenten, skal du klikke på trekanten eller farveprøven.

  Photoshop tilpasser automatisk alle farver, når du konverterer et RGB-billede til CMYK. Bemærk, at nogle detaljer i billedet kan gå tabt, afhængigt af dine konverteringsindstillinger. Du kan identificere de farver i billedet, der ligger uden for farveskalaen, eller korrigere dem manuelt, før de konverteres til CMYK. Du kan bruge kommandoen Advarsel om farvetilpasning til at fremhæve farver uden for farveskalaen.

Finde farver uden for farveskalaen

1. Vælg Vis > Korrekturopsætning, og vælg derefter den korrekturprofil, på hvilken du vil basere advarslen om farvetilpasning.
2. Vælg Vis > Advarsel om farvetilpasning.

Alle pixel uden for farveskalaen i det aktuelle rum for korrekturprofilen fremhæves med gråt.

Ændre farven på advarslen om farvetilpasning

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Gennemsigtighed og farvetilpasning.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Gennemsigtighed og farvetilpasning.
2. Under Advarsel om farvetilpasning skal du klikke på farveboksen for at åbne farvevælgeren. Vælg derefter en ny advarselsfarve, og klik på OK.

   De bedste resultater opnås ved at bruge en farve, der ikke allerede er til stede i billedet.
3. Indtast en værdi i tekstboksen Opacitet, og klik derefter på OK.

   Brug denne indstilling til at vise mere eller mindre af det underliggende billede gennem advarselsfarven. Værdier kan ligge fra 1% til 100%.

Originalt billede og forhåndsvisning af farver uden for farveskalaen, hvor blå er valgt til farven på advarslen om farvetilpasning

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Niveaujustering

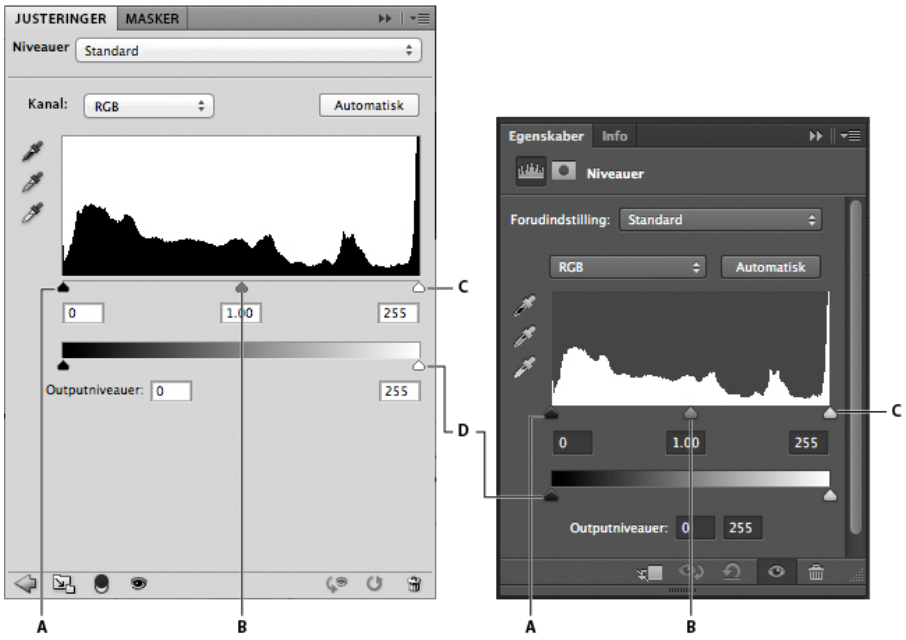
Oversigt over Niveauer
Fra en ekspert: Kommandoen Niveauer
Justere toneområde med Niveauer
Justere farve ved hjælp af Niveauer
Give et fotografi mere kontrast med Niveauer

Til toppen

Oversigt over Niveauer

Du kan bruge Niveaujustering til at korrigere toneområdet og farvebalancen i et billede ved at justere intensitetsniveauerne i billedets skygger, mellemtoner og højlys. Histogrammet Niveauer er en visuel guide til at justere billedets toner. Du kan læse mere om, hvordan du læser et histogram, under Om histogrammer.

Du kan gemme niveauindstillinger som en forudindstilling og derefter anvende dem på andre billeder. Se Gemme justeringsindstillinger og Anvende justeringsindstillinger igen.



Justere niveauer
***A.** Skygger **B.** Mellemtoner **C.** Højlys **D.** Skydeknapper for outputkontrol*

Videovejledninger

Du kan finde flere vejledninger om kommandoen Niveauer her:

Rettelse af farvetone ved hjælp af Niveauer (2:05).

Justering af Niveauer pr. kanal (3:59). I dette selvstudie vises det også, hvordan du kan bruge en justeringslagmaske til at isolere justeringen.

Til toppen

Justere toneområde med Niveauer

De to yderste skydeknapper for Inputniveau knytter det sorte og hvide punkt til indstillingerne for outputkontrollerne. Som standard er outputkontrollerne indstillet til niveau 0, hvor pixel er helt sorte, og niveau 255, hvor pixel er hvide. Hvis du flytter den sorte inputkontrol, mens outputkontrollerne er i standardposition, knytter pixelværdien til niveau 0, og hvis du flytter den hvide skydeknap, knytter pixelværdien til niveau 255. De resterende niveauer omfordeles mellem niveauerne 0 og 255. Denne omfordeling forøger billedets toneområde, hvilket i praksis forøger den overordnede kontrast af billedet.

***Bemærk!** Når skygger afskæres, er pixel sorte uden detaljer. Når højlys afskæres, er pixel hvide uden detaljer.*

Den midterste inputskydeknap justerer billedets gamma. Den flytter mellemtonen (niveau 128) og ændrer intensitetsværdierne for gråtonernes

mellemområde, uden at højlys og skygger ændres i væsentlig grad.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på ikonet Niveauer i panelet Justeringer, eller vælg Niveauer i menuen i panelet.
   - (CS5) Klik på en Niveau-forudindstilling i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Niveauer. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.

   Bemærk! *Når du vælger Billede > Justeringer > Niveauer, foretages der direkte justeringer af billedlaget, og billedoplysninger kasseres.*
2. (Valgfrit) Du kan justere toner for en bestemt farvekanal ved at vælge en kommando i menuen Kanal.
3. (Valgfrit) Hvis du vil redigere en kombination af farvekanaler samtidig, skal du holde Skift nede og vælge kanalerne i panelet Kanaler, før du vælger kommandoen Billede > Justeringer > Niveauer. (Denne metode fungerer ikke i et niveaujusteringslag.) Menuen Kanal indeholder derefter forkortelserne for målkanalerne, f.eks. CM for cyan og magenta. Menuen indeholder også de enkelte kanaler til den valgte kombination. Redigere staffagefarvekanaler og alfakanaler enkeltvis.
4. Hvis du vil justere skygger og højlys manuelt, skal du trække de sorte og hvide skydeknapper for Inputniveau til kanten af den første gruppe pixel i den ene eller anden ende af histogrammet.

   Hvis du f.eks. flytter den sorte skydeknap til højre på niveau 5, knyttes alle pixel på niveau 5 og derunder til niveau 0. På samme måde hvis du flytter den hvide skydeknap til venstre på niveau 243, knyttes alle pixel på niveau 243 og derover til niveau 255. Tilknytningen påvirker de mørkeste og lyseste pixel i hver kanal. De tilsvarende pixel i de andre kanaler justeres forholdsvist for at undgå at ændre farvebalancen.

   Bemærk! *Du kan også angive værdier direkte i den første og tredje tekstboks for Inputniveau.*

   Justering af sorte og hvide punkter med skydeknapper for Inputniveau
5. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder, hvis du vil identificere områder i billedet, der afskæres (helt sort eller helt hvidt):
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker den sorte og den hvide skydeknap.
   - Vælg Vis afskæring af sort-hvide punkter i menuen i panelet.
6. Hvis du vil justere mellemtoner, skal du bruge den midterste inputkontrol til at foretage en gammajustering.

   Når den midterste inputkontrol flyttes mod venstre, gøres billedet generelt lysere. Denne skyderjustering knytter et lavere (mørkere) niveau op til midtpunktsniveauet mellem outputkontrollerne. Hvis outputkontrollerne er i standardposition (0 og 255), er midtpunktet niveau 128. I dette eksempel udvides skyggerne, så de fylder toneområdet fra 0 til 128, og højlysene komprimeres. Når den midterste inputkontrol flyttes mod højre, har det den modsatte virkning, og billedet gøres mørkere.

   Bemærk! *Du kan også angive værdier for gammajustering direkte i den midterste tekstboks for Inputniveauer.*

   Du kan se det justerede histogram i panelet Histogram.

Til toppen

Justere farve ved hjælp af Niveauer

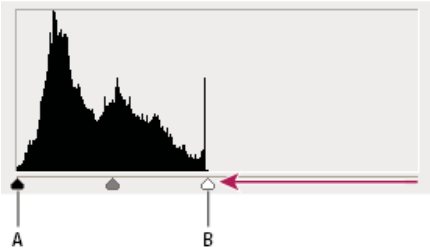
1. Klik på ikonet Niveau i panelet Justeringer, eller vælg Niveauer i menuen i panelet.
2. Gør et af følgende i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Justeringer (CS5) for at neutralisere en farvetone:
   - Klik på pipetteværktøjet for at indstille gråt punkt . Klik derefter på en del af billedet, der er neutralt gråt.
   - Klik på Auto for at anvende den automatiske standardniveaujustering. Hvis du vil eksperimentere med andre automatiske justeringsindstillinger, skal du vælge Automatiske indstillinger i menuen i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller i menuen panelet Justeringer (CS5) og derefter skifte Algoritmer i dialogboksen Indstillinger for automatiske farvekorrektioner.

   Tildel generelt lige store farvekomponentværdier for at opnå en neutral grå farve. Tildel f.eks. lige store røde, grønne og blå værdier for at opnå en neutral grå farve i et RGB-billede.

Til toppen

Give et fotografi mere kontrast med Niveauer

Hvis billedet generelt trænger til kontrast, fordi det ikke anvender det fulde toneområde, skal du klikke på ikonet Niveauer i panelet Justeringer. Træk derefter skydeknapperne for skygge og højlys indad, indtil de rører ved histogrammets ender.



Billedlag udvides ikke til grafens ender, og det angiver, at billedet ikke bruger det fulde toneområde.
***A.** Inputkontrol for skygge **B.** Inputkontrol for højlys*

Yderligere oplysninger

- Justering af billedfarve og farvetone i CS6

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Om at målangive billeder til trykpresse

Indstille målværdier for højlys og skygge
Bruge niveauer til at bevare detaljer i højlys og skygge under udskrivning
Angive målværdier med pipetterne

Indstille målværdier for højlys og skygge

Til toppen

Det er nødvendigt at tildele målværdier for højlys og skygge i et billede, fordi de fleste outputenheder (normalt trykpresser) ikke kan udskrive detaljer med de sorteste skyggeværdier (tæt på niveau 0) eller de hvideste højlysværdier (tæt på niveau 255). Angivelse af det minimale skyggeniveau og maksimale fremhævningsniveau bidrager til at bringe de vigtige detaljer i skygge og højlys ind i outputenhedens farveskala.

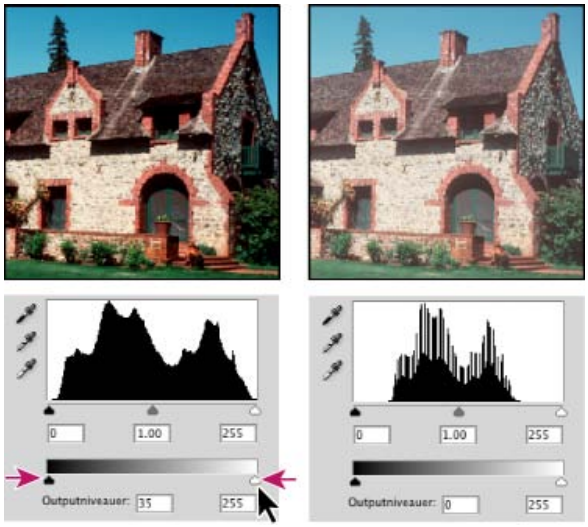
Hvis du udskriver et billede på en skrivebordsprinter, og dit system er farvestyret, skal du ikke angive målværdier. Farvestyringssystemet i Photoshop foretager automatisk justering af det billede, der ses på skærmen, så det udskrives korrekt på den profilerede lokale printer.

Bruge niveauer til at bevare detaljer i højlys og skygge under udskrivning

Til toppen

Med skydeknapperne for Outputniveau kan du indstille niveauet for skygge og højlys, så billedet komprimeres til et område, der er mindre end 0-255. Brug denne justering for at bevare detaljer i skygge og højlys, når et billede udskrives på en presse, hvis egenskaber du kender. Forestil dig f.eks., at der er vigtige billeddetaljer i højlysområder med en værdi på 245, og den trykpresse, du bruger, ikke kan håndtere et punkt, der er mindre end 5%, korrekt. Du kan trække skydeknappen for markeret område til niveau 242 (svarer til et 5%s punkt på pressen) for at ændre detajleniveauet i det fremhævede område fra 245 til 242. Nu kan detaljerne i højlys udskrives på den pågældende presse med godt resultat.

Normalt er det ikke en god ide at bruge skydeknapperne for Outputniveau til målangivelse af billeder med spejlende højlys. De spejlende højlys bliver grå i stedet for at springe ud i ren hvid. Brug højlyspipetten til billeder med spejlende højlys.



Målangivelse af skygger og højlys med skydeknapperne for Outputniveau

Angive målværdier med pipetterne

Til toppen

1. Vælg pipetteværktøjet i værktøjskassen. Du kan vælge 3 gange 3 gennemsnit i menuen Prøvestørrelse under indstillingerne for pipetteværktøjet. Dette sikrer en repræsentativ prøve af et område snarere end værdien af en enkelt rasterpixel.
2. Klik på ikonet Niveauer eller Kurver i panelet Justeringer.

   Når du vælger Niveauer eller Kurver, bliver pipetteværktøjet aktivt uden for panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6). Du har stadig adgang til rulleindstillingerne og til hånd- og zoomværktøjerne via tastaturgenveje.
3. Vælg en af følgende fremgangsmåder til at identificere højlys og skygge, som du vil bevare i billedet:
   - Flyt markøren rundt på billedet, og kig på infopanelet for at finde de lyseste og mørkeste områder, som du vil bevare (ikke afskære til ren sort eller hvid). (Se Få vist farveværdier i et billede).
   - Træk markøren i billedet, og kig på Kurver i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) for at finde de lyseste og

mørkeste punkter, du vil bevare. Denne metode fungerer ikke, hvis justeringen Kurver er angivet til den sammensatte CMYK-kanal.

Når du identificerer de lyseste detaljer i højlys, som du vil målangive til en udskrivelig (lavere) værdi, skal du ikke medtage spejlende højlys. Spejlende højlys, f.eks. glimtet i juveler eller et lyspunkt, skal være de klareste punkter i et billede. Det kan være en god ide at afskære spejlende højlyspixel (ren hvid uden detaljer), så der ikke påføres noget trykfarve på papiret.

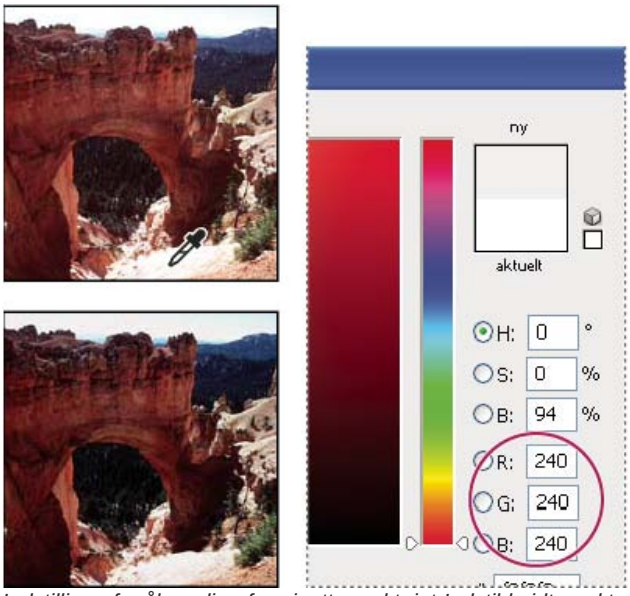
Du kan også bruge kommandoen Tærskelværdi til at identificere repræsentative højlys og skygger, inden du bruger Niveauer eller Kurver. Se Oprette et sort-hvidt billede med to værdier.

4. Hvis du vil tildele højlysværdier til det lyseste område i billedet, skal du dobbeltklikke på pipetteværktøjet Indstil hvidt punkt i justeringen Niveauer eller Kurver for at vise Farvevælger. Angiv de farveværdier, du vil tildele det lyseste område i billedet, og klik på OK. Klik derefter på det højlys, som du identificerede i trin 3.
   Hvis du kommer til at klikke på det forkerte højlys, kan du klikke på knappen Nulstil i panelet Justeringer.

   Når du udskriver på hvidt papir, kan du i de fleste situationer opnå et godt højlys i et billede med gennemsnitlig tonalitet med CMYK-værdier på henholdsvis 5, 3, 3 og 0 afhængigt af outputenheden. En omtrentlig RGB-ækvivalent er 244, 244, 244, og en omtrentlig gråtoneækvivalent er et 4% punkt. Du kan hurtigt tilnærme disse målværdier ved at skrive 96 i lysstyrkeboksen (B) under HSB-området i Farvevælger.

   Med et billede med mørk tonalitet kan du indstille højlyset til en lavere værdi for at undgå for stor kontrast. Eksperimenter med lysstyrkeværdier fra 96 til 80.

   Pixelværdierne i billedet justeres i forhold til de nye værdier for højlyset. Alle pixel, der er lysere end det område, som du klikkede på, udklippes (justeres til niveau 255, ren hvid). Infopanelet viser værdierne både før og efter farvejusteringen.



Indstilling af målværdien for pipetteværktøjet Indstil hvidt punkt og derefter klik på et højlys for at tildele det målværdien

5. Hvis du vil tildele skyggeværdier til det mørkeste område i billedet, som du vil bevare, skal du dobbeltklikke på pipetteværktøjet Indstil sort punkt i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) for at vise Farvevælger. Angiv de farveværdier, du vil tildele det mørkeste område i billedet, og klik på OK. Klik derefter på den skygge, som du identificerede i trin 3.

   Når du udskriver på hvidt papir, kan du normalt opnå en god skygge i et billede med gennemsnitlig tonalitet vha. CMYK-værdier på 65, 53, 51 og 95. En omtrentlig RGB-ækvivalent er 10, 10, 10, og en omtrentlig gråtoneækvivalent er et 96% punkt. Du kan hurtigt tilnærme disse værdier ved at skrive 4 i lysstyrkeboksen (B) under HSB-området i Farvevælger.

   Med et billede med lys tonalitet kan du indstille skyggen til en højere værdi for at bevare detaljer i højlyset. Eksperimenter med lysstyrkeværdier fra 4 til 20.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Visning af histogrammer og pixelværdier

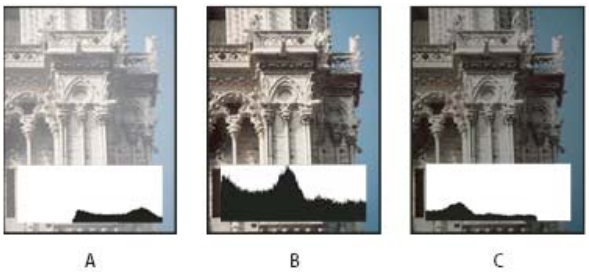
Om histogrammer
Oversigt over histogrampanel
Vise histogrammet for et dokument med flere lag
Vise justeringer af histogram
Opdatere histogramvisningen
Få vist farveværdier i et billede
Få vist farveoplysninger, mens du justerer farve
Justere farveeksempler

Om histogrammer

Til toppen

Et histogram illustrerer, hvordan pixel i et billede fordeles ved grafisk at afbilde antallet af pixel på hvert farveintensitetsniveau. I histogrammet vises detaljer i skyggerne (vist i venstre del af histogrammet), mellemtoner (vist i midten) og højlys (vist i højre del). Et histogram kan hjælpe dig til at afgøre, om et billede har tilstrækkeligt med detaljer til, at der kan foretages en god korrektion.

Histogrammet giver også et hurtigt overblik over billedets toneområde eller billedets tonalitet. I et billede med mørk tonalitet er detaljerne koncentreret i skyggerne. I et billede med lys tonalitet er detaljerne koncentreret i højlysene. I et billede med gennemsnitlig tonalitet er detaljerne koncentreret i mellemtonerne. Et billede med fuldt toneområde indeholder et antal pixel i alle områder. Ved at identificere toneområdet kan man hjælpe med at bestemme hensigtsmæssige tonekorrektioner.



Sådan læses et histogram
***A.** Overbelyst foto **B.** Korrekt belyst foto med fuld tonalitet **C.** Underbelyst foto*

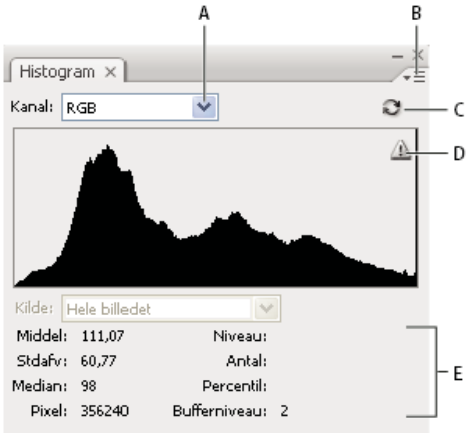
Panelet Histogram indeholder mange indstillinger for visning af tone- og farveoplysninger om et billede. Som standard vises toneområdet for hele billedet i histogrammet. Hvis du vil have vist histogramdata for en del af billedet, skal du først markere den pågældende del.

Du kan få vist et billedhistogram som en maske i dialogboksen Kurver ved at vælge histogramindstillingen under Visningsindstillinger for kurve og i panelet Kurvejustering (CS5) eller panelet Kurveegenskaber (CS6) ved at vælge Visningsindstillinger for kurve i panelmenuen og derefter vælge Histogram.

Oversigt over histogrampanel

Til toppen

❖ Vælg Vindue > Histogram, eller klik på fanen Histogram for at få vist panelet Histogram. Som standard åbnes panelet Histogram i kompakt visning uden kontrolelementer eller statistik, men du kan justere visningen.



Panelet Histogram (Udvidet visning)

***A.** Kanalmenu **B.** Panelmenu **C.** Knappen Opdatering uden buffer **D.** Advarselsikon for bufferdata **E.** Statistik*

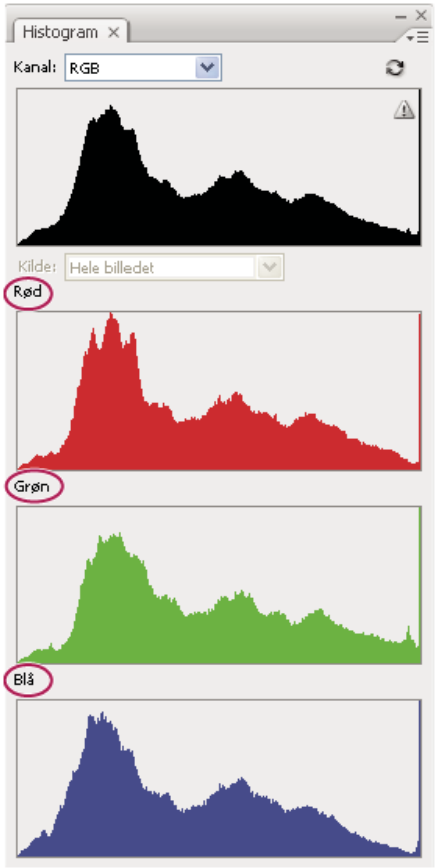
Justere visningen af histogrampanelet

❖ Vælg en visning i menuen i panelet Histogram.

Udvidet visning Viser histogrammet med statistik. Viser også: kontrolelementer til valg af den kanal, som histogrammet repræsenterer, visning af indstillinger i panelet Histogram, opdatering af histogrammet, så det viser data, der ikke er i buffer, og til valg af et bestemt lag i et dokument med flere lag.

Kompakt visning Viser et histogram uden kontrolelementer eller statistik. Histogrammet repræsenterer hele billedet.

Vis alle kanaler Viser individuelle histogrammer for kanalerne ud over alle indstillingerne for den udvidede visning. De enkelte histogrammer omfatter ikke alfakanaler, staffagefarvekanaler eller masker.



Panelet Histogram med alle kanaler vist i farver og skjulte statistiske oplysninger

Få vist en bestemt kanal i histogrammet

Hvis du vælger den udvidede visning eller visningen med alle kanaler i panelet Histogram, kan du vælge en indstilling i menuen Kanaler. Photoshop husker kanalindstillingen, hvis du enten skifter fra den udvidede visning eller visningen med alle kanaler tilbage til den kompakte visning.

- Vælg en individuel kanal for at få vist et histogram over kanalen, herunder farvekanaler, alfakanaler og staffagefarvekanaler.
- Afhængigt af billedets farvetilstand skal du vælge RGB, CMYK eller Sammensat for at få vist et sammensat histogram over alle kanaler.
- Hvis billedet er i RGB eller CMYK, skal du vælge Luminans for at få vist et histogram, der repræsenterer luminans eller værdierne for den sammensatte kanal.
- Hvis billedet er i RGB eller CMYK, skal du vælge Farver for at få vist et sammensat histogram over de enkelte farvekanaler i farve. Denne indstilling er standardvisningen for RGB- og CMYK-billeder, første gang du vælger udvidet visning eller visning af alle kanaler.

  I visningen med alle kanaler vil valg fra menuen Kanaler kun påvirke det allerøverste histogram i panelet.

Få vist kanalhistogrammer i farve

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder fra panelet Histogram:

- I visningen med alle kanaler skal du vælge Vis kanaler i farve i menuen i panelet.
- I den udvidede visning eller visningen med alle kanaler skal du vælge en enkelt kanal i menuen Kanal og derefter vælge Vis kanaler i farve i menuen i panelet. Hvis du skifter til den kompakte visning, vises kanalen fortsat i farve.
- I den udvidede visning eller visningen med alle kanaler skal du vælge Farver i kanalmenuen for at få vist et sammensat histogram over kanalerne i farve. Hvis du skifter til Kompakt visning, vises det sammensatte histogram fortsat i farve.

Få vist statistik over histogram

Som standard vises statistik i den udvidede visning og visningen med alle kanaler i panelet Histogram.

1. Vælg Vis statistik i menuen i panelet Histogram.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Du kan få vist oplysninger om en bestemt pixelværdi ved at placere markøren i histogrammet.
   - Du kan få vist oplysninger om en række værdier ved at trække i histogrammet for at fremhæve området.

   I panelet vises følgende statistiske oplysninger under histogrammet:

   Gennemsnit Repræsenterer den gennemsnitlige intensitetsværdi.

   Standardafvigelse (Stdafv) Repræsenterer, hvor meget intensitetsværdier varierer.

   Median Viser mellemværdien i området af intensitetsværdier.

   Pixel Repræsenterer det samlede antal pixel, der bruges til at beregne histogrammet.

   Niveau Viser intensitetsniveauet i området under markøren.

   Antal Viser det samlede antal pixel, der svarer til intensitetsniveauet under markøren.

   Percentil Viser det kumulative antal pixel på eller under niveauet under markøren. Denne værdi udtrykkes som en procentdel af alle pixel i billedet, fra 0% yderst til venstre til 100% yderst til højre.

   Bufferniveau Viser den aktuelle billedbuffer, der bruges til at oprette histogrammet. Når bufferniveauet er højere end 1, vises histogrammet hurtigere. I så fald dannes histogrammet ud fra et repræsentativt udsnit af pixel i billedet (baseret på forstørrelsen). Originalbilledet er bufferniveau 1. Ved hvert niveau over niveau 1 bruges gennemsnittet af fire tilstødende pixel for at danne en enkelt pixelværdi. Derfor er hvert niveau halvdelen af dimensionerne (har 1/4 af antallet af pixel) af det nedre niveau. Når der i Photoshop skal udføres en hurtig tilnærmelse, kan ét af de øvre niveauer anvendes. Klik på knappen Opdatering uden buffer for at tegne histogrammet igen vha. de faktiske billedlag.

Til toppen

Vise histogrammet for et dokument med flere lag

1. Vælg Udvidet visning i panelet Histogram.
2. Vælg en indstilling i menuen Kilde. (Menuen Kilde er ikke tilgængelig i dokumenter med kun ét lag).
   Hele billedet Viser et histogram af hele billedet herunder alle lag.

   Valgt lag Viser et histogram af det lag, der er valgt i panelet Lag.

   Sammensat justering Viser et histogram over et justeringslag, der er valgt i panelet Lag, herunder alle lagene under justeringslaget.

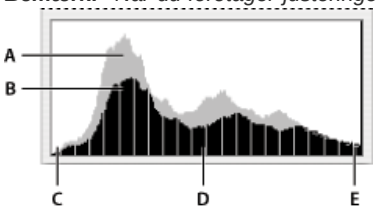
Til toppen

Vise justeringer af histogram

Du kan få vist resultatet af en farve- eller tonejustering i et histogram.

❖ Vælg indstillingen Eksempel i dialogboksen for en kommando til justering af farve eller tone.
Når Eksempel er valgt, viser panelet Histogram, hvordan justeringen påvirker histogrammet.

Bemærk! *Når du foretager justeringer ved hjælp af panelet Justeringer, afspejles ændringerne automatisk i panelet Histogram.*



Eksempel på histogramjustering i panelet Histogram
A. *Original histogram* ***B.*** *Justeret histogram* ***C.*** *Skygger* ***D.*** *Mellemtoner* ***E.*** *Højlys*

Til toppen

Opdatere histogramvisningen

Når et histogram læses fra en buffer i stedet for dokumentets aktuelle tilstand, vises advarselsikonet for bufferdata ⚠ i panelet Histogram. Histogrammer, der er baseret på billedbufferen, vises hurtigere og er baseret på en repræsentativ række pixel i billedet. Du kan angive det maksimale bufferniveau (fra 2 til 8) i indstillingerne for ydeevne.
Bemærk! *En højere bufferniveauindstilling vil øge hastigheden ved gentegning af store filer med flere lag, men kræver yderligere brug af RAM i systemet. Hvis der er begrænset med RAM, eller du hovedsagligt arbejder med mindre billeder, kan du bruge lavere bufferniveauindstillinger*

❖ Vælg en af følgende fremgangsmåder for at opdatere histogrammet, så det viser alle pixel i originalbilledet i dets aktuelle tilstand:

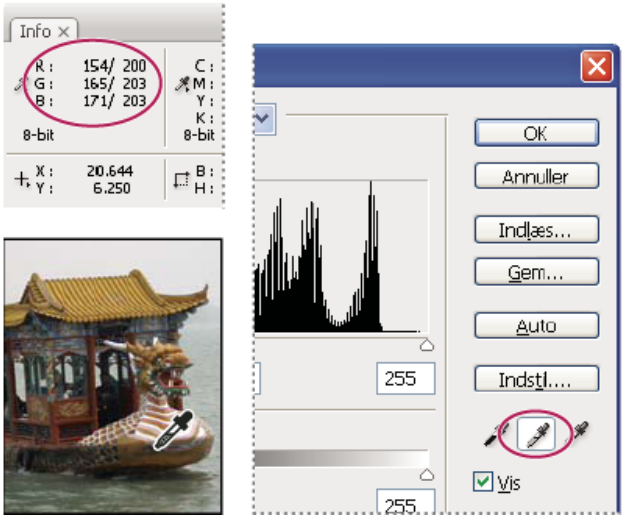
- Dobbeltklik et sted i histogrammet.
- Klik på advarselsikonet for bufferdata ⚠.
- Klik på knappen Opdatering uden buffer ↻.
- Vælg Opdatering uden buffer i menuen i panelet Histogram.

Oplysninger om bufferniveau findes i afsnittet Oversigt over histogrampanel.

Til toppen

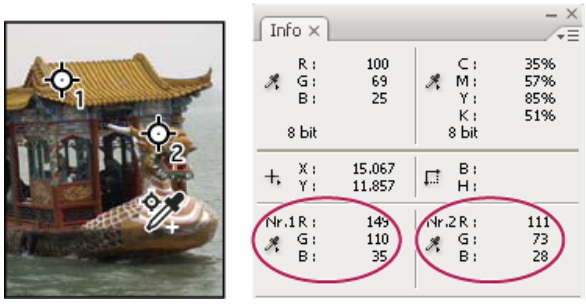
Få vist farveværdier i et billede

Du kan bruge infopanelet til at se farveværdien for pixel, efterhånden som du foretager farvekorrektioner. Når du arbejder i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6), viser infopanelet to sæt farveværdier under markøren. Værdien i venstre kolonne er den originale farveværdi. Værdien i højre kolonne er farveværdien, efter justeringen er foretaget.



Brug af panelet Niveauer og Info til at neutralisere tonen i et billede

Du kan få vist farven på en enkelt placering ved hjælp af pipetteværktøjet. Du kan også bruge op til fire farveeksempler til at få vist farveoplysninger om en eller flere placeringer i billedet. Disse eksempler gemmes i billedet, så du hele tiden kan få adgang til dem, mens du arbejder, selvom du lukker og åbner billedet igen.



Farveeksempler og infopanel

1. Vælg Vindue > Info for at åbne infopanelet.
2. Marker pipetteværktøjet eller farveeksempelværktøjet (hold derefter Skift nede, og klik på værktøjet), og vælg en prøvestørrelse på indstillingslinjen, hvis det er nødvendigt. Punktprøve læser værdien for en enkelt pixel, mens andre indstillinger læser gennemsnittet for et pixelområde.
3. Hvis du valgte farveeksempelværktøjet, kan du placere op til fire farveeksempler på billedet. Klik på det sted, hvor du vil indsætte et eksempel.

Til toppen

Få vist farveoplysninger, mens du justerer farve

Du kan få vist farveoplysninger for specifikke pixels i billedet, mens du justerer farve i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6).

1. Tilføj en justering med panelet Justeringer.
2. Udfør justeringer i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6). Mens du foretager justeringer, kan du få vist farveværdierne før og efter i infopanelet. Bevæg markøren hen over billedet for at få vist farveværdierne ved markørpositionen.

Bemærk! *Hvis du bruger en kommando fra menuen Billede > Justeringer, aktiveres pipetteværktøjet (og andre værktøjer, der er midlertidigt deaktiveret), når du bevæger markøren hen over billedet. Du har stadig adgang til rulleindstillingerne og til hånd- og zoomværktøjerne ved hjælp af tastaturgenveje.*

3. Hvis du har lagt farveeksempler på billedet, vises farveværdierne under farveeksemplerne i den nederste halvdel af infopanelet. Hvis du vil tilføje nye farveeksempler, skal du vælge farveeksempelværktøjet og klikke i billedet eller vælge pipetteværktøjet og holde Shift nede og klikke i billedet.

Til toppen

Justere farveeksempler

Når du har tilføjet et farveeksempel, kan du flytte eller slette det, skjule det eller ændre de oplysninger om farveeksemplet, der vises i infopanelet.

Flytte eller slette et farveeksempel

1. Vælg farveeksempelværktøjet .
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil flytte et farveeksempel, skal du trække eksemplet til den nye placering.
   - Hvis du vil slette et farveeksempel, skal du trække eksemplet uden for dokumentvinduet. Du kan også holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, indtil markøren ændres til en saks, og klik derefter på eksemplet.
   - Hvis du vil slette alle farveeksempler, skal du klikke på Ryd på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil slette et farveeksempel, mens en justeringsdialogboks er åben, skal du holde Alt+Skift (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS) nede og klikke på eksemplet.

Skjule eller vise farveeksempler i et billede

✤ Vælg Vis > Ekstra. En afkrydsning angiver, at der vises farveeksempler.

Ændre visningen af oplysninger om farveeksempel i infopanelet

- Du kan få vist eller skjule oplysninger om farveeksempel i infopanelet ved at vælge Farveeksempler i menuen i panelet. En afkrydsning angiver, at der vises farveeksempeloplysninger.
- Hvis du vil ændre det farverum, som et farveeksempel viser værdier i, skal du flytte markøren hen på farveeksempelikonet i infopanelet. Hold derefter museknappen nede, og vælg et andet farverum i menuen.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilpasse, erstatte og blande farver

Tilpasning af farver
Erstatning af farver
Selektiv blanding af farver

Tilpasning af farver

Til toppen

Tilpasse farven i forskellige billeder

Kommandoen Tilpas farve tilpasser farver mellem flere billeder, mellem flere lag eller mellem flere markeringer. Det giver også mulighed for at justere farverne i et billede ved at ændre luminans eller farveområde og neutralisere en farvetone. Kommandoen Tilpas farve fungerer kun i RGB-tilstand.

Når du bruger kommandoen Tilpas farve, bliver markøren til pipetteværktøjet. Brug pipetteværktøjet, mens du justerer billedet, til at se farvepixelværdierne i infopanelet. Panelet givet dig feedback om ændringer i farveværdier, mens du bruger kommandoen Tilpas farve. Se Få vist farveværdier i et billede.

Kommandoen Tilpas farve tilpasser farverne i ét billede (kildebilledet) med farverne i et andet billede (målbilledet). Tilpas farve er nyttig, når du forsøger at gøre farverne i forskellige fotos ensartet, eller når bestemte farver (f.eks. hudtoner) på ét billede skal svare til farverne på et andet billede.

Udover at få farverne i to billeder til at svare til hinanden, kan du med kommandoen Tilpas farve få farven i forskellige lag i det samme billede til at svare til hinanden.

Tilpasse farven mellem to billeder

1. (Valgfrit) Lav en markering i kildebilledet og målbilledet.

   Hvis du ikke foretager en markering, tilpasser kommandoen Tilpas farve den overordnede billedstatistik mellem billeder til hinanden.

2. Gør det billede, du vil ændre, aktivt, og vælg derefter Billede > Justeringer > Tilpas farve.

   Hvis du anvender kommandoen Tilpas farve på et bestemt lag i målbilledet, skal du sikre, at laget er aktivt, når du vælger kommandoen Tilpas farve.

3. I menuen Kilde i området Billedstatistik i dialogboksen Tilpas farve skal du vælge det kildebillede, hvis farver, der skal tilpasses til i målbilledet. Vælg Ingen, hvis du ikke vil referere til et andet billede for at beregne farvejusteringen. Når Ingen er valgt, er målbilledet og kildebilledet det samme.

   Brug om nødvendigt menuen Lag til at vælge det lag fra kildebilledet, hvis farver du vil tilpasse til. Du kan også vælge Sammenflettet i menuen Lag for at tilpasse til farverne fra alle lag i kildebilledet.

4. Hvis du foretog en markering i billedet, skal du vælge en eller flere af følgende fremgangsmåder:

   - I området Målbillede skal du vælge Ignorer markering, når justering anvendes, hvis du anvender justeringen på hele målbilledet. Denne indstilling ignorerer markeringen i målbilledet og anvender justeringen på hele målbilledet.
   - I området Billedstatistik skal du vælge indstillingen Brug markering i kilde til at beregne farver, hvis du foretog en markering i kildebilledet og vil bruge farverne i markeringen til at beregne justeringen. Fravælg denne indstilling for at ignorere markeringen i kildebilledet, og brug farver fra hele kildebilledet til at beregne justeringen.
   - I området Billedstatistik skal du vælge Brug markering i mål til at beregne farver, hvis du foretog en markering i målbilledet og vil bruge farverne i markeringen til at beregne justeringen. Fravælg disse indstillinger for at ignorere markeringen i målbilledet og bruge farver fra hele målbilledet til at beregne justeringen.

5. Vælg indstillingen Neutraliser for automatisk at fjerne en farvetone i målbilledet. Sørg for, at indstillingen Eksempel er valgt, så dit billede opdateres, mens du foretager justeringer.
6. Flyt skydeknappen Luminans for at øge eller mindske lysstyrken i målbilledet. Du kan også angive en værdi i boksen Luminans. Den maksimale værdi er 200, den minimale er 1, og standard er 100.
7. Juster skydeknappen Farveintensitet for at justere farvemætningen i målbilledet. Du kan også angive en værdi i boksen Farveintensitet. Den maksimale værdi er 200, den minimale er 1 (hvilket giver et gråtonebillede), og standardværdien er 100.
8. Flyt skydeknappen Udton for at kontrollere mængden af justering, der er anvendt i billedet. Når skydeknappen flyttes mod højre, reduceres justeringen.
9. Klik på OK.

Tilpasse farven i to lag i det samme billede

1. (Valgfrit) Foretag en markering i det lag, der skal modsvares. Brug denne metode, når du tilpasser et farveområde (f.eks. ansigtshudtoner) på ét lag med et område på et andet.

   Hvis du ikke foretager en markering, tilpasses farverne i hele kildelaget af kommandoen Tilpas farve.
2. Sørg for, at det lag, du vil angive som mål (anvende farvejusteringen på), er aktivt, og vælg derefter Billede > Justeringer > Tilpas farve.
3. I menuen Kilde i området Billedstatistik i dialogboksen Tilpas farve skal du sikre, at billedet i menuen Kilde er det samme som målbilledet.
4. Brug menuen Lag til at vælge det lag, hvis farver du vil tilpasse til. Du kan også vælge Sammenflettet i menuen Lag for at tilpasse til farverne fra alle lag.
5. Hvis du foretog en markering i billedet, skal du vælge en eller flere af følgende fremgangsmåder:
   - I området Målbillede skal du vælge Ignorer markering, når justering anvendes, hvis du anvender justeringen på hele målbilledet. Denne indstilling ignorerer markeringen i mållaget og anvender justeringen på hele mållaget.
   - I området Billedstatistik skal du vælge indstillingen Brug markering i kilde til at beregne farver, hvis du foretog en markering i kildebilledet og vil bruge farven i markeringen til at beregne justeringen. Fravælg denne indstilling for at ignorere valget i kildelaget og bruge farverne i hele kildelaget til at beregne justeringen.
   - I området Billedstatistik skal du vælge Brug markering i mål til at beregne farver, hvis du kun vil bruge farverne i det markerede område af mållaget til at beregne justeringen med. Fravælg denne indstilling for at ignorere markeringen og bruge farver fra hele kildelaget til at beregne justeringen.
6. Vælg indstillingen Neutraliser for automatisk at fjerne en farvetone i mållaget. Sørg for, at indstillingen Eksempel er valgt, så dit billede opdateres, mens du foretager justeringer.
7. Flyt skydeknappen Luminans for at øge eller mindske lysstyrken i mållaget. Du kan også angive en værdi i boksen Luminans. Den maksimale værdi er 200, den minimale er 1, og standard er 100.
8. Juster skydeknappen Farveintensitet for at justere værdierne for farvepixelområde i mållaget. Du kan også angive en værdi i boksen Farveintensitet. Den maksimale værdi er 200, den minimale er 1 (hvilket giver et gråtonebillede), og standardværdien er 100.
9. Juster skydeknappen Udton for at kontrollere mængden af justering, der er anvendt i billedet. Når skydeknappen flyttes mod højre, reduceres justeringsmængden.
10. Klik på OK.

Gemme og anvende indstillinger i kommandoen Tilpas farve

- Klik på knappen Gem statistik i området Billedstatistik i dialogboksen Tilpas farve. Navngiv og gem indstillingerne.
- Klik på knappen Indlæs statistik i området Billedstatistik i dialogboksen Tilpas farve. Find og indlæs den gemte indstillingsfil.

Til toppen

Erstatning af farver

Erstatte farven på objekter i et billede

I Photoshop er der flere teknikker til at erstatte objekters farver. Du får størst fleksibilitet og bedst resultater ved at foretage en justering af farvetonen/farvemætningen på markerede objekter. Du får mindre fleksibilitet, men en praktisk gruppering af indstillinger ved at bruge dialogboksen Erstat farve. Farveerstatningsværktøjet er en hurtigere med mindre præcis løsning.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Video-selvstudium: Comparing color replacement techniques
Dave Cross
Se to måder at opnå overbevisende farveovergange på.

Video-selvstudium: Precisely select and replace colors
Deke McClelland
Udpeg og juster et bestemt farveområde.

Foretag en justering af farvetonen/farvemætningen på markerede objekter

I de fleste tilfælde er denne fleksible teknik den bedste til at erstatte farver. Da masker og justeringslag ikke er destruktive, kan du finjustere resultaterne senere. En unik farvelægningsfunktion kan bruges til at foretage absolutte, snarere end relative, farveændringer (så der undgås påvirkning fra de oprindelige farver).

1. Vælg det objekt, du vil ændre. Værktøjet Hurtig markering giver ofte gode resultater. Du kan se flere teknikker under Markere et farveområde og Justere markeringens kanter.
2. Klik på ikonet Farvetone/mætning i panelet Justeringer.

   Markeringen bliver en maske på justeringslaget.

3. I panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) kan du ændre indstillingerne for farvetone og mætning for at erstatte objektets farve. Hvis den oprindelige farve påvirker den nye farve, skal du vælge Farvelæg og justere indstillingerne. (Se Justere farvetone og mætning).
   Lad lysstyrkeværdien være på nul for at bibeholde kontrasten. Du kan bibeholde både kontrasten og mætningen ved at vælge farvetonens blandingstilstand for justeringslaget.
4. Du kan evt. ændre størrelsen på det påvirkede område ved at male på masken med hvidt eller sort. (Se Redigere en lagmaske).

Du kan læse mere under Oversigt over panelet Justeringer.

Brug dialogboksen Erstat farve

Dialogboksen Erstat farve kan bruges til at kombinere værktøjer til at vælge farveområde med HSL-skydeknapper til at erstatte farverne. Du kan også vælge erstatningsfarven med farvevælgeren.

Med Erstat farve kan du ikke vælge Farvelæg som ved justering af farvetone/mætning, og det kan være nødvendigt for at ændre farven fuldstændig. Det kan også være, at du finder teknikken med justeringslag lettere ved ændring af visse objekter. Kommandoen Erstat farve er dog god til globale farveændringer – især til at ændre farver uden for farveskala til udskrivning.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Book excerpt: Using the Replace Color command
Elaine Weinmann og Peter Lourekas
Lær mere med eksempler fra Photoshop Visual QuickStart Guide.

1. Vælg Billede > Justeringer > Erstat farve.
2. (Valgfrit) Hvis du vælger lignende sammenhængende farver i billedet, skal du vælge Lokaliserede farvegrupper for at danne en mere præcis maske.
3. Vælg en visningsindstilling:
   Valg Viser masken i eksempelboksen. Afmaskede områder er sorte, og uafmaskede områder er hvide. Delvis afmaskede områder (områder dækket med en halvgennemsigtig maske) vises som varierende niveauer af grå ifølge deres opacitet.

   Billede Viser billedet i eksempelboksen. Denne indstilling er praktisk, når du arbejder med et forstørret billede eller har begrænset skærmplads.
4. Du vælger de farver, du vil erstatte, ved at klikke på billedet eller i visningsfeltet med Pipetteværktøjet for at vælge de områder, der vises med masken.
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder, hvis du vil forbedre markeringen:
   - Shift-klik, eller brug pipetteværktøjet Føj til eksempel for at tilføje områder.
   - Alt-klik (Windows), Option-klik (Mac OS), eller brug pipetteværktøjet Udtræk fra eksempel til at fjerne områder.
   - Klik på Valgfarveprøver for at åbne Farvevælger. Brug Farvevælger til at målangive den farve, du vil erstatte. Masken i boksen Eksempel opdateres, mens du vælger en farve i farvevælgeren.
6. Træk skyderen Sløring, eller indtast en sløringsværdi for at styre, hvor meget relaterede farver er inkluderet i valget.
7. Benyt én af følgende fremgangsmåder for at angive en erstatningsfarve:
   - Træk skydeknapperne Farvetone, Farvemætning og Lysstyrke (eller angiv værdier i tekstboksene).
   - Dobbeltklik på farveprøven Resultat, og brug farvevælgeren til at vælge erstatningsfarven.

   Vigtigt! *Du kan ikke erstatte ren grå, sort eller hvid med en farve. Du kan dog ændre lysstyrkeindstillingen. (Farvetone- og mætningsværdierne er i forhold til den nuværende farve, så de har ingen effekt).*
8. (Valgfrit) Klik på Gem for at gemme indstillinger, som du senere vil indlæse til andre billeder.

Du kan se en video om udtværing og brænding med kommandoen Erstat farve på www.adobe.com/go/lrvid4119_ps_dk. (Diskussionen om farveerstatning begynder ved 5:30).

Brug farveerstatningsværktøjet

Med farveerstatningsværktøjet males der over en valgt farve med en erstatningsfarve. Dette værktøj er smart til hurtig redigering, men det giver ofte utilfredsstillende resultater – især med mørke farver og sort. Hvis du ikke får gode resultater uanset valg af indstillinger for værktøjet, kan du læse Foretag en justering af farvetonen/farvemætningen på markerede objekter.

Farveerstatningsværktøjet fungerer ikke i farvetilstanden Bitmap, Indekseret eller Multikanal.

Uddrag fra bog: Using the Color Replacement tool
Elaine Weinmann og Peter Lourekas
Gennemgå processen trin for trin.

1. Vælg farveerstatningsværktøjet . (Hvis værktøjets ikon ikke er vist, kan du få adgang til det ved at holde penselværktøjets ikon nede).
2. Vælg en penselspids på indstillingslinjen. Normalt skal blandingstilstanden være angivet til Farve.
3. Vælg en af følgende som farveindsamlingsindstillingen:
   Fortløbende Indsamler farver løbende, mens du trækker.

   En gang Erstatter kun målfarven i områder, der indeholder den farve, som du vælger først

   Baggrundsprøve Erstatter kun områder, der indeholder den aktuelle baggrundsfarve.
4. Vælg et af følgende punkter i menuen Grænser:
   Usammenhængende Erstatter den indsamlede farve, hvor den forekommer under markøren.

   Sammenhængende Erstatter farver, der er sammenhængende, med farven lige under markøren.

   Find kanter Erstatter forbundne områder, der indeholder den indsamlede farve, og bevarer en bedre skarphed for formens kanter.
5. For Tolerance: Vælg et lav procenttal for at erstatte farver, der er meget lig den pixel, du klikkede på, eller vælg et højere procenttal for at erstatte et større farveområde.
6. Vælg Kantudjævnet for at lave en blød kant i de områder, du korrigerer.
7. Vælg en forgrundsfarve, der skal erstatte den uønskede farve. (Se Vælge farver i værktøjskassen).
8. Klik på den farve, du vil erstatte i billedet.
9. Træk i billedet for at erstatte målfarven.

Hvis området med erstattede farver er for lille, kan du øge toleranceindstillingen på indstillingslinjen.

Til toppen

Selektiv blanding af farver

Foretage selektive farvejusteringer

Selektiv farvekorrektion er en teknik, der bruges af avancerede scannere og separationsprogrammer til at ændre mængden af procesfarver i hver af de primære farvekomponenter i et billede. Du kan ændre mængden af en procesfarve i en primærfarve selektivt uden at påvirke de andre primærfarver. Du kan f.eks. bruge selektiv farvekorrektion til at reducere cyan kraftigt i den grønne komponent i et billede, mens cyan i den blå komponent bevares uændret.

Selvom Selektiv farve bruger CMYK-farver til at korrigere et billede, kan du godt bruge kommandoen på RGB-billeder.

1. Sørg for, at den sammensatte kanal er valgt i panelet Kanaler. Justeringen Selektiv farve er kun tilgængelig, når du får vist den sammensatte kanal.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

   - Klik på ikonet Selektiv farve i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Selektiv farve. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.
   - (CS5) Klik på en forudindstilling for Selektiv farve i panelet Justeringer.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Selektiv farve. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

   - I CS6 skal du vælge den farve, du vil justere, i menuen Farver i panelet Egenskaber. Du kan også vælge en tidligere gemt forudindstilling.
   - I CS5 skal du vælge den farve, du vil justere, i menuen Farver i panelet Justeringer.
   - (CS6) Vælg en forudindstilling for Selektiv farve i menuen Forudindstilling i panelet Egenskaber.
4. Vælg en metode i menuen i panelet Egenskaber (CS6), eller vælg en metode fra menuen i panelet Justeringer (CS5):
   Relativ Ændrer den eksisterende mængde af cyan, magenta, gul eller sort efter procentdel af det samlede tal. Hvis du f.eks. starter med en pixel, der er 50% magenta, og lægger 10% til, lægges 5% til magenta (10% af 50% = 5%), så der samlet er 55% magenta. (denne indstilling kan ikke justere ren genspejlende hvid, som ikke indeholder farvekomponenter).

   Absolut Justerer farven i absolutte værdier. Hvis du f.eks. starter med en pixel, der er 50% magenta, og lægger 10% til, indstilles magentatrykfarven til i alt 60%.

Bemærk! *Justeringen er baseret på, hvor tæt en farve ligger på en af indstillingerne i menuen Farver. 50% magenta ligger f.eks. midt mellem hvid og ren magenta og får en forholdsmæssig blanding af korrektioner defineret for de to farver.*

5. Træk skydeknapperne for at øge eller reducere komponenterne i den valgte farve.

   Du kan også gemme de indstillinger, du anvender for justeringen Selektiv farve, og genbruge indstillingerne på andre billeder.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

HDR-billeder (high dynamic range)

Om HDR-billeder (high dynamic range)
Om at tage fotografier til HDR-billeder
Funktioner der understøtter HDR-billeder med 32 bit pr. kanal
Flette billeder til HDR
Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder
Om HDR-farvevælgeren
Maling på HDR-billeder

Til toppen

Om HDR-billeder (high dynamic range)

Det dynamiske område (forholdet mellem mørke og lyse områder) i den synlige verden overskrider området for menneskets syn og for billeder, der vises på en skærm eller udskrives. Men hvor menneskets øje kan tilpasses meget forskellige lysstyrkeniveauer, kan de fleste kameraer og computerskærme kun gengive et fast dynamisk område. Fotografer, filmskabere og andre, der arbejder med digitale billeder, skal være selektive med hensyn til, hvad der er vigtigt i en scene, fordi de arbejder med et begrænset dynamisk område.

HDR-billeder (high dynamic range) åbner op for en verden af muligheder, fordi de kan gengive hele det dynamiske område af den synlige verden. Eftersom alle luminansværdierne i en realistisk scene er gengivet proportionalt og gemt i et HDR-billede, svarer justering af et HDR-billedes eksponering til at justere eksponeringen, når en scene fotograferes i den virkelige verden.

Fletning af billeder med forskellig belysning for at oprette et HDR-billede
***A.** Billede med skyggedetaljer, men udklippede højlysområder **B.** Billede med højlysdetaljer, men udklippede skyggeområder **C.** HDR-billede, der indeholder scenens dynamiske område*

I Photoshop gemmes luminansværdierne for et HDR-billede ved hjælp af en flydende numerisk repræsentation, der er 32 bit lang (32 bit pr. kanal). Luminansværdierne i et HDR-billede er direkte relateret til mængden af lys i en scene. Modsat gemmer 16-bit og 8-bit billedfiler uden decimaler kun lysværdier fra sort til hvid, og afspejler derved kun en meget lille del af det dynamiske område i den rigtige verden.

I Photoshop kan du med kommandoen Flet til HDR Pro oprette HDR-billeder ved at kombinere flere billeder taget med forskellig eksponering. Fordi et HDR-billede indeholder lysstyrkeniveauer, der ikke kan gengives på en almindelig 24-bit skærm, kan du i Photoshop selv justere HDR-eksempelvisningen. Hvis du har brug for at udskrive eller bruge værktøjer og filtre, der ikke fungerer med HDR-billeder, kan du konvertere dem til 16- eller 8-bit billeder.

Til toppen

Om at tage fotografier til HDR-billeder

Vær opmærksom på følgende tip, når du tager billeder, der skal kombineres med kommandoen Flet til HDR Pro:

- Sæt kameraet på en trefod.
- Tag tilstrækkeligt med billeder til at dække scenens fulde dynamiske område. Du kan forsøge at tage mindst fem til syv fotografier, men det kan være nødvendigt at prøve med flere belysninger afhængigt af scenens dynamiske område. Der skal mindst være tre fotografier.
- Varier lukkerhastigheden for at oprette forskellige belysninger. Når du ændre blændeværdierne, ændres feltdybden i hver belysning, og det kan medføre resultater i lavere kvalitet. Når du ændrer ISO- eller blændeværdier, kan det også medføre støj eller vignettering i billedet.
- Brug generelt ikke kameraets automatiske indkredsningsfunktion, fordi belysningsændringerne normalt er for små.
- Belysningsforskellene mellem fotografierne skal være et eller to EV-trin (belysningsværdi) fra hinanden (svarende til ca. et eller to stop fra hinanden).
- Varier ikke lysforholdene. Brug f.eks. ikke blitz i én belysning og ikke i den næste.
- Sørg for, at der ikke er bevægelse i scenen. Fletning af belysning fungerer kun med forskelligt belyste billeder af den samme scene.

Til toppen

Funktioner der understøtter HDR-billeder med 32 bit pr. kanal

Du kan bruge følgende værktøjer, justeringer og filtre sammen med HDR-billeder med 32 bit pr. kanal. (Hvis du vil arbejde med flere funktioner i Photoshop, kan du konvertere et billede med 32 bit pr. kanal til et med 16 eller 8 bit pr. kanal. Du kan bevare det originale billede ved at oprette en kopi med kommandoen Gem som).

Justeringer Niveauer, Belysning, Farvetone/mætning, Kanalmixer, Fotofilter.
Bemærk! *Selvom kommandoen Belysning kan bruges sammen med 8- og 16-bpc-billeder, er den beregnet til at foretage belysningsjusteringer af HDR-billeder med 32 bpc.*

Blandingstilstande Normal, Opløs, Mørkere, Multiplicer, Mørkere farve, Lineær gør lysere (Tilføj), Lysere farve, Forskel, Træk fra, Divider, Farvetone, Mætning, Farve og Luminans.

Oprette nye 32-bpc-dokumenter I dialogboksen Nyt er 32 bit en indstilling i pop op-menuen Bitdybde til højre for pop op-menuen Farvetilstand.

Redigere menukommandoer Alle kommandoer, herunder Udfyld, Optegn langs markering, Fri transformering og Transformering.

Filformater Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR og TIFF.
Bemærk! *Selvom Photoshop ikke kan gemme et HDR-billede i filformatet LogLuv TIFF, kan det åbne og læse en LogLuv TIFF-fil.*

Filtre Gennemsnit, Boksløring, Gaussisk sløring, Bevægelsesløring, Radial sløring, Formsløring, Overfladesløring, Tilføj støj, Skyblandinger, Linsebrydning, Gør automatisk skarpere, Uskarp maskning, Prægning, Fjern skærminterlacing, NTSC-farver, Højpas, Maksimum, Minimum og Forskydning.

Billedkommandoer Billedstørrelse, Lærredstørrelse, Billedrotation, Beskær, Studs, Dubler, Anvend billede, Beregninger og Variabler.

Vis Pixelstørrelsesforhold (Brugerdefineret pixelstørrelsesforhold, Slet pixelstørrelsesforhold, Nulstil pixelstørrelsesforhold mv.)

Lag Nye lag, dubletlag, justeringslag (Niveauer, Klarhed, Farvetone/mætning, Kanalmixer, Fotofilter og Belysning), udfyldningslag, lagmasker, lagtyper, understøttede blandingstilstande og Smart Objects.

Tilstande RGB-farver, Gråtoner, konvertere til 8 bit/kanal eller 16 bit/kanal.

Pixelstørrelsesforhold Understøttelse af firkantede og ikke-firkantede dokumenter.

Markeringer Inverter, Rediger ramme, Transformer markering, Gem markering og Indlæs markering.

Værktøjer Alle værktøjer i værktøjskassen undtagen: Magnetisk lasso, Tryllestav, Pletreparationspensel, Reparationspensel, Rødøje, Farveerstatning, Kunstpensel, Magisk viskelæder, Baggrundsviskelæder, Malerspand, Gør lysere, Brænding og Svamp. Nogle værktøjer fungerer kun sammen med understøttede blandingstilstande.

Til toppen

Flette billeder til HDR

Med kommandoen Flet til HDR Pro kan du kombinere flere billeder med forskellig belysning af samme scene – og derved fange hele det dynamiske område i et enkelt HDR-billede. Outputfilen kan enten være i 32, 16 eller 8 bpc. Det er dog kun 32-bpc filer, der kan indeholde alle HDR-billeddata.

HDR-sammenfletning fungerer bedst, når billederne er optimerede til processen. Du kan læse nogle anbefalinger under Om at tage fotografier til HDR-billeder.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Video-selvstudium: The best new feature in CS5: HDR Pro
Deke McClelland
Tag billedtoner fra livlige til surrealistiske.

Uddrag fra bog: Create HDR images from bracketed exposures
Conrad Chavez
Gennemgå HDR-processen fra kamera til computer.

Uddrag fra bog: Remove ghosting from

Video-selvstudium: Explore the

HDR images
Scott Kelby
Fjern sløring fra bevægelige objekter i en scene.

enhancements to HDR Pro
Jan Kabili
Tag en rundtur i alle de nye funktioner.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Photoshop) Vælg Filer > Automatiser > Flet til HDR Pro.
   - (Bridge) Marker de billeder, du vil bruge, og vælg Værktøjer > Photoshop > Flet til HDR Pro. Fortsæt med trin 5.
2. I dialogboksen Flet til HDR Pro skal du vælge Gennemse og dernæst Tilføj åbne filer eller Brug > Mappe. (Du kan fjerne en bestemt fil ved at vælge den på listen og klikke på Fjern).
3. (Valgfrit) Vælg Forsøg at justere kildebilleder automatisk, hvis du holdt kameraet i hænderne, da du tog billederne.
4. Klik på OK.
   Bemærk! *Hvis der mangler metadata om billedets eksponering, kan du indtaste værdierne i dialogboksen Angiv EV manuelt.*

   Der vises en anden dialogboks med miniatureudgaver af kildebillederne og et eksempel på det sammenflettede resultat.
5. Vælg en bitdybde til det sammenflettede billede i øverste højre hjørne.
   Vælg 32 bit, hvis du vil have et HDR-billede, der indeholder hele det dynamiske område. 16-bit (uden decimaler) og 8-bit billedfiler kan ikke rumme hele området af luminansværdier i et HDR-billede.
6. Hvis du vil justere toneområdet, kan du læse mere under Indstillinger til 32-bit billeder eller Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder.
7. (Valgfrit) Hvis du vil gemme dine toneindstillinger til fremtidig brug, skal du vælge Fast indstilling > Gem fast indstilling. (Hvis du senere vil anvende indstillingerne, skal du vælge Indlæs fast indstilling).

Indstillinger til 32-bit billeder

Bevæg skydeknappen under histogrammet for at justere hvidpunktsvisningen af det sammenflettede billede. Når du bevæger skydeknappen, er det kun eksempelbilledet, som ændres; alle HDR-billeddata bevares i den sammenflettede fil.

Justeringerne af eksemplet gemmes i HDR-filen, og anvendes hver gang du åbner filen i Photoshop. Hvis du vil justere hvidpunktsvisningen, skal du vælge Vis > Indstillinger for 32-bit forhåndsvisning.

Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder

HDR-billeder indeholder luminansniveauer, der langt overskrider det dynamiske område, som kan lagres i 16-bpc og 8-bpc billeder. Du kan lave et billede med det ønskede dynamiske område ved at justere belysningen og kontrasten, når du konverterer fra 32-bpc til lavere bitdybder.

Vælg en af følgende metoder til kortlægning af toner:

Lokal tilpasning HDR-tonerne justeres ved at justere alle lokale lysstyrkeområder i billedet.

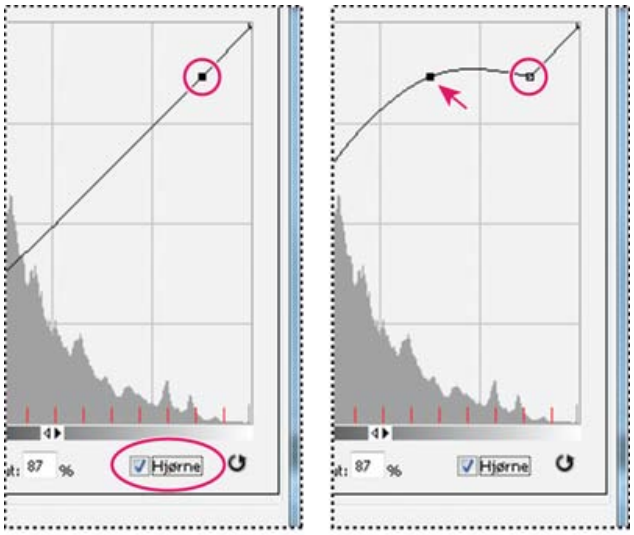
Kantglød Radius angiver størrelsen på de lokale lysstyrkeområder. Styrke angiver, hvor langt fra hinanden to pixels toneværdier skal være, før de ikke længere tilhører det samme lysstyrkeområde.

Tone og detaljer Gammaen for det dynamiske område kan maksimalt indstilles til 1.0; ved lavere indstillinger fremhæves mellemtonerne, mens højlys og skygger fremhæves ved højere indstillinger. Belysningsværdierne afspejler f-stop. Bevæg skydeknappen Detaljer for at justere skarpheden og skydeknapperne Skygge og Højlys for at gøre områderne mørkere eller lysere.

Farve Vibrering justerer intensiteten af farvenuancer, samtidig med at stærkt mættede farver ikke bliver nedtonet. Mætning justerer intensiteten af alle farver fra -100 (monokrom) til +100 (dobbelt mætning).

Toningskurve Viser en justerbar kurve over et histogram med luminansværdier i det oprindelige 32-bit HDR-billede. Den vandrette akse er inddelt i intervaller på 1 EV (ca. ét f-stop), markeret med røde mærker.

Bemærk! *Som udgangspunkt begrænser og udjævner toningskurven og histogrammet ændringerne fra punkt til punkt. Hvis du vil fjerne grænsen og foretage mere drastiske justeringer, skal du vælge Hjørne efter at have indsat et punkt på en kurve; når du derefter indsætter og bevæger et andet punkt, vinkles kurven.*



A B

Justering med Toningskurve og histogram med indstillingen Hjørne

***A.** Indsætning af et punkt og valg af indstillingen Hjørne. **B.** Justering af nyt punkt gør kurven vinklet på det punkt, hvor indstillingen Hjørne er anvendt.*

Udjævn histogram Komprimerer HDR-billedets dynamiske område og forsøger samtidig at bevare kontrast. Det er ikke nødvendigt med yderligere justering, da denne metode er automatisk.

Belysning og gamma Giver dig mulighed for manuelt at justere lysstyrke og kontrast i HDR-billedet. Du kan bruge skydeknappen Belysning til at justere lysstyrken, og Gamma til at justere kontrasten.

Højlyskomprimering Komprimerer værdierne for højlys i HDR-billedet, så de ligger inden for området af luminansværdier for 8- eller 16-bpc-billedfilen. Det er ikke nødvendigt med yderligere justering, da denne metode er automatisk.

Kompensation for objekter i bevægelse

Hvis billeder rummer forskellige motiver pga. objekter i bevægelse, f.eks. biler, mennesker eller blade, skal du vælge Fjern skygger i dialogboksen Flet til HDR Pro.

I Photoshop vises der et grønt omrids omkring miniaturebilledet med den bedste tonale balance, så du kan vælge det rigtige billede. Objekterne i bevægelse i de andre billeder fjernes. (Hvis der er objekter i bevægelse i meget lyse eller mørke områder, kan du ofte få et bedre resultat ved at klikke på et miniaturebillede med bedre belysning af objekterne i bevægelse.)

Du kan få vist en tutorial om indstillingen Fjern skygger på . (Diskussionen om at fjerne skygger begynder omkring 3:00).

Om at gemme og indlæse kameraets responskurver

Responskurver angiver hvordan kameraets sensorer fortolker forskellige belysningsniveauer. Som standard beregnes kameraets responskurver automatisk på baggrund af toneområdet af de billeder, du fletter. Du kan gemme den aktuelle responskurve og anvende den på en anden gruppe sammenflettede billeder senere.

I øverste højre hjørne af dialogboksen Flet til HDR Pro skal du klikke på responskurvemenuen og dernæst vælge Gem responskurve. (Hvis du senere vil anvende kurven, skal du vælge Indlæs responskurve).

Konvertering fra 32 bit til 16 eller 8 bpc

Hvis du oprindeligt oprettede et 32-bit billede under processen Flet til HDR Pro, kan du senere konvertere det til 16 bit eller 8 bit.

1. Åbn et 32-bpc billede i Photoshop, og vælg Billede > Tilstand > 16 bit/kanal eller 8 bit/kanal.
2. Juster belysningen og kontrasten, indtil billedet har det ønskede dynamiske område. (Læs mere under Indstillinger til 16-bit og 8-bit billeder).
3. Klik på OK for at konvertere 32-bit billedet.

Til toppen

Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder

HDR-billeders dynamiske område overskrider visningsmulighederne på almindelige computerskærme. Når du åbner et HDR-billede i Photoshop, kan det se meget mørkt eller lyst ud. I Photoshop kan du justere visningen, så skærmen viser et HDR-billede, hvis højlys- eller skyggeområder ikke er for lyse eller mørke. Visningsindstillingerne gemmes i HDR-billedfilen (kun PSD, PSB og TIFF) og anvendes, når filen åbnes i Photoshop. Justeringer af visningen ændrer ikke HDR-billedfilen, dvs. alle oplysninger om HDR-billedet forbliver intakte. Brug belysningsjusteringen (Billede > Justeringer > Belysning) til at foretage belysningsredigeringer af HDR-billedet med 32 bpc.

Du kan få vist 32-bit-udlæsninger i panelet Info ved at klikke på pipetteikonet i panelet Info og vælge 32 bit i pop op-menuen.

1. Åbn et HDR-billede med 32 bpc i Photoshop, og vælg Vis > Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning.

2. Vælg en indstilling i menuen Metode i dialogboksen Valg for 32-bit eksempel:
   Belysning og gamma Justerer lysstyrken og kontrasten.

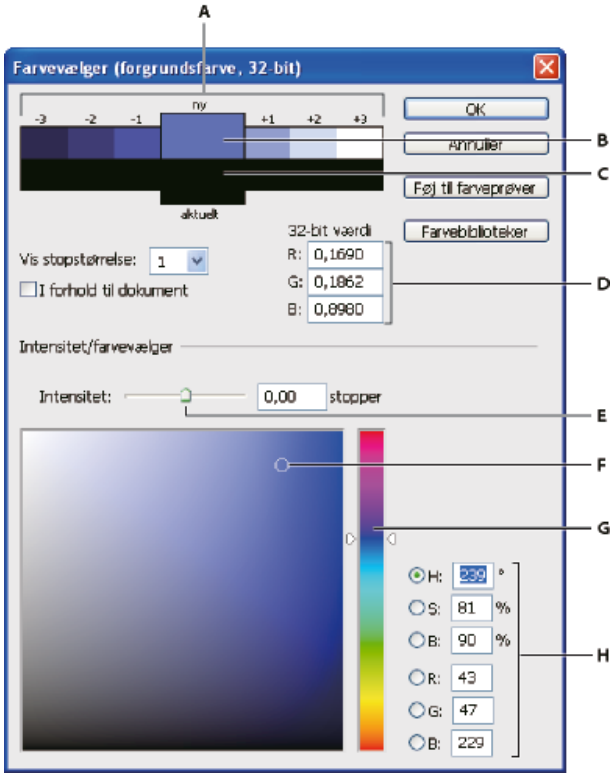
   Højlyskomprimering Komprimerer værdierne for højlys i HDR-billedet, så de ligger inden for området af luminansværdier for 8- eller 16-bpc-billedfilen.
3. Hvis du valgte Belysning og gamma, skal du flytte skydekontrollerne Belysning og Gamma for at justere lysstyrken og kontrasten i billedvisningen.
4. Klik på OK.

   Du kan også justere eksemplet på et HDR-billede, der er åbent i Photoshop, ved at klikke på trekanten på statuslinjen i dokumentvinduet og vælge 32-bit belysning i pop op-menuen. Flyt skydekontrollen for at indstille det hvide punkt til visning af HDR-billedet. Dobbeltklik på skydekontrollen for at vende tilbage til standardindstillingen for belysning. Eftersom justeringen foretages pr. visning, kan det samme HDR-billede være åbent i flere vinduer med hver sin justering af visningen. Justeringer af visningen, der foretages med denne metode, gemmes ikke i HDR-billedfilen.

Til toppen

Om HDR-farvevælgeren

Med HDR-farvevælgeren kan du få vist farver nøjagtigt samt vælge dem til brug i HDR-billeder med 32 bit. Som i den almindelige Adobe Farvevælger kan du vælge en farve ved at klikke på et farvefelt og justere farveskydekontrollen. Med skydekontrollen Intensitet kan du justere en farves lysstyrke, så den stemmer overens med intensiteten af farverne i det HDR-billede, du arbejder med. I et visningsområde kan du se farveprøver af en markeret farve, for at se hvordan den vil se ud med forskellige belysninger og intensiteter.



HDR-farvevælger

***A.** Eksempel område **B.** Justeret farve **C.** Original farve **D.** Flydende 32-bit punktværdier **E.** Skydekontrollen Intensitet **F.** Valgt farve **G.** Farveskyder **H.** Farveværdier*

Få vist HDR-farvevælgeren

❖ Åbn et 32-bpc-billede, og benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på boksen med forgrunds- eller baggrundsfarven i værktøjskassen.
- Klik på Indstil forgrundsfarve eller Indstil baggrundsfarve i panelet Farve.

Farvevælgeren er også tilgængelig, når du kan vælge farver ved hjælp af funktioner. Hvis du f.eks. klikker på farveprøven på indstillingslinjen til visse værktøjer eller på pipetteværktøjerne i visse farvejusteringsdialogbokse.

Vælge farver til HDR-billeder

Den nederste del af HDR-farvevælgeren fungerer som den almindelige farvevælger sammen med 8- eller 16-bit-billeder. Klik i farvefeltet for at vælge en farve, og flyt farveskydekontrollen for at ændre farvetoner. Du kan også bruge feltet HSB eller RGB til at indtaste numeriske værdier for en bestemt farve. I farvefeltet øges lysstyrken, når du flytter fra bund til top, og mætningen øges, når du flytter fra venstre til højre.

Brug skydekontrollen Intensitet til at justere farvens lysstyrke. Farveværdien plus intensitetsværdien konverteres til 32-bit-talværdier (med decimaler) i dit HDR-dokument.

1. Vælg en farve ved at klikke i farvefeltet og flytte farveskydekontrollen eller ved at indtaste numeriske værdier for HSB eller RGB som i Adobe Farvevælger.
2. Juster skydekontrollen Intensitet for at øge eller reducere farvens lysstyrke. Den nye farveprøve i eksempelskaleringen øverst i farvevælgeren viser effekten af forøgelse eller formindskelse af stop ved den valgte farve.

   Intensitetsstop er det modsatte af stop i belysningsindstilling. Hvis du øger indstillingen Belysning i HDR-billedet med to stop, og intensitetsstoppene reduceres med to, bevares det samme farveudseende, som hvis HDR-billedbelysningen og farveintensiteten begge var indstillet til 0.

   Hvis du kender de præcise 32-bit-RGB-værdier for den ønskede farve, kan du indtaste dem direkte i RGB-felterne for 32-bit-værdier.
3. (Valgfrit) Juster indstillinger for visningsområdet.
   Få vist stopstørrelse Indstiller stopintervallerne for hver forhåndsvisning af en farveprøve. For eksempel en indstilling på 3 giver farveprøver på -9, -6, -3, +3, +6, +9. Med disse farveprøver kan du få vist udseendet af den valgte farve ved forskellige belysningsindstillinger.

   Relation til dokument Marker for at justere forhåndsvisningen af farveprøverne, så den afspejler billedets aktuelle belysningsindstilling. Hvis dokumentbelysningen f.eks. er indstillet højere, bliver den nye forhåndsvisning af farveprøven lysere end den valgte farve i farvevælgerens farvefelt, så effekten af den højere belysning vises på den valgte farve. Hvis den aktuelle belysning er indstillet til 0 (standarden), ændrer markering eller fravalg af denne indstilling ikke den nye farveprøve.
4. (Valgfrit) Klik på Føj til farveprøver for at føje den valgte farve til panelet Farveprøver.
5. Klik på OK.

Til toppen

Maling på HDR-billeder

Du kan redigere og føje effekter til HDR-/32-bpc-billeder med et af følgende værktøjer i Photoshop: Pensel, Blyant, Pen, Form, Stempelkloning, Mønsterstempel, Viskelæder, Farveforløb, Sløring, Skarpere, Udtværing og Oversigtspensel. Du kan også bruge tekstværktøjet til at føje 32-bpc-tekstlag til et HDR-billede.

Ved redigering af eller maling på HDR-billeder kan du få vist dit arbejde ved forskellige belysningsindstillinger ved hjælp af enten skydekontrollen 32-bit-belysning i området med dokumentoplysninger eller dialogboksen Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning (Vis > Indstillinger for 32-bit-forhåndsvisning). Med HDR-farvevælgeren kan du også få vist den valgte forgrundsfarve ved forskellige intensitetsindstillinger, så den stemmer overens med forskellige belysningsindstillinger i et HDR-billede.

1. Åbn et HDR-billede.
2. (Valgfrit) Indstil belysningen for billedet. Læs Justere visning af dynamisk område for 32-bit HDR-billeder.
3. Klik på forgrundsfarven for at åbne HDR-farvevælgeren, og vælg en farve til pensel- eller blyantværktøjet. Klik på farvefeltet på tekstværktøjets indstillingslinje for at angive tekstfarven for tekstværktøjet.
   HDR-farvevælgerens visningsområde er en hjælp til at vælge og justere en forgrundsfarve i forhold til forskellige belysningsindstillinger i HDR-billedet. Læs Om HDR-farvevælgeren.
   Hvis du vil se effekterne af maling ved forskellige HDR-belysninger, skal du bruge kommandoen Vindue > Arranger > Nyt vindue til at åbne samtidige visninger af det samme HDR-billede og derefter indstille vinduerne til forskellige belysninger ved hjælp af skydekontrollen Belysning i dokumentets statuslinjeområde.

Flere hjælpeemner

Justering af HDR-belysning og -toning

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Anvende specielle farveeffekter på billeder

Dæmpe farvemætning
Invertere farver
Oprette et sort-hvidt billede med to værdier
Reducere farver i et billede
Anvende et farveforløbskort på et billede

Til toppen

Dæmpe farvemætning

Kommandoen Dæmp farvemætning konverterer et farvebillede til gråtoneværdier, men bevarer billedet i samme farvetilstand. Den tildeler f.eks. lige store røde, grønne og blå værdier til hver pixel i et RGB-billede. Lysstyrkeværdien for hver pixel ændres ikke.

Husk på, at kommandoen Dæmp farvemætning ændrer de originale billedoplysninger permanent i baggrundslaget. Denne kommando har samme effekt som at indstille Farvemætning til -100 i justeringen Farvetone/farvemætning. Brug et justeringslag til Farvetone/farvemætning for at redigere uden at slette noget.

Bemærk! *Hvis du arbejder på et billede med flere lag, konverterer Dæmp farvemætning kun det Valgte lag.*
✤ Vælg Billede > Justeringer > Dæmp farvemætning.

Til toppen

Invertere farver

Justeringen Inverter inverterer farverne i et billede. Du kan bruge Inverter som en del af oprettelsen af en kantmaske for at anvende skarphed og andre justeringer på udvalgte områder af et billede.

Bemærk! *Da film til farvetryk indeholder en orange maske, kan justeringen Inverter ikke oprette nøjagtige positive billeder ud fra scannede farvenegativer. Sørg for at bruge de korrekte indstillinger for farvenegativer ved scanning af film.*
Når du inverterer et billede, konverteres lysstyrkeværdien for hver pixel i kanalerne til den omvendte værdi på 256-trins farveværdiskalaen. En pixel i et positivbillede med en værdi på 255 ændres f.eks. til 0, og en pixel med en værdi på 5 ændres til 250.

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på ikonet Inverter (CS5) eller (CS6) i panelet Justeringer.
- Vælg Lag > Nyt justeringslag > Inverter. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.
  Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Inverter. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*

Til toppen

Oprette et sort-hvidt billede med to værdier

Justeringen Tærskelværdi konverterer gråtone- eller farvebilleder til sort-hvide billeder med høj kontrast. Du kan angive et bestemt niveau som en tærskel. Alle pixel, der er lysere end tærsklen, konverteres til hvid. Alle pixel, der er mørkere, konverteres til sort.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på ikonet Tærskelværdi i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Tærskelværdi. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.

   Panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) viser et histogram over luminansniveauerne for pixel i den aktuelle markering.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Tærskelværdi. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*
2. Træk skydeknappen under histogrammet i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6), indtil den ønskede tærskelværdi vises. Når du trækker, ændres billedet for at afspejle den nye tærskelindstilling.

Til toppen

Reducere farver i et billede

Du kan bruge justeringen Farvereduktion til at angive antallet af toneniveauer (eller lysstyrkeværdier) for hver kanal i et billede. Derefter knyttes pixel til det nærmeste tilpassede niveau. Hvis du f.eks. vælger to toneniveauer i et RGB-billede, får du seks farver: to for rød, to for grøn og to for blå.

Denne justering er nyttig, hvis du vil oprette specialeffekter som store, flade områder i et foto. Effekterne er most synlige, når du reducerer antallet

af grå niveauer i et gråtonebillede, men kommandoen giver også interessante effekter i farvebilleder.

Hvis du vil have et bestemt antal farver i billedet, skal du konvertere det til gråtoner og angive det ønskede antal niveauer. Konverter derefter billedet tilbage til den forrige farvetilstand, og erstat de forskellige gråtoner med de ønskede farver.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på ikonet Farvereduktion i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Farvereduktion.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Farvereduktion. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*
2. Flyt skydeknappen Niveauer eller angiv det ønskede antal toneniveauer i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6).

Til toppen

Anvende et farveforløbskort på et billede

Justeringen Farveforløbskort knytter det tilsvarende gråtoneområde i et billede til farverne i en angivet farveforløbsudfyldning. Hvis du f.eks. angiver en farveforløbsudfyldning med to farver, erstattes skygger i billedet med en af farveforløbsudfyldningens slutpunktsfarver, højlys med den anden slutpunktsfarve og mellemtoner med farveforløbene derimellem.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på ikonet Farveforløbskort i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Farveforløbskort. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Farveforløbskort. Men husk, at denne metode anvender justeringen direkte på billedlaget og sletter billedinformation.*
2. Angiv den farveforløbsudfyldning, du vil bruge, i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6):
   - Hvis du vil vælge på en liste over farveforløbsudfyldninger, skal du klikke på trekanten til højre for farveforløbsudfyldningen. Klik for at vælge den ønskede farveforløbsudfyldning, og klik derefter i et tomt område i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) for at lukke listen. Oplysninger om tilpasning af listen med farveforløbsudfyldninger findes i afsnittet Arbejde med Styring af forudindstillinger.
   - Klik på farveforløbsudfyldningen, og rediger derefter den eksisterende farveforløbsudfyldning, eller opret en farveforløbsudfyldning i Farveforløbseditor for at redigere den aktuelt viste farveforløbsudfyldning. (Se Oprette et jævnt farveforløb).

   Skygger, mellemtoner og højlys i billedet erstattes som standard med henholdsvis farveforløbsudfyldningens startfarve (venstre), midtpunktsfarve og slutfarve (højre).
3. Vælg en af, ingen af eller begge farveforløbsindstillinger:
   Rastersimulering Tilføjer vilkårlig støj for at udglatte farveforløbsudfyldningens udseende og reducerer effekter af striber.

   Tilbage Vender retningen af farveforløbsudfyldningen om og vender dermed farveforløbskortet om.

Flere hjælpeemner

Justering af farvetone og mætning

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Anvendelse af farvebalancejustering

Anvende farvebalancejustering
Ændre farvebalancen ved hjælp af kommandoen Fotofilter

Anvende farvebalancejustering

Til toppen

Med kommandoen Farvebalance ændres den overordnede blanding af farver i et billede til generaliseret farvekorrektion.

1. Sørg for, at den sammensatte kanal er valgt i panelet Kanaler. Denne kommando er kun tilgængelig, når du får vist den sammensatte kanal.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på ikonet Farvebalance i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Farvebalance. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Farvebalance. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*
3. Vælg Skygger, Mellemtoner eller Højlys i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) for at vælge det toneområde, hvor du vil fokusere ændringerne.
4. (Valgfrit) Vælg Bevar luminans for at undgå ændring af luminansværdierne i billedet, mens farven ændres. Med denne indstilling bevares tonebalancen i billedet.
5. Træk en skydeknap mod en farve, du vil øge i billedet, og træk en skydeknap væk fra en farve, du vil formindske i billedet.

   Værdierne over farvelinjerne viser farveændringerne for de røde, grønne og blå kanaler. (ved Lab-billeder er værdierne for kanalerne A og B). Værdier kan ligge fra -100 til +100.

Ændre farvebalancen ved hjælp af kommandoen Fotofilter

Til toppen

Justeringen Fotofilter efterligner teknikken med at placere et farvet filter foran kameralinsen for at justere farvebalancen og farvetemperaturen af det lys, der overføres via linsen, og med at belyse filmen. Du kan også bruge Fotofilter til at vælge en farveforudindstilling for at anvende en farvetonejustering på et billede. Hvis du vil anvende en brugerdefineret farvejustering, kan du bruge justeringen Fotofilter til at angive en farve ved hjælp af Adobe Farvevælger.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på ikonet Fotofilter (CS5) eller (CS6) i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Fotofilter. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Fotofilter. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*
2. Vælg filterfarven, enten et brugerdefineret filter eller en forudindstilling, i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6). Til et brugerdefineret filter skal du vælge farveindstillingen, klikke på farvefirkanten og bruge Adobe Farvevælger til at angive en farve til et brugerdefineret farvefilter. Til et foruddefineret filter skal du vælge indstillingen Filter og vælge en af følgende forudindstillinger i menuen Filter:
   Filter til varme farver (85 og LBA) og Filter til kolde farver (80 og LBB) Farvekonverteringsfiltre, der indstiller hvidbalancen i et billede. Hvis et billede blev taget med en lavere farvetemperatur for lys (gullig), gør filteret til kolde farver (80) farverne i billedet mere blålige for at kompensere for den lavere farvetemperatur i det omgivende lys. Hvis et billede derimod blev taget med en højere farvetemperatur for lys (blålig), gør filteret til varme farver (85) farverne i billedet varmere for at kompensere for den højere farvetemperatur i det omgivende lys.

   Filter til varme farver (81) og Filter til kolde farver (82) Brug lysbalancerende filtre til mindre justeringer i farvekvaliteten af et billede. Filtret til varme farver (81) gør billedet varmere (mere gult), og filtret til kolde farver (82) gør billedet koldere (mere blåt).

   Individuelle farver Anvend en farvetonejustering på billedet afhængigt af den farveforudindstilling, du vælger. Dit valg af farve afhænger af, hvordan du bruger justeringen Fotofilter. Hvis fotoet har en farvetone, kan du vælge en kompletteringsfarve for at neutralisere farvetonen. Du kan også anvende farver for at opnå specielle farveeffekter eller forbedringer. For eksempel simulerer undervandsfarven den grøn-blålige farvetone i undervandsbilleder.

   Kontroller, at Eksempel er valgt for at se resultaterne af brugen af et farvefilter. Hvis du ikke vil have, at billedet bliver mørkere ved at anvende et farvefilter, skal du kontrollere, at indstillingen Bevar luminans er valgt.
3. Hvis du vil justere den mængde farve, der anvendes på billedet, skal du bruge skydeknappen Tæthed eller angive en procent i boksen Tæthed. En højere tæthed giver en stærkere farvejustering.

Flere hjælpeemner

Justering af billedfarve og farvetone i CS6

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justering af lysstyrke/kontrast

Anvende lysstyrke/kontrastjustering

Anvende lysstyrke/kontrastjustering

Til toppen

Med justeringen Lysstyrke/kontrast kan du foretage enkle justeringer af toneområdet i et billede. Hvis du flytter skydeknappen for lysstyrke til højre øges toneværdier, og højlys i billedet udvides. Flyttes skydeknappen til venstre mindskes værdierne, og skyggerne udvides. Skydeknappen for kontrast udvider eller formindsker det overordnede område af toneværdier i billedet.

I normal tilstand anvender Lysstyrke/kontrast forholdsmæssige (ikkelineære) justeringer på billedlag, ligesom med justeringerne Niveauer og Kurver. Hvis Brug ældre er valgt, ændrer Lysstyrke/kontrast blot alle pixelværdier til nogle højere eller lavere, når lysstyrken justeres. Da dette kan forårsage afskæring eller tab af billeddetaljer i højlys- eller skyggeområder, kan det ikke anbefales at bruge Lysstyrke/kontrast i tilstanden Ældre ved fotografiske billeder (men det kan være nyttigt ved redigering af masker eller videnskabelige billeder).

Bemærk! *Brug ældre vælges automatisk ved redigering af justeringslag til Lysstyrke/kontrast, som er oprettet med tidligere versioner af Photoshop.*

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på ikonet Lysstyrke/kontrast i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Lysstyrke/kontrast. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Lysstyrke/kontrast. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*
2. Træk skydeknapperne i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) for at justere lysstyrke og kontrast.

   Træk skydeknappen til venstre for at reducere niveauet, og træk den til højre for at øge det. Tallet til højre for hver skydeknap viser lysstyrke- eller kontrastværdien. Værdierne ligger mellem -150 og +150 for lysstyrke og -50 og +100 for kontrast.

Flere hjælpeemner

Justering af billedfarve og farvetone i CS6

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justerings- og udfyldningslag

Om justeringslag og udfyldningslag
Oprette og begrænse justerings- og udfyldningslag
Redigere eller sammenflette justeringslag og udfyldningslag

Til toppen

Om justeringslag og udfyldningslag

Et justeringslag anvender farve- og tonejusteringer på billedet uden permanent at ændre pixelværdier. I stedet for at foretage en justering af Niveauer eller Kurver direkte på billedet kan du f.eks. oprette et justeringslag for Niveauer eller Kurver. Farve- og tonejusteringer gemmes i justeringslaget og anvendes for alle lag derunder. Du kan således rette på flere lag med en enkelt justering i stedet for at skulle justere lagene hver for sig. Du kan når som helst annullere ændringerne og gendanne det oprindelige billede.

Med udfyldningslag kan du udfylde et lag med en ren farve, et farveforløb eller et mønster. I modsætning til justeringslag påvirker udfyldningslag ikke de underliggende lag.

Der er følgende fordele ved justeringslag:

- Ikke-destruktive redigeringer. Du kan forsøge med forskellige indstillinger og altid redigere justeringslaget igen. Du kan også reducere justeringens effekt ved at sænke lagets gennemsigtighed.
- Selektiv redigering. Mal på justeringslagets billedmaske for at anvende en justering på en del af et billede. Du kan senere styre, hvilke dele af billede der justeres, ved at redigere lagmasken igen. Du kan variere justeringen ved at male på masken med forskellige gråtoner.
- Mulighed for at anvende justeringer på flere billeder. Kopier og indsæt justeringslag mellem billeder for at anvende de samme farve- og tonejusteringer.

Justeringslag har mange af det samme egenskaber som andre lag. Du kan justere opaciteten og blandingstilstanden, og du kan gruppere dem for at anvende justeringen på bestemte lag. Du kan også slå synligheden til eller fra for at anvende eller få vist effekten.

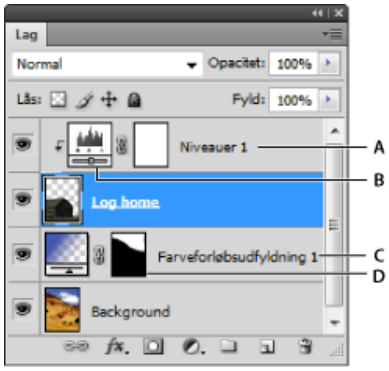
Original (venstre), justeringslag kun anvendt på laden (midt), hvilket giver flere detaljer på laden, og justeringslag anvendt på hele billedet (højre), hvilket gør hele billedet lysere og opbryder skyerne

Fordi justeringslag indeholder justeringsdata i stedet for pixel, øger de ikke filstørrelsen nær så meget som pixellag. Hvis du arbejder med en meget stor fil, kan det dog være en god idé at reducere filstørrelsen ved at sammenflette justeringslag til pixellag.

Til toppen

Oprette og begrænse justerings- og udfyldningslag

Justeringslag og udfyldningslag har de samme indstillinger for gennemsigtighed og blandingstilstand som billedlag. Du kan omarrangere, slette, skjule og dublere dem som med billedlag.



Justerings- og udfyldningslag

***A.** Justeringslag, der kun er begrænset til laget Log home **B.** Lagminiature **C.** Udfyldningslag **D.** Lagmaske*

Oprette et justeringslag

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på knappen Nyt justeringslag nederst i panelet Lag, og vælg en type justeringslag.
- Vælg Lag > Nyt justeringslag og derefter en indstilling. Navngiv laget, angiv lagindstillinger, og klik på OK.
- (Photoshop CS5) Klik på et justeringsikon, eller vælg en forudindstillet justering i panelet Justeringer.

Hvis du vil begrænse et justeringslags effekter til at omfatte bestemte billedlag, skal du vælge billedlagene, vælge Lag > Nyt > Gruppe fra lag og dernæst vælge en anden blandingstilstand end Videregivelse. Derefter skal du lægge justeringslaget øverst i laggruppen.

Oprette et udfyldningslag

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Lag > Nyt udfyldningslag og derefter en indstilling. Navngiv laget, angiv lagindstillinger, og klik på OK.
- Klik på knappen Nyt justeringslag nederst i panelet Lag, og vælg en type udfyldningslag.
  Ren farve Udfylder justeringslaget med den aktuelle forgrundsfarve. Brug farvevælgeren til at vælge en anden udfyldningsfarve.

  Farveforløb Klik på farveforløbet for at åbne farveforløbseditor, eller klik på den inverterede pil, og vælg et farveforløb i pop op-panelet. Angiv yderligere indstillinger efter behov. Type angiver farveforløbets form. Vinkel angiver den vinkel, som farveforløbet anvendes med. Skaler ændrer farveforløbets størrelse. Tilbage vender farveforløbets retning om. Rastersimulering reducerer stribedannelse ved at anvende rastersimulering på farveforløbet. Juster med lag bruger lagets afgrænsningsramme til at beregne farveforløbsudfyldningen. Du kan trække i billedvinduet for at flytte farveforløbets midte.

  Mønster Klik på mønsteret, og vælg et mønster i pop op-panelet. Klik på Skaler, og indtast en værdi, eller træk skydeknappen. Klik på Fastgør til oprindelig for at gøre mønsterets startpunkt til det samme som dokumentets startpunkt. Vælg Sammenkæd med lag, hvis mønsteret skal flyttes med, når laget flyttes. Når Sammenkæd med lag er valgt, kan du trække i billedet for at placere mønsteret, mens dialogboksen Mønsterudfyldning er åben.

Begrænse justeringslag og udfyldningslag til bestemte områder

Du kan bruge lagmasker til at begrænse justeringslag og udfyldningslag til bestemte områder. Justeringslag og udfyldningslag indeholder som standard lagmasker som angivet med maskeikonet til højre for lagets miniaturebillede. (Hvis du vil oprette justeringslag uden lagmasker, skal du fravælge Tilføj maske som standard i menuen i panelet Justeringer).

Hvis du vil ændre formen på en maske i et eksisterende lag, kan du læse mere under Redigering af en lagmaske. Hvis du vil oprette et nyt justeringslag eller udfyldningslag med en maske med en bestemt form, skal du gennemføre en af følgende procedurer.

Oprette en justerings- eller udfyldningslagmaske vha. en markering eller en kurve

1. I panelet Lag skal du vælge det lag, som du vil anvende justeringslaget eller udfyldningslaget på.
2. Opret en pixelmarkering på billedet, eller opret og marker en lukket kurve.

   En markering begrænser det nye justerings- eller udfyldningslag med en lagmaske. En kurve begrænser det nye justerings- eller udfyldningslag med en vektormaske.
3. Opret et justerings- eller udfyldningslag.

Oprette en justeringslagmaske med et farveområde

Funktionen Farveområde, som er nyttig ved oprettelse af en områdemarkering baseret på farveprøver i et billedet, kan også bruges til at oprette en justeringslagmaske. Du kan få yderligere oplysninger under Markere et farveområde.

1. I panelet Lag skal du vælge det lag, som du vil anvende justeringslaget på.
2. Vælg Lag > Nyt justeringslag, og vælg derefter en justeringstype.
3. Klik på Farveområde i panelet Masker (CS5) eller sektionen Masker under panelet Egenskaber (CS6).
4. Vælg Farveprøver fra menuen Vælg i dialogboksen Farveområde.
5. Vælg Lokaliserede farvegrupper for at bygge en maske baseret på forskellige farveområder i billedet.
6. Indstil visningen til Valg og Vis det valgte til Ingen.
7. Klik på et farveområde i billedet.

   Hvis du vil tage prøver fra flere områder, skal du holde Shift nede for at aktivere plus-pipetten. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede for at aktivere minus-pipetten.

   Når du klikker på billedområder, kan du få vist masken i dialogboksen Farveområde. Hvide områder er afmaskede pixel, sorte områder er maskede, og grå områder er delvist maskede.
8. Brug skydeknappen Sløring til at øge eller mindske området af farver rundt om dine prøvefarver, som er inkluderet i det maskede område.

Brug skyderen Område til at styre, hvor langt fra eller hvor tæt på en farve skal være fra eksempelpunkterne for at blive inkluderet i masken. Når du har justeret masken, skal du klikke på OK for at lukke dialogboksen Farveområde.

9. I panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) kan du ændre justeringerne efter behov.

   Justeringen anvendes kun på de afmaskede (eller delvist maskede) områder af billedet. Om nødvendigt kan du klikke på Farveområde igen for at foretage yderligere justeringer til justeringslagmasken.

Til toppen

Redigere eller sammenflette justeringslag og udfyldningslag

Redigere justeringslag og udfyldningslag

Du kan redigere indstillingerne for et justerings- eller udfyldningslag. Du kan også redigere et justerings- eller udfyldningslags maske for at styre den virkning, som laget har på billedet. Alle områder i et justerings- eller udfyldningslag er som standard "afmaskede" og kan derfor ses. (Se Om lag- og vektormasker).

Ændre indstillinger for justerings- og udfyldningslag

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Dobbeltklik på miniaturebilledet for justeringen eller udfyldningslaget i panelet Lag.
   - Vælg Lag > Indstillinger for lagindhold.
2. Foretag de ønskede ændringer i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6).
   Bemærk! *Inverterede justeringslag har ingen redigerbare indstillinger.*

Sammenflette justerings- eller udfyldningslag

Du kan flette et justerings- eller udfyldningslag på flere måder: Med laget nedenunder, med de andre lag i dets gruppe, med andre markerede lag samt med alle andre synlige lag. Men du kan ikke bruge et justerings-eller udfyldningslag som mållaget for en fletning. Når du fletter et justerings- eller udfyldningslag med det underliggende lag, lægges der raster i justeringerne, som anvendes permanent i det flettede lag. Du kan også lægge raster i et udfyldningslag uden at flette det. (Se Rasterisere lag)

Justerings- og udfyldningslag, hvis masker kun indeholder hvide værdier, øger ikke filstørrelsen ret meget, så det er ikke nødvendigt at flette disse justeringslag for at spare plads.

Flere hjælpeemner

Udføre lokale justeringer i Camera Raw

Justering af billedfarve og farvetone

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justering af HDR-belysning og -toning

Bemærk! *I Photoshop CS5 og Photoshop CS6 var 3D-funktionerne en del af Photoshop Extended. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud.*

Justeringer af belysning og HDR-toning er primært beregnet til 32-bit HDR-billeder, men du kan også anvende dem til 16- og 8-bit billeder for at tilføje HDR-agtige effekter.

Du kan se en video om at føje HDR-effekter til 16- eller 8-bit billeder på www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_dk

Justere HDR-belysning

Belysning fungerer ved at udføre beregninger i et lineært farverum (gamma 1,0) i stedet for i det aktuelle farverum.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

   - Klik på ikonet Belysning eller en belysningsforudindstilling i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Belysning.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Belysning. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*

2. Vælg en af følgende indstillinger i panelet Justeringer:

   Belysning Justerer højlysdelen af toneskalaen med minimal effekt i de ekstreme skygger.

   Ved 32-bit-billeder kan du også benytte skydeknappen Belysning nederst i billedvinduet.

   Forskydning Gør skyggerne og mellemtonerne mørkere med minimal effekt på højlys.

   Gamma Justerer billedets gamma vha. en enkel effektfunktion. Negative værdier spejles omkring nul (dvs. de forbliver negative, men justeres stadig, som om de er positive).

   Pipetterne justerer billedernes luminansværdier (i modsætning til niveaupipetterne, der påvirker alle farvekanaler).

   - Pipetten Indstil sort punkt angiver forskydningen og skifter den pixel, du klikker på, til nul.
   - Pipetten Indstil hvidt punkt angiver belysningen og skifter det punkt, du klikker på, til hvid (1,0 for HDR-billeder).
   - Pipetten Mellemtone angiver belysningen og gør den værdi, du klikker på, til middelgrå.

Justere HDR-toning

Med kommandoen HDR-toning kan du anvende alle HDR-kontrast- og -belysningsindstillingerne i individuelle billeder.

Bemærk! *HDR-toning kræver samkopierede lag.*

1. Åbn et 32-, 16- eller 8-bit billede i RGB- eller gråtonetilstand.

2. Vælg Billede > Justeringer > HDR-toning.

   Du kan læse mere om hver indstilling under Indstillinger til 16-bit eller 8-bit billeder. (I dialogboksen HDR-toning gælder disse indstillinger for alle billeder uanset bitdybde).

Du kan læse mere om HDR under

- HDR-billeder (High Dynamic Range)

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justere billedfarve og farvetone

Oversigt over justering af billedfarve og farvetone
Justering af billedfarve og farvetone med justeringslag
Justering af billedfarve og farvetone i Camera Raw

Til toppen

Oversigt over justering af billedfarve og farvetone

To metoder til justering af billedfarve og farvetone er at bruge *justeringslag* eller at redigere i *Adobe Camera Raw*. Begge metoder giver en høj grad af kontrol og fleksibilitet uden at ændre eller beskadige de oprindelige billedoplysninger permanent. Dine oprindelige billeders integritet bevares. Denne redigering uden at slette noget giver dig fleksibiliteten til at foretage yderligere ændringer, starte forfra med en anden redigeringsmetode eller fortryde justeringer, selv efter en redigering er blevet gemt.

Med *justeringslag* kan du redigere i separate lag i billedfilen, hvormed det oprindelige billede (baggrundslaget) forbliver intakt. Den nemmeste vej til justeringslagets værktøjer er via ikonet på panelet Justeringer. Du kan tilføje mere end ét justeringslag ved mere kompleks billedredigering. Du kan også bruge masker til at anvende justeringerne på en bestemt del af billedet. Yderligere oplysninger findes under Afmaskning af lag.

Adobe Camera Raw er et ekstramodul til Photoshop til justering af farver og farvetoner. I dets redigeringsvindue er der et stort eksempelbillede, og justeringsværktøjerne er ordnet i den rækkefølge, du normalt vil bruge dem i. På trods af navnet kan du i Adobe Camera Raw udover Camera Raw-filer redigere JPEG- og TIFF-filer. Hvis du vil foretage den samme justering på flere billeder, kan du gemme indstillingerne som en forudindstilling og bruge den efter behov.

Bemærk: *Medmindre en bestemt justering ikke er til rådighed som et justeringslag eller i Camera Raw, anbefales det, at du undlader at bruge kommandoerne under menuen Billede > Justeringer. Justeringerne i menuen Billede ændrer eller sletter pixeloplysninger i billedet permanent.*

Til toppen

Justering af billedfarve og farvetone med justeringslag

1. Klik på værktøjsikonet for den justering, du vil foretage, i panelet Justeringer:
   - Klik på Niveauer eller Kurver for tonalitet og farve.
   - Klik på Farvebalance eller Farvetone/mætning for justering af farve.
   - Klik på Sort-hvid for at konvertere et farvebillede til sort-hvid.
2. Juster værktøjsindstillinger for justeringslag i panelet Egenskaber.

Yderligere oplysninger om justeringslag

- Justerings- og udfyldningslag

Til toppen

Justering af billedfarve og farvetone i Camera Raw

1. Vælg Filer > Åbn.
2. Vælg en eller flere TIFF-, JPEG- eller Camera Raw-filer i vinduet Åbn, og vælg derefter Camera Raw i menuen Format.
3. Klik på Åbn.
4. Brug kontrolelementerne i Adobe Camera Raw til at justere indstillingerne. Du kan bruge Justeringspenslen til at udføre redigeringer til bestemte områder af billedet. Yderligere oplysninger findes i Farve- og tonejusteringer i Camera Raw.

Bemærk: *Du kan vælge indstillinger, så JPEG- og TIFF-filer altid åbnes i Camera Raw.*

Tip: Hvorfor du bør indstille Photoshop til at åbne JPG-filer med Adobe Camera RAW – videovejledning af Terry White (8:07)

Aktivere redigering af JPEG- og TIFF-filer i Camera Raw

1. Vælg (Windows) Rediger > Indstillinger > Camera Raw eller (Mac OS) Photoshop > Indstillinger > Camera Raw.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder i afsnittet Håndtering af JPEG- og TIFF-filer i dialogboksen Camera Raw-indstillinger:
   - Vælg Åbn alle understøttede JPEG-filer automatisk i menuen JPEG.

- Vælg Åbn alle understøttede TIFF-filer automatisk i menuen TIFF.

Se flere oplysninger om Adobe Camera Raw

- Adobe Camera Raw-emner
- Photoshop-selvstudium: Åbn en JPEG-fil i Camera Raw af Brodie Butler
- Fantastiske funktioner i Adobe Camera Raw 7.0 i Photoshop CS6 af Russell Preston Brown

Udover de to beskrevne arbejdsgange herover kan du også bruge Smart Objects til redigering af lag uden at slette noget. Se en video med en introduktion til brug af Smart Objects af eksperten Colin Smith fra serien Ingen dumme spørgsmål.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Kurvejustering

Oversigt over kurver
Fra en ekspert: Arbejde med kurver
Justere billedfarve og farvetone med Kurver
Øge kontrasten i et fotografis mellemtoner med Kurver
Tastaturgenveje: Kurver

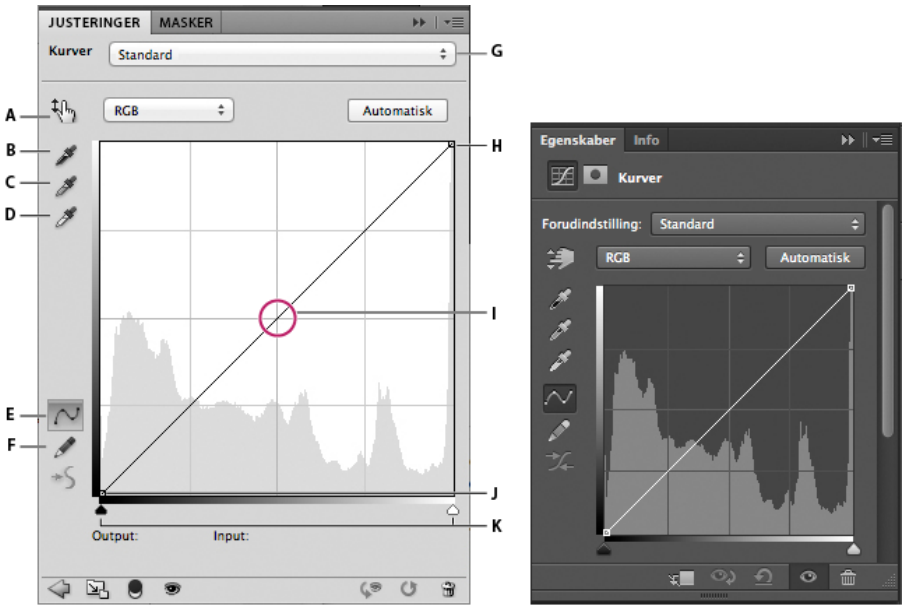
Oversigt over kurver

Til toppen

I Kurvejustering kan du justere punkter i hele et billedes toneområde. Til at starte med repræsenteres billedets tonalitet med en lige diagonal linje på en graf. Ved justering af RGB-billeder repræsenterer området øverst til højre på grafen højlys, mens området nederst til venstre repræsenterer skygge. Grafens vandrette akse repræsenterer inputniveauerne (det originale billedes værdier), og den lodrette akse repræsenterer outputniveauerne (nye justerede værdier). Når du tilføjer kontrolpunkter på linjen og flytter dem, ændres kurvens form, så den afspejler dine billedjusteringer. De stejle afsnit af kurven repræsenterer områder med større kontrast, mens flade afsnit repræsenterer områder med mindre kontrast.

Du kan gemme indstillinger for justering af kurver som forudindstillinger. Se Gemme justeringsindstillinger og Anvende justeringsindstillinger igen.

Bemærk: *Kurvejustering kan også anvendes på CMYK-, LAB- og gråtonebilleder. Med CMYK-billeder viser grafen procentdele af trykfarve/pigment. Med LAB- og gråtonebilleder viser grafen lysværdier.*



Indstillinger for Kurver i panelet Justeringer (CS5) og panelet Egenskaber (CC, CS6)
A. *Justeringsværktøjet På billede* ***B.*** *Indsamling af prøver fra et billede for at indstille sort punkt.* ***C.*** *Indsamling af prøver fra et billede for at indstille gråt punkt.* ***D.*** *Indsamling af prøver fra et billede for at indstille hvidt punkt.* ***E.*** *Redigering af punkter for at ændre kurven.* ***F.*** *Ændring af kurven ved hjælp af tegning.* ***G.*** *Menuen Forudindstillinger for Kurver* ***H.*** *Indstilling af sort punkt.* ***I.*** *Indstilling af gråt punkt.* ***J.*** *Indstilling af hvidt punkt.* ***K.*** *Vis afskæring.*

Justere billedfarve og farvetone med Kurver

Til toppen

Hvis du flytter et punkt i den øverste del af kurven, justeres højlysene. Hvis du flytter et punkt i midten af kurven, justeres mellemtonerne, og hvis du flytter et punkt i den nederste del af kurven, justeres skyggerne. Hvis du vil gøre højlys mørkere, skal du flytte et punkt nedad i nærheden af kurvens top. Hvis et punkt enten flyttes ned eller til højre, knyttes inputværdien til en lavere outputværdi, og billedet bliver mørkere. Hvis du vil gøre skyggerne lysere, skal du flytte et punkt opad i nærheden af kurvens bund. Hvis et punkt flyttes enten op eller til venstre, knyttes en lavere inputværdi til en højere outputværdi, og billedet bliver lysere.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at foretage en kurvejustering:

- Klik på ikonet Kurver i panelet Justeringer.
- Vælg Lag > Nyt justeringslag > Kurver. Klik på OK i dialogboksen Nyt lag.
- (CS5) Vælg en forudindstilling for Kurver i panelet Justeringer.

Bemærk! *Når du vælger Billede > Justeringer > Kurver, foretages justeringen direkte på billedlaget, og billedoplysninger kasseres.*

2. (Valgfrit) Vælg den kanal, du vil justere, i menuen til venstre for Auto-knappen i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Justeringer for at justere farvebalancen.

3. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Justeringer (CS5):

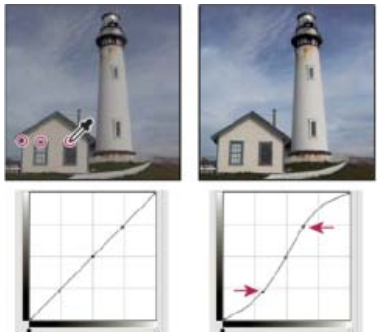
   - Klik direkte på kurvelinjen, og træk derefter kontrolpunktet for at justere toneområdet.
   - Vælg justeringsværktøjet På billede, og træk derefter i det område, som du vil justere, i billedet.
   - Vælg justeringsværktøjet På billede, og klik på toneområderne, som du vil justere, i billedet. Derved anbringes kontrolpunkter langs kurvelinjen.
   - (CC, CS6) Vælg en forudindstilling i menuen Forudindstilling.

   Træk et kontrolpunkt op eller ned for at gøre toneområdet, du justerer, lysere eller mørkere. Træk et kontrolpunkt til venstre eller højre for at øge eller reducere kontrasten. Du kan føje op til 14 kontrolpunkter til kurven. Fjern et kontrolpunkt ved at trække det væk fra grafen. Når du justerer tonaliteten, fortsætter grafen med at vise den oprindelige diagonale grundlinje og billedhistogrammet som reference. Under Indstillinger for kurvevisning kan du se, hvordan disse funktioner kan slås fra.

4. (Valgfrit) Brug denne fremgangsmåde til at ændre justeringen.

   - Tilføj flere punkter direkte på kurven for at justere forskellige toneområder.
   - Klik på justeringsværktøjet På billede i andre områder af billedet, og træk op eller ned.
   - Flyt skydeknapperne Indstil sort eller hvidt punkt, eller brug pipetteværktøjet til at angive de mørkeste og lyseste værdier i billedet.
   - Klik på et punkt på kurven, og angiv værdier i input- og outputfelterne.
   - Vælg blyantikonet, og tegn en ny kurve over den eksisterende. Klik på ikonet Udjævn kurveværdierne, når du er færdig, for at udjævne den kurve, du tegnede. Klikker du mere end én gang, fortætter udjævninen af kurven yderligere.

   Punkter på kurven forbliver forankrede, indtil du flytter dem. Du kan foretage justeringer i ét toneområde, uden det påvirker de andre.



Når du klikker på justeringsværktøjet På billede i billedet, tilføjes kontrolpunkter på kurven. Flyt kontrolpunkterne for at justere billedets tonalitet.

Fjerne kontrolpunkter fra en kurve

Brug en af følgende fremgangsmåder til at fjerne et kontrolpunkt.

- Træk kontrolpunktet væk fra grafen.
- Markér kontrolpunktet, og tryk på slet.
- Hold Ctrl nede, mens du klikker (Windows), eller hold kommandotasten nede, mens du klikker (Mac) på kontrolpunktet.

Angive visningsindstillinger for kurve

Du kan kontrollere visningen af kurvegitteret ved hjælp af visningsindstillingerne for kurven.

1. Foretag en Kurvejustering.

2. Vælg Visningsindstillinger for kurver i menuen i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller i panelet Justeringer (CS5).

   Bemærk! *Hvis du vælger Billede> Justeringer> Kurver, skal du udvide Visningsindstillinger for kurve i dialogboksen Kurver.*

3. Vælg en af følgende i dialogboksen Visningsindstillinger for kurver:

Lys (0-255) viser intensitetsværdierne for RGB-billeder i et område fra 0 til 255 med sort (0) i nederste venstre hjørne.
Pigment/trykfarve %viser procenter for CMYK-billeder i et område fra 0 til 100 med højlys (0 %) i nederste venstre hjørne.
Simpelt gitter viser gitterlinjer i intervaller på 25 %.
Detaljeret gitter viser gitterlinjer i intervaller på 10 %.
Vis kanalmasker viser farvekanalkurverne, der er tilføjet på den sammensatte kurve.
Histogram viser et histogram af det oprindelige billedes toneværdier bagved grafen.
Grundlinje viser det oprindelige billedes farve og tonalitet som en linje på 45 grader som reference.
Gennemskæringslinje viser vandrette og lodrette linjer, der gør det lettere at justere kontrolpunkterne, når du trækker dem i forhold til histogrammet eller gitteret.

Hvis du vil ændre intervallet for gitterlinjer, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på gitteret.

Anvende en automatisk korrektion i Kurver

- Klik på Auto i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller panelet Justeringer (CS5).

Auto anvender en automatisk farvekorrektion ved hjælp af den aktuelle standardindstilling. Hvis du vil ændre standardindstillingen, skal du vælge Auto-indstillinger i menuen i panelet Egenskaber (CC, CS6) eller menuen i panelet Justeringer (CS5) og konfigurere indstillingerne i dialogboksen Indstillinger for automatisk farvekorrektion. Du kan anvende en korrektion af typen Automatisk farve, Automatisk kontrast eller Automatisk tone på et billede. Du kan læse mere om disse indstillinger under Angive automatiske justeringsindstillinger.

Brug af skydeknapperne til angivelse af sort og hvidt punkt

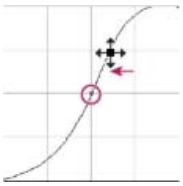
Brug skydeknapperne for sort og hvidt til hurtigt at indstille de sorte og hvide punkter (rene sorte og rene hvide værdier) i billedet, når du udfører en kurvejustering.

1. Træk skydeknapperne for sort og hvidt punkt til et punkt langs den vandrette akse. Bemærk, at inputværdien ændrer sig, mens du trækker.
2. Gør et af følgende for at få vist eksempler på afskæring, når du justerer sorte og hvide punkter:
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede.
   - Vælg Vis afskæring af sort-hvide punkter i menuen i panelet.

Til toppen

Øge kontrasten i et fotografis mellemtoner med Kurver

Hvis billedet anvender det fulde toneområde, men trænger til mellemtonekontrast, skal du klikke på ikonet Kurver i panelet Justeringer. Træk kurven til en S-form.



Hvis du øger hældningen i midten af kurven, øges kontrasten i mellemtonerne.

Til toppen

Tastaturgenveje: Kurver

Du kan bruge disse tastaturgenveje for Kurver:

- Hold Skift+Ctrl (Windows) eller Skift+Kommando (Mac OS) nede, og klik i billedet for at indsætte et punkt på kurven for den valgte farve i hver farvekomponentkanal (men ikke i den sammensatte kanal).
- Hold Skift nede, og klik på punkter på kurven for at markere flere punkter. Markerede punkter udfyldes med sort.
- Klik i gitteret, eller tryk på Ctrl-D (Windows) eller Kommando-D (Mac OS) for at fravælge alle punkter på kurven.
- Hvis du vil vælge det næste højere punkt på kurven, skal du trykke på plus-tasten; hvis du vil vælge det næste laveste punkt, skal du trykke på minus-tasten.
- Tryk på piletasterne for at flytte markerede punkter på kurven.

- (Dialogboksen Kurver) Hvis du vil indstille et punkt på kurven for den aktuelle kanal, skal du holde Ctrl nede, mens du klikker (Windows), eller holde kommandotasten nede mens du klikker (Mac) i billedet.

Hvis du i stedet for bruger funktionen Kurvejustering, skal du klikke i billedet med justeringsværktøjet På billede .

Yderligere oplysninger

- Justering af billedfarve og farvetone

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Konvertering af et farvebillede til sort-hvid

Med justeringen Sort-hvid kan du konvertere et farvebillede til gråtoner og samtidigt bevare fuld kontrol over, hvordan enkelte farver konverteres. Du kan også tone gråtoner ved at anvende en farvetone på billedet, f.eks. for at skabe en sepiaeffekt.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på ikonet Sort-hvid (CS5) eller (CS6) i panelet Justeringer.
   - (CS5) Klik på en forudindstilling for Sort-hvid i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Sort-hvid. Angiv et navn til justeringslaget i dialogboksen Nyt lag, og klik derefter på OK.

   Photoshop konverterer til en standardgråtone.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Sort-hvid. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*

2. (Valgfrit) Vælg en forudindstilling for sort-hvid i menuen Forudindstilling i panelet Egenskaber i CS6.

3. Juster konverteringen manuelt i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) ved hjælp af farveskydeknapperne, anvend en automatisk konvertering, eller vælg en tidligere gemt brugerdefineret blanding.

   Menuen Faste indstillinger Vælg en foruddefineret gråtoneblanding eller en tidligere gemt blanding. Hvis du vil gemme en blanding, skal du vælge Gem forudindstillingen Sort-hvid i menuen i panelet.

   Automatisk Indstiller en gråtoneblanding, der er baseret på billedernes farveværdier, og maksimerer dermed fordelingen af grå værdier. Den automatiske blanding giver ofte glimrende resultater, og den kan bruges som udgangspunkt for at tilpasse grå værdier ved hjælp af farveskydeknapperne.

   Farveskydeknapper Juster de grå toner i bestemte farver i et billede. Træk en skydeknap til venstre eller højre for at gøre de grå toner i et billedes oprindelige farve henholdsvis mørkere og lysere.

   - Hvis du vil justere en bestemt farvekomponent, skal du vælge justeringsværktøjet På billede og derefter klikke i billedet. Træk til venstre eller højre for at ændre farveskydeknappen for den dominerende farve på det pågældende sted, hvilket gør den mørkere eller lysere i billedet.

   - Klik på knappen Nulstil for at nulstille alle farveskydeknapper til standardkonverteringen af gråtoner.

   Eksempel Fravælg for at se billedet i den oprindelige farvetilstand.

4. Hvis du vil anvende en farvetone, skal du vælge Farvetone. Hvis du vil finjustere farvetonen, skal du klikke på farveprøven for at åbne Farvevælgeren.

Yderligere oplysninger

- Justering af billedfarve og farvetone i CS6

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justering af detaljer i skygge og højlys

Til toppen

Forbedre detaljer i skygge og højlys

Kommandoen Skygge/højlys er én metode til korrektion af fotos, hvor motivet fremstår i silhuet på grund af stærkt baglys, eller hvor motivet er en anelse for lyst, fordi det har været for tæt på kameraets blitz. Justeringen kan også bruges til at gøre skyggeområder lysere i et ellers godt belyst billede. Kommandoen Skygge/fremhævet område gør ikke kun et billede lysere eller mørkere, det gør lysere eller mørkere ud fra de omgivende pixel (lokalområdet) i skygger eller højlys. Derfor er der separate kontrolelementer til skygger og til højlys. Standardindstillingerne er angivet til at korrigere billeder med baglysproblemer.

Kommandoen Skygge/fremhævet område har også en skydeknap for Mellemtonekontrast, indstilling for Sort udklip og indstilling for Hvidt udklip til justering af billedets generelle kontrast og en farvekorrektionsskydeknap til justering af mætning.

Bemærk: *Husk på, at med kommandoen Skygge/højlys foretages der justeringer direkte i billedet, og billedoplysninger bliver slettet. Hvis du vil redigere uden at slette noget, anbefales det at bruge justeringslag eller Camera Raw. Se Justerings- og udfyldningslag og Introduktion til Camera Raw.*

Originalbillede, hvor korrektionen Skygge/fremhævet område er anvendt

Justere skygger og højlys i billedet

1. Vælg Billede > Justeringer > Skygge/fremhævet område.

   Sørg for, at indstillingen Eksempel er valgt i dialogboksen, hvis du have billedet opdateret, mens du foretager justeringer.

2. Mængden af belysningskorrektion justeres ved at flytte skydeknappen Mængde eller indtaste en værdi i procent-tekstboksen for Skygge eller Højlys. Højere værdier giver enten større belysning af skygger eller større formørkelse af højlys. Du kan justere både skygger og højlys i et billede.
3. Hvis du kræver finere kontrol, skal du vælge Vis flere indstillinger for at foretage yderligere justeringer.

   Bemærk! *Hvis du vil øge skyggedetaljerne i et i øvrigt velbelyst billede, skal du prøve værdierne i 0-25%-området for Skyggemængde og Tonebredde for skygger.*

4. (Valgfrit) Klik på knappen Gem som standard for at gemme de aktuelle indstillinger og gøre dem standardindstillinger for kommandoen Skygge/fremhævet område. Du kan gendanne de oprindelige standardindstillinger ved at holde tasten Skift nede og klikke på knappen Gem som standard.

   Bemærk! *Du kan genbruge indstillinger for Skygge/fremhævet område ved at klikke på knappen Gem for at gemme de aktuelle indstillinger i en fil og senere bruge knappen Indlæs til at indlæse indstillingerne igen. Du finder yderligere oplysninger om at gemme og indlæse indstillinger under Gemme justeringsindstillinger.*

5. Klik på OK.

Indstillinger under kommandoen Skygge/fremhævet område

Mængde Kontrollerer (enkeltvis for højlys- og skyggeværdierne i billedet), hvor meget der korrigeres.

Bemærk! *Ekstreme værdier kan medføre krydsning, så det, der startede som et højlys bliver mørkere end det, der startede som en skygge. Dette kan få de justerede billeder til at se "unaturlige" ud.*

Tonebredde Kontrollerer toneområdet i de skygger og højlys, der redigeres. Mindre værdier begrænser justeringer til de mørkere områder for skyggekorrektion og de lysere områder for korrektion af højlys. Større værdier øger det toneområde, der justeres yderligere i mellemtonerne. Ved 100% påvirker skydeknappen for skyggers tonebredde f.eks. skyggerne mest, mellemtonerne påvirkes delvist, men det klareste højlys påvirkes ikke. Tonebredde varierer fra billede til billede. For stor en værdi kan give "glorier" omkring mørke eller lyse kanter. Standardindstillingerne forsøger at reducere sådanne artefakter. Der kan også forekomme glorier, når værdierne for mængden af skygge eller højlys er for store.

Tonebredde angives som standard til 50%. Hvis du forsøger at gøre et mørkt emne lysere, men mellemtonerne eller de lysere områder ændres

for meget, kan du prøve at reducere tonebredden for skygge mod nul, så kun de mørkeste områder gøres lysere. Men hvis du vil gøre både mellemtoner og skygger lysere, skal du øge tonebredden for skygger mod 100%

Radius Kontrollerer størrelsen af lokalområdet omkring hver pixel. Tilstødende pixel bruges til at bestemme, om en pixel er i skygge eller højlys. Hvis skydeknappen flyttes mod venstre, angiver det et mindre område, og hvis den flyttes mod højre, angiver det et større område. Den optimale størrelse af lokalområdet afhænger af billedet. Det er bedst at eksperimentere lidt med justeringen. Hvis radiusen er for stor, er der en tendens til at justeringen gør hele billedet lysere (eller mørkere) i stedet for kun at gøre motivet lysere. Det er bedst at indstille radius til ca. samme størrelse som emnerne af interesse i billedet. Prøv forskellige indstillinger for radius for at opnå den bedste balance mellem emnets kontrast og differentiel belysning (eller formørkelse) af emnet i forhold til baggrunden.

Lysstyrke Dette justerer lysstyrken i et gråtonebillede. Denne justering er kun tilgængelig for gråtonebilleder. Når skydeknappen flyttes mod venstre, gøres et gråtonebillede mørkere. Når den flyttes mod højre, gøres et gråtonebillede lysere.

Mellemtonekontrast Dette justerer kontrasten i mellemtonerne. Når skydeknappen flyttes mod venstre, reduceres kontrast. Når den flyttes mod højre, forøges kontrasten. Du kan også indtaste en værdi i tekstboksen Mellemtonekontrast. En negativ værdi reducerer kontrasten, og en positiv værdi øger kontrasten. Forøgelse af mellemtonekontrast giver større kontrast i mellemtonerne, men har en tendens til at gøre skygger mørkere og højlys lysere.

Sort udklip og hvidt udklip Angiver, hvor meget af skyggerne og højlysene der bliver udklippet til den nye ekstreme skygge (niveau 0) og højlys (niveau 255) i billedet. Højere værdier giver et billede med større kontrast. Pas på ikke at gøre udklipningsværdierne for store, da det kan reducere detaljerne i skygger og højlys (intensitetsværdierne klippes og gengives som ren sort eller ren hvid).

Yderligere oplysninger

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justere farve og farvetone med pipetter til Niveauer og Kurver

Indstille sorte og hvide punkter ved hjælp af pipetteværktøjerne
Korrigere farve med pipetterne

Indstille sorte og hvide punkter ved hjælp af pipetteværktøjerne

Til toppen

Husk på, at brug af pipetterne annullerer eventuelle tidligere justeringer, du har foretaget i Niveauer eller Kurver. Hvis du vil bruge pipetterne, er det bedst at bruge dem først og derefter finjustere med skydeknapperne for Niveauer eller kurvepunkterne.

1. Foretag en kurve- eller niveaujustering.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6):
   - Dobbeltklik på pipetteværktøjet Indstil sort punkt for at indstille det sorte punkt.
   - Dobbeltklik på pipetteværktøjet Indstil hvidt punkt for at indstille det hvide punkt.
3. Bestem værdierne, du vil have for de mørkeste og lyseste farvetoner, i Adobe Farvevælger.
   - Angiv 0 for R, G og B for at indstille værdien for et sort punkt til ren sort.
   - Angiv 255 for R, G og B for at indstille værdien for et hvidt punkt til ren hvid.
   - Angiv den samme værdi (mellem 0 og 255) for R, G og B for at angive en gråtone for enten det sorte eller hvide punkt. Jo lavere værdien angives, desto mørkere bliver gråtonen. Jo højere værdien angives, desto lysere bliver gråtonen.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at justere toneområderne til de sorte eller hvide punkter, du angav i trin 2.
   - Klik med pipetten Indstil sort punkt på et billedområde, der repræsenterer det sorte punkt (område med de laveste toneværdier).
   - Klik med pipetten Indstil hvidt punkt på et billedområde, der repræsenterer det hvide punkt (område med de højeste toneværdier).

Korrigere farve med pipetterne

Til toppen

Du kan bruge pipetterne i justeringen Niveauer eller Kurver til at korrigere en farvetone, såsom en uønsket nuance fra en overskydende farve (rød, grøn, blå eller cyan, magenta, gul). Det er nemmere at justere billedets farvebalance, hvis du først identificerer et område, der skal være neutralt, og derefter fjerner farvetonen fra dette område. Afhængigt af billedet kan du bruge en eller alle tre pipetter. Pipetten Indstil gråt punkt fungerer bedst på et billede, der ikke kræver de store ændringer, og som har let identificerbare neutrale farver.

Husk på, at brug af pipetterne annullerer eventuelle tidligere justeringer, du har foretaget i Niveauer eller Kurver. Hvis du vil bruge pipetterne, er det bedst at bruge dem først og derefter finjustere med skydeknapperne for Niveauer eller kurvepunkterne.

Bemærk! *Pipetteværktøjet til indstilling af gråt punkt, bruges primært til farvekorrektion og kan ikke anvendes, når der arbejdes med gråtonebilleder.*

1. Identificer et område i billedet, som skal være neutralt gråt, inden du udfører en justering. For eksempel en brolagt vej.

   Brug et farveeksempel til at markere et neutralt område, så du senere kan klikke på det med en pipette.
2. Klik på ikonet Niveauer eller Kurver i panelet Justeringer.
3. Dobbeltklik på værktøjet Indstil gråt punkt i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6) .
4. Kontroller i Adobe Farvevælger, at den aktuelt valgte farve har samme R-, G- og B-værdi for en neutral grå farve (for eksempel 128,128,128). Angiv om nødvendigt den samme værdi for R, G og B. Du bliver spurgt, om du vil gemme den nye målfarve som en standardfarve.
5. Klik med pipetteværktøjet Indstil gråt punkt i det neutrale område, som du identificerede i trin 1. Derved burde mellemtonerne blive nulstillet og farvetonen blive fjernet fra billedet.
6. (Valgfrit) Foretag endelige justeringer af Niveauer eller Kurver i panelet Justeringer (CS5) eller panelet Egenskaber (CS6).

Yderligere oplysninger

- Justering af billedfarve og farvetone i CS6

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Lysne eller brænde billedområder

Værktøjet Gør lysere og brændingsværktøjet gør områder i billedet lysere eller mørkere. Disse værktøjer er baseret på traditionel mørkekammerteknik til regulering af eksponering på et aftryk. Fotografer reducerer belysningen for at gøre et område lysere (*Farveudtværing*) på tryk eller forøger belysningen for at gøre områder *mørkere* på tryk. Jo mere du maler over et område med Gør lysere- eller brændingsværktøjet, jo lysere eller mørkere bliver det.

Bemærk: *Anvendelse af værktøjer Gør lysere eller brændingsværktøjet på baggrundslaget ændrer billedoplysningerne permanent. Arbejd på et dubletlag, hvis du vil redigere uden at slette noget. Du kan finde oplysninger om dubletlag i Grundlæggende om lag.*

1. Vælg Gør lysere-værktøjet eller brændingsværktøjet .
2. Vælg en penselspids, og angiv penselindstillinger på indstillingslinjen.
3. Vælg en af følgende indstillinger på indstillingslinjen i menuen Område:

   Mellemtoner Ændrer midterområdet af grå toner

   Skygger Ændrer de mørke områder

   Højlys Ændrer de lyse områder
4. Angiv eksponeringen for gør lysere-værktøjet eller brændingsværktøjet.
5. Klik på airbrushknappen for at bruge penslen som en airbrush. Du kan også vælge indstillingen Airbrush i panelet Pensel.
6. Vælg indstillingen Beskyt toner for at minimere afskæringen i skygger og højlys. Denne indstilling forsøger også at forhindre, at farverne skifter farvetone.
7. Træk hen over den del af billedet, du vil gøre lysere eller mørkere.

Yderligere oplysninger

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Camera Raw

Camera Raw 7-ekstramodul
Kelby (7. maj 2012)
videoselvstudium
Bliv fortrolig med de nyeste redigeringsfunktioner til støj, farve og dynamisk område.

Forbedring af Raw-billeder
video2brain (7. maj 2012)
videoselvstudium
Udnyt alle billeddata.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun 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 Optionsdialog box and save the files using the last set of save options. (See Save a camera raw image in another format.)

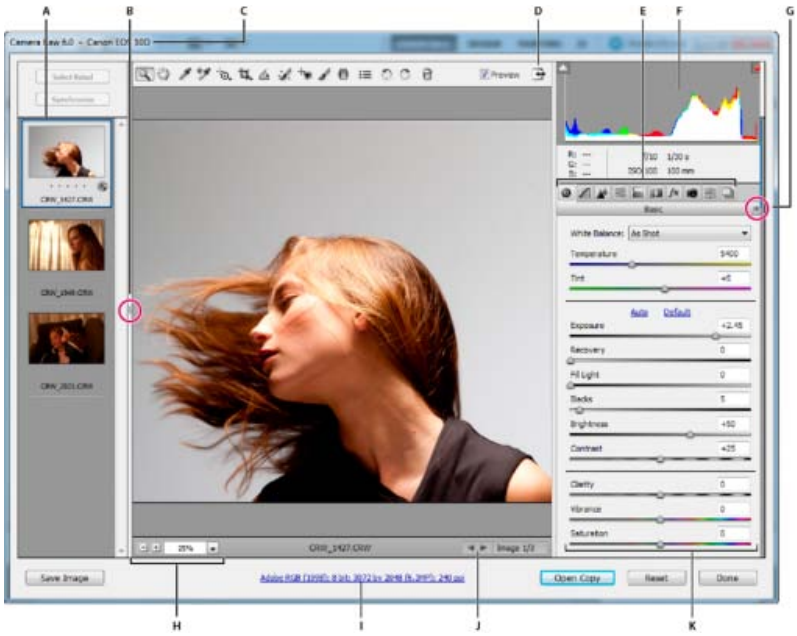
Open Image or OK Opens copies of the camera raw image files (with the Camera Raw settings applied) in Photoshop or After Effects. The original camera raw image file remains unaltered. Press Shift while clickingOpen Image to open the raw file in Photoshop as a Smart Object. At any time, you can double-click 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 theSelect 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 Cachebutton.
   - 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.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Automatisk perspektivkorrektion i Camera Raw | Photoshop CC

Ret op på geometriske former, der ser ud til at være skæve på grund af linseforvrængning

Brug af forkert linse eller kamerarystelser kan resultere i, at perspektivet i billedet bliver vippet. Perspektivet kan blive forvrænget, og det er mere tydeligt på fotografier med mange lodrette linjer og geometriske former.

Adobe Camera Raw har Upright-tilstande - fire indstillinger, der kan bruges til automatisk at rette perspektivet. Muligheden for manuel anvendelse af korrektioner er stadig tilgængelig. Når du har anvendt en Upright-tilstand, kan du justere billedet yderligere ved manuelt at ændre de tilgængelige skyderbaserede indstillinger.

Bemærk! *Du anbefales at anvende alle tilgængelige linsekorrektionsprofiler til din kamera- og linsekombination, før du anvender de fire nye forudindstillinger. Anvendelse af linsekorrektionsprofil klargør billedet til bedre analyse for forvrængningskorrektion.*

Til toppen

Manuel korrektion af linseforvrængning ved hjælp af Upright-forudindstillinger

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Åbn en Camera Raw-fil, eller
   - Med et åbent billede i Photoshop skal du klikke på Filter > Camera Raw-filter.
2. Naviger til fanen Linsekorrektion i Camera Raw-vinduet.
3. (Valgfrit) Brug fanen Linsekorrektion > Profil til at markere afkrydsningsfeltet Aktiver linseprofilkorrektioner.

   Aktivering af linseprofilkorrektion på basis af din kamera- og linsekombination anbefales kraftigt før behandling af fotoer med Upright-forudstillinger.
4. Under fanen Linsekorrektion > Manuel findes fire Upright-tilstande. Klik på en tilstand for at anvende korrektionen på fotoet.

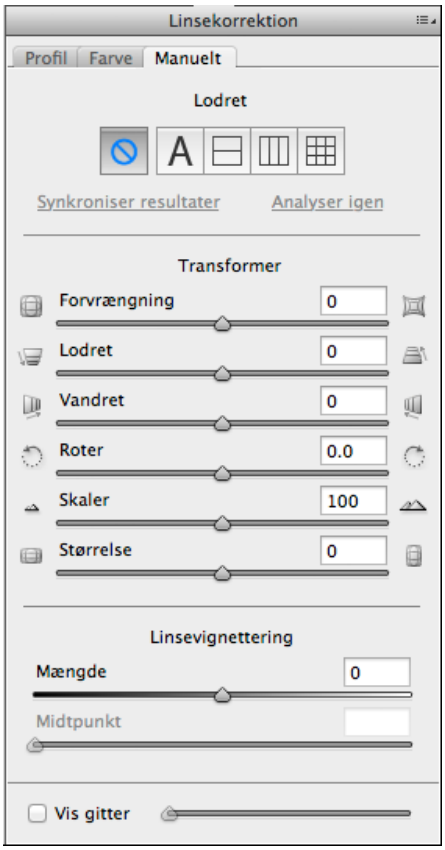
   AutomatiskAnvender et afbalanceret sæt af perspektivkorrektioner.

   NiveauAnvender perspektivkorrektion for at sikre, at billedet har korrekt niveau.

   Lodret Anvender niveau og korrektion af lodret perspektiv

   FuldAnvender niveaubaserede, lodrette og vandrette perspektivkorrektioner på billedet.

Forsigtig: *Hvis du, mens du afprøver de fire Upright-tilstande, markerer eller fjerner markeringen i afkrydsningsfeltet Aktiver linseprofilkorrektion (Linsekorrektion > Profil), skal du klikke på linket Analyser igen under knapperne med Upright-forudindstillinger.*



Vælg en Upright-tilstand, og foretag yderligere justeringer med skyderne

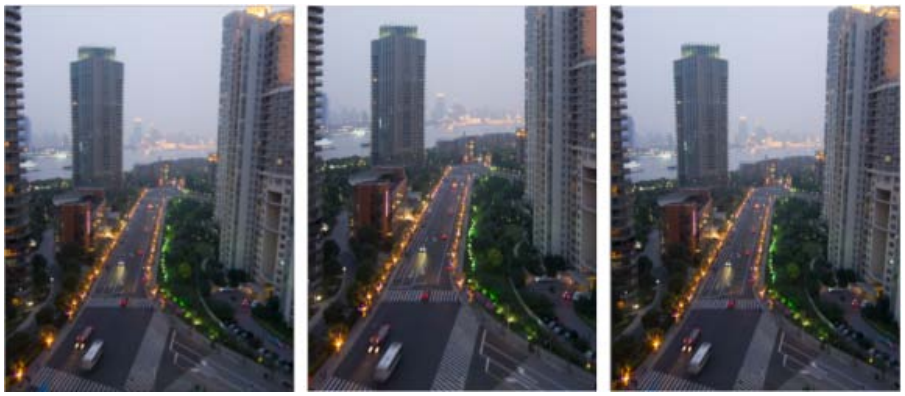
5. Cirkuler gennem Upright-tilstandene, indtil du finder den bedste indstilling.

   De fire Upright-tilstande korrigerer og håndterer forvrængnings- og perspektivfejl. Der er ingen anbefalet eller foretrukken indstilling. Den bedste indstilling varierer fra foto til foto. Du kan eksperimentere med de fire Upright-tilstande, før du vælger den bedst mulige Upright-tilstand til dit foto.

6. Brug skydeknapperne Transformer til at foretage andre ændringer efter behov. Den nye skydeknap Størrelse er introduceret i Camera Raw.
   - Flyt skydeknappen Størrelse til *venstre* for at justere det vandrette perspektiv på fotoet.
   - Flyt skydeknappen Størrelse til *højre* for at justere det lodrette perspektiv på fotoet.

Til toppen

Eksempelbilleder



Billede uden korrektion (venstre), billede med Auto-korrektion (midten) og billede med Niveau-korrektion (højre).

Billede uden korrektion (venstre), billede med Lodret-korrektion (midten) og billede med Fuld-korrektion (højre).

Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

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.

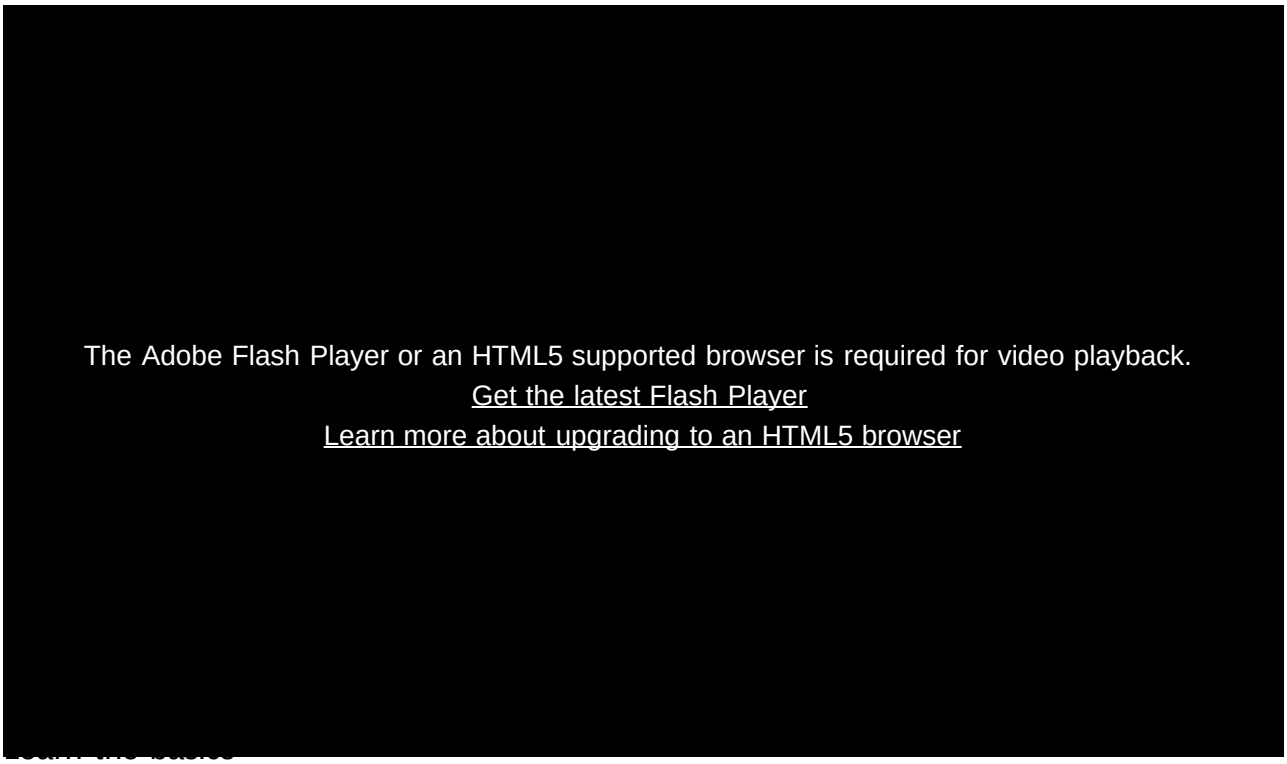
Presenter: Howard Pinsky

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.

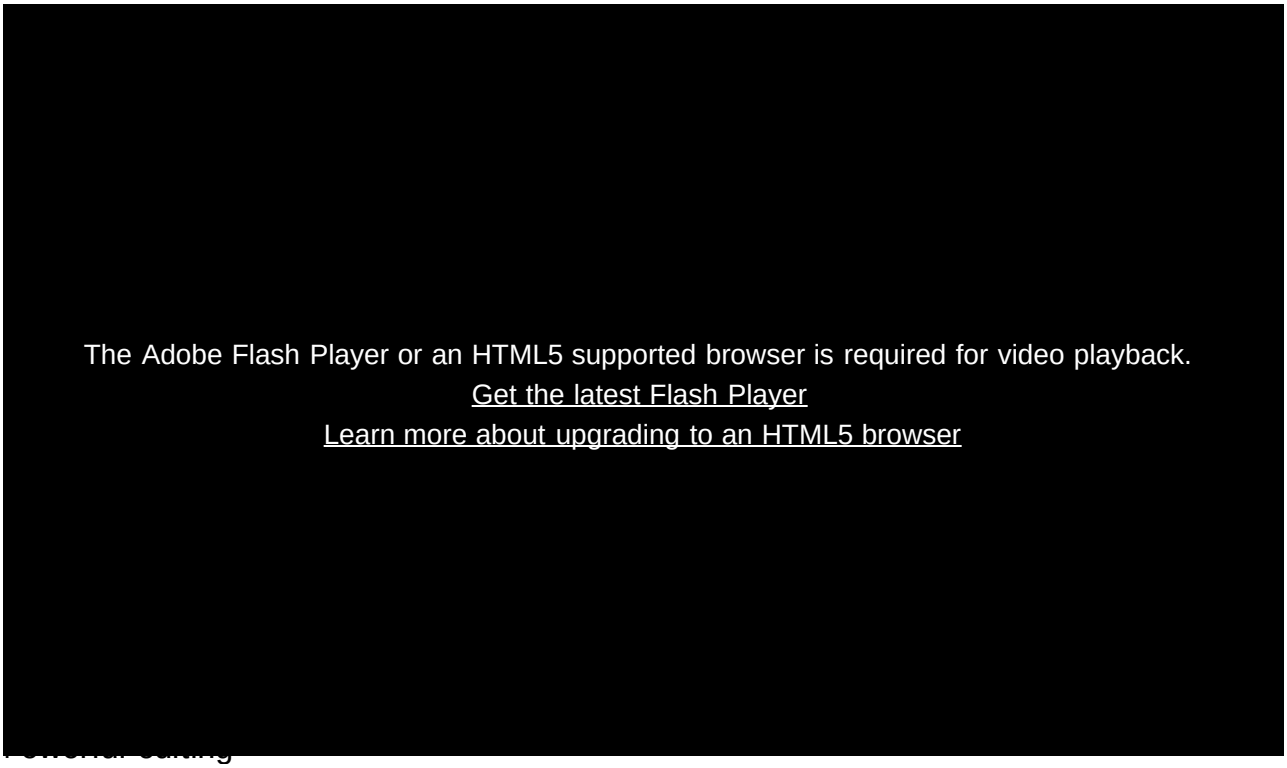
Don’t be scared; you and your photographs have a lot to gain. And since Camera Raw edits are non-destructive, you literally have nothing to lose. In the following videos, let’s go through the basics of Camera Raw format and answer the questions you’ve always been afraid to ask. If you need help or have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



Learn the basics

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

Edit details with precision.

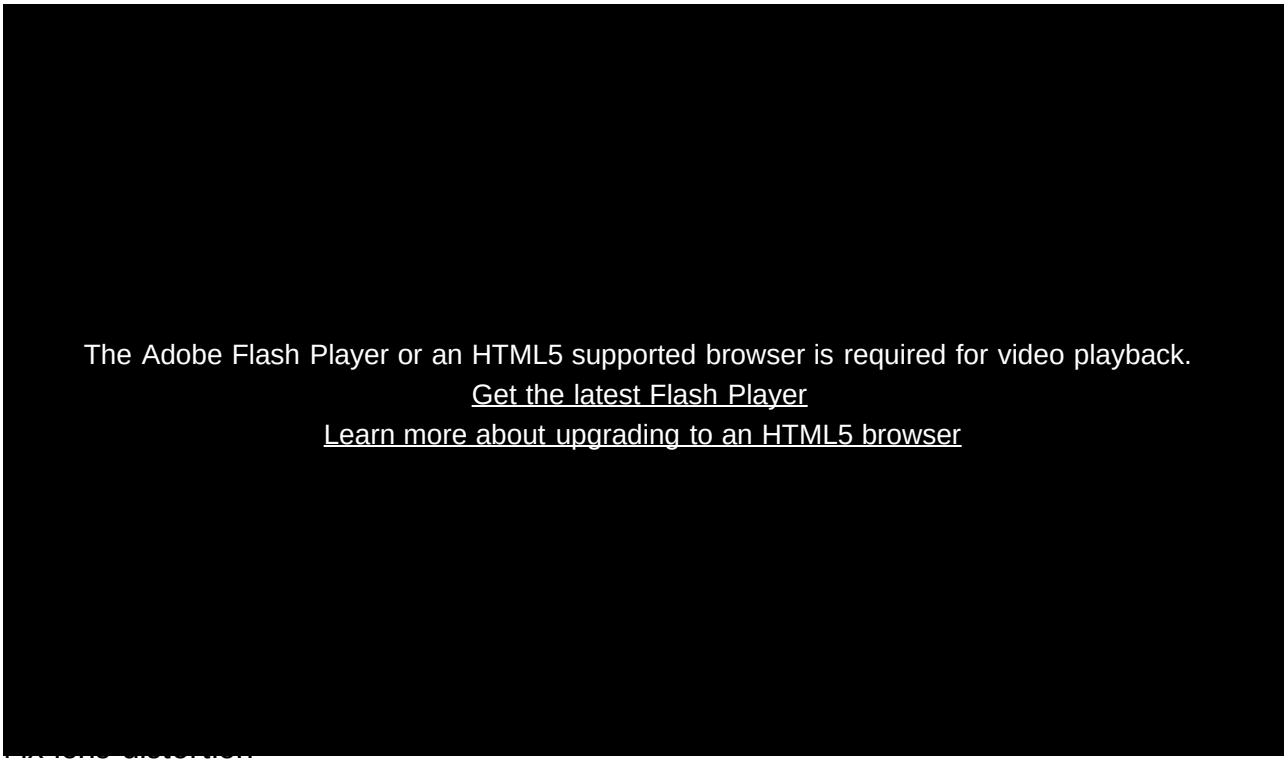


Powerful editing

- 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.

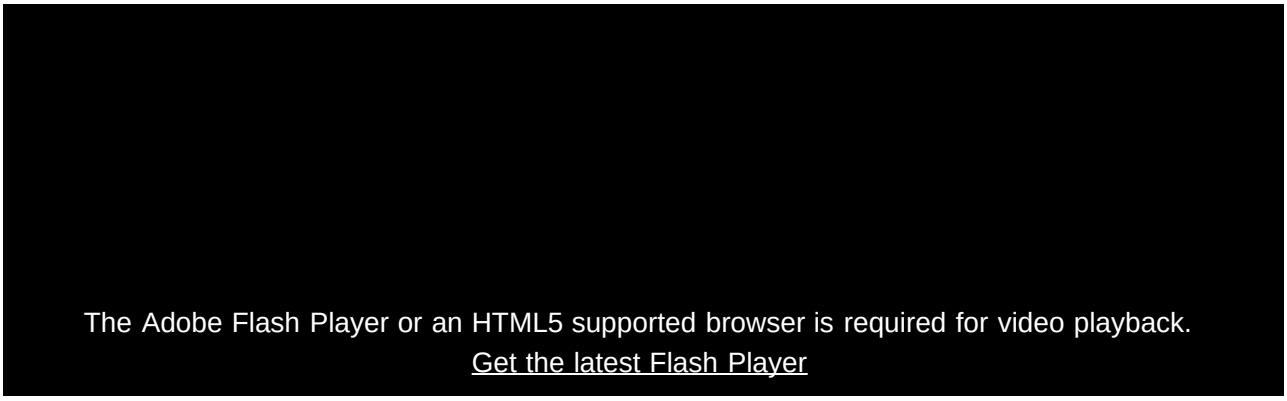


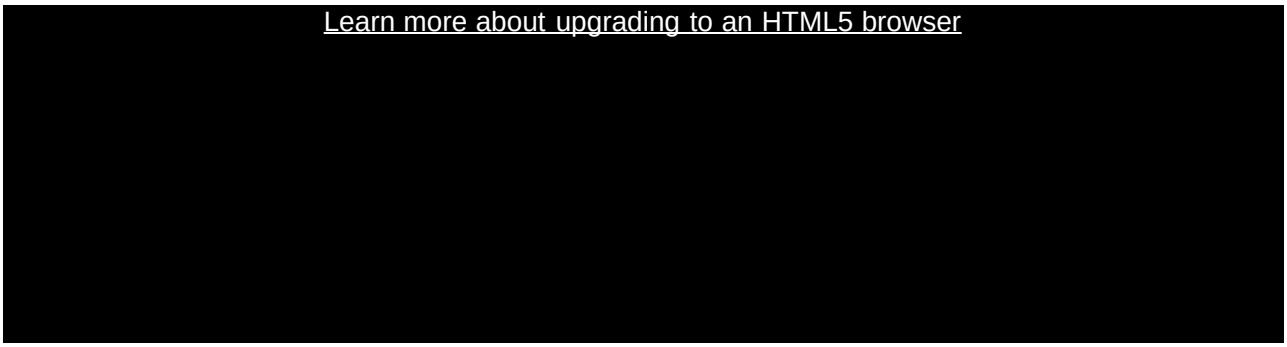
Fix lens distortion

- 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!





Camera Raw filter

- 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

Radialfilter i Camera Raw | Photoshop CC

Fremhæv dele af et billede, eller forbedr bestemte områder med lokale korrektioner

Anvendelse af et radialfilter for at forbedre et foto
Tastaturgenveje og ændringstaster for værktøjet Radialfilter

Hvis du vil have fuld kontrol over, hvilken del af et foto der tiltrækker publikums opmærksomhed, skal du fremhæve motivet på billedet. Nogle filtre, som skaber en vignetteringseffekt, kan tjene dette formål. Disse filtre kræver dog, at hovedmotivet er i centrum af fotoet.

Med radialfiltre i Adobe Camera Raw 8.0 kan du direkte skabe opmærksomhed omkring bestemte dele af billedet, hvor du vil have publikum til at stille fokus. Du kan f.eks. bruge radialfilterværktøjet til at tegne en ellipseform omkring motivet og øge eksponeringen og gøre området inden for formen mere tydelig for at skabe mere opmærksomhed omkring motivet. Motivet kan være dårligt centreret eller hvor som helst på fotografiet.

Det grundlæggende arbejdsforløb for ændring af et foto med radialfiltre er beskrevet nedenfor:

1. Åbn et foto i Adobe Camera Raw-ekstramodulet.
2. Identificer et eller flere motiver, der skal tiltrække publikums opmærksomhed
3. Indstil:
   - (Valgfrit) Et radialfilter til at svække fokus på baggrunden
   - Et radialfilter til at fremhæve motivet
   - Flere radialfiltre, hvis du skal fremhæve mere end ét motiv

Fotoets motiv er ikke helt tydeligt på originalfotoet (venstre), men er fremhævet med et radialfilter (højre)

Til toppen

Anvendelse af et radialfilter for at forbedre et foto

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Åbn en Camera Raw-fil, eller
   - Med et åbent billede i Photoshop skal du klikke på Filter > Camera Raw-filter.
2. Vælg værktøjet Radialfilter på værktøjslinjen.

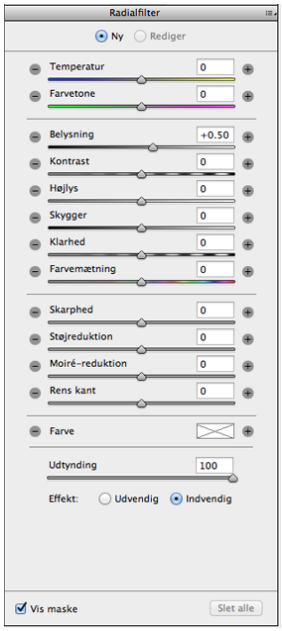
   Tryk på J for at slå værktøjet Radialfilter til og fra.
3. Brug alternativknapperne Nyt og Rediger til at vælge, om du vil oprette et filter eller redigere et eksisterende filter.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil oprette et Radialfilter, skal du klikke og trække musen hen over området og tegne en cirkel- eller ellipseform. Denne form definerer det område, som påvirkes af eller udelades i de ændringer, du skal til at foretage.
   - Hvis du vil redigere et Radialfilter, skal du klikke på et gråt håndtag på fotoet. Håndtaget bliver rødt, når det er markeret.
5. Angiv det område af fotoet, der skal ændres, ved at vælge en effektindstilling (under skydeknapperne).
   - **Udvendig**. Alle ændringer foretages uden for det markerede område.
   - **Indvendig**. Alle ændringer foretages i det markerede område.
6. Tilpas størrelsen (bredde og højde) og retningen af det Radialfilter, der tilføjes. Vælg et filter, og:

Klik og træk centrum af filteret for at flytte det.

- Lad markøren hvile på et af de fire filterhåndtag, så markørikonet skifter, og klik og træk for at tilpasse størrelsen af filteret.
- Lad markøren hvile tæt på kanten af filteret, så markørikonet skifter, og klik og træk i kanten af filteret for at ændre retningen.

Radialfiltret er repræsenteret ved en elliptisk markeringsramme

7. Brug skydeknapperne til at ændre det valgte Radialfilter-område. Skydeknappen Udtynd justerer aftagningen for den anvendte effekt.



Med radialfilterværktøjet kan du anvende effekter på en ellipseformet maske.

8. Følg trin 3 til 6 for at fortsætte med at tilføje eller redigere radialfiltre.

9. Fjern markeringen i afkrydsningsfeltet Vis maske for at se, hvordan det færdige foto ser ud. Hvis du vil slette alle Radialfiltre og starte fra grunden, skal du klikke på Slet alle (denne handling kan ikke fortrydes).

Til toppen

Tastaturgenveje og ændringstaster for værktøjet Radialfilter

Nye justeringer

- Hold Skift nede, mens du trækker, for at oprette en justering, der er begrænset til en cirkel

- Mens du trækker, skal du holde mellemrumstasten nede for at flytte ellipsen. Slip mellemrumstasten for at definere formen af den nye justering

Redigering af justeringer

- Mens du trækker inde i en justering for at flytte den, skal du holde Skift-tasten nede for at begrænse bevægelsen til vandret eller lodret retning
- Mens du trækker i et af de fire håndtag for at tilpasse størrelsen af en justering, skal du holde Skift-tasten nede for at bevare størrelsesforholdet af justeringsformen.
- Mens du trækker i kanten af en justering for at rotere den, skal du holde Skift-tasten nede for at fastgøre rotationen til 15 graders intervaller.
- Mens en justering er valgt, skal du trykke på X-tasten for at vende effektretningen (f.eks. fra udvendig til indvendig)

Sletning af justeringer

- Mens en justering er valgt, skal du trykke på Delete-tasten for at slette justeringen
- Tryk på Alternativ/Alt, mens du klikker på en eksisterende justering for at slette den

Justeringer med maksimal dækning

- Tryk på Kommando/Ctrl, mens du dobbeltklikker *på et tomt område*, for at oprette en justering, der er centreret og dækker det beskårne billedområde
- Tryk på Kommando/Ctrl, mens du dobbeltklikker *i en eksisterende justering,* for at udvide justeringen til at dække det beskårne billedområde

---

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

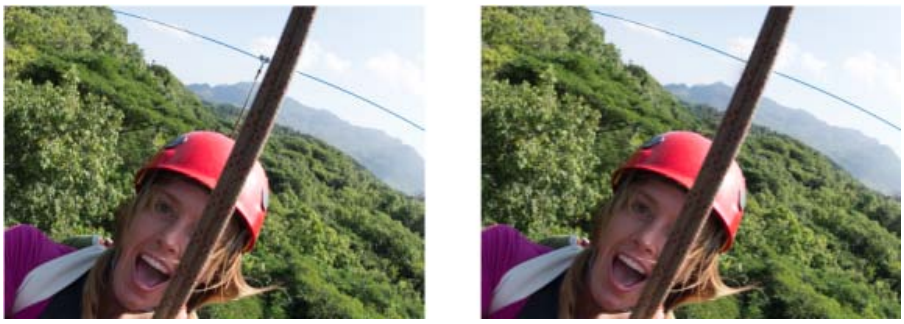
Forbedret pletfjernerværktøj i Camera Raw | Photoshop CC

Fjern uønskede dele af et billede på en nem måde med pletfjernerværktøjet, der nu fungerer ligesom reparationspenselværktøjet

Brug af værktøjet Pletfjerner
Oprydning i et foto med funktionen Visualiser punkter

Værktøjet Pletfjerner i Camera Raw reparerer et udvalgt område af et billede ved at indsamle prøver fra et andet område af samme billede. Værktøjet minder om Reparationspensel i Photoshop. Standardfunktionen for værktøjet Pletfjerner er at afmærke områder til retouchering ved at trække penslen hen over fotoet. Fjern f.eks. en del af ledningen (der forbinder hjelm og el-ledning), der ødelægger udsigten til en blå himmel.

Hvis du bruger værktøjet Pletfjerner på et råt billede, behandler du de rå billeddata direkte. Hvis du arbejder direkte med rå billeddata, kan det give renere matches til retouchering (reparation eller kloning). Da alle redigeringer og ændringer af Camera Raw-billeder gemmes i Sidecar-filer, er denne proces desuden ikke destruktiv.



Den line, der ser ud til at forbinde snoren og hjelmen (venstre billede), er fjernet (højre billede)

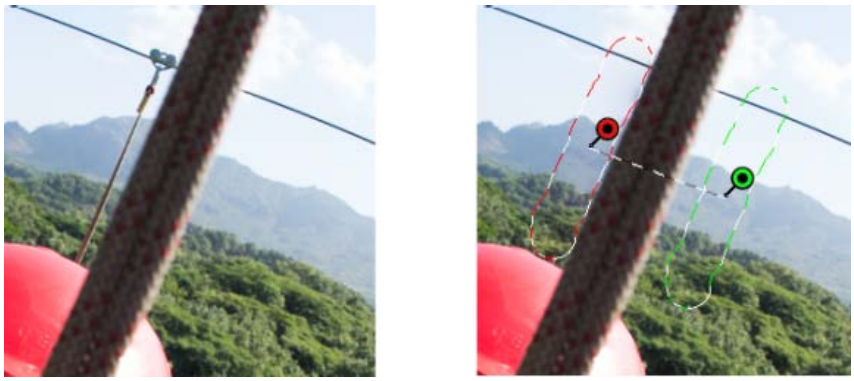
Til toppen

Brug af værktøjet Pletfjerner

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Åbn en Camera Raw-fil, eller
   - Med et åbent billede i Photoshop skal du klikke på Filter > Camera Raw-filter.
2. Vælg værktøjet Pletfjerner på værktøjslinjen.
3. Vælg en af følgende muligheder i menuen Type:

   Reparer Matcher teksturen, belysningen og skyggerne fra det område, hvor der er indsamlet en prøve, til det markerede område.
   Klon Anvender det billedområde, hvor der er indsamlet en prøve, på det markerede område.
4. (Valgfrit) Brug indstillingerne for værktøjet Pletfjerner under Histogram til at trække skydeknappen Størrelse for at angive størrelsen af det område, som værktøjet Pletfjerner påvirker.

   Brug tasterne med firkantede parenteser til at ændre penselstørrelsen
   - *Den venstre firkantede parentes ([) reducerer værktøjets radiusstørrelse*
   - *Den højre firkantede parentes (]) øger værktøjets radiusstørrelse*
5. Klik på og træk den del af fotoet, du vil retouchere.
   - En rød og hvid markeringsramme (rødt håndtag) angiver din markering.
   - En grøn og hvid markeringsramme (grønt håndtag) angiver prøveområdet.



Identificer den del af billedet, du vil reparere, og brug derefter værktøjet Pletfjerner til at male området. Brug de grønne og røde håndtag (billede til højre) til at flytte det markerede område og prøveområdet

6. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder til at ændre det prøveområde, der er valgt som standard:
   - **Automatisk**. Klik på håndtaget til et markeret område, og tryk på skråstregstasten (/). Der indsamles prøver fra et nyt område. Tryk på skråstregstasten, indtil du finder det bedste prøveområde.
   - **Manuelt**. Brug det grønne håndtag til at flytte prøveområdet.

   Når du markerer store dele af et billede med længere strøg, findes den rette match ikke straks i prøveområdet. Du kan eksperimentere med forskellige muligheder ved at klikke på skråstregen (/), så værktøjet automatisk indsamler flere områder for dig.

7. Hvis du vil fjerne alle de justeringer, der er foretaget med værktøjet Pletfjerner, skal du klikke på Slet alle.

Tastaturgenveje og ændringstaster

Cirkelformet plet:

- Ctrl/Kommando + klik for at oprette en cirkelformet plet. Træk for at angive kilden til pletten.
- Ctrl/Kommando + Alternativ/Alt + klik for at oprette en cirkelformet plet. Træk for at angive størrelsen af pletten.

Rektangulær markering:

- Alternativ/Alt + træk for at definere en rektangulær markering. Alle pletter inden for markeringen (fremhævet i rødt) slettes, når du slipper museknappen.

Udvidelse af markeret område eller plet:

- Skift + klik for at udvide en eksisterende markeret plet i "forbind prikkerne"-stil.

Sletning af markeret område eller plet:

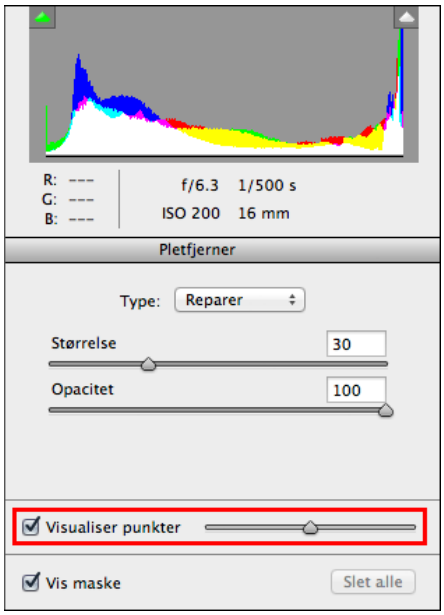
- Vælg et rødt eller grønt håndtag, og tryk på Delete for at slette en markeret justering.
- Tryk på Alternativ/Alt, mens du klikker på et håndtag, for at slette det.

Til toppen

Oprydning i et foto med funktionen Visualiser punkter

Når du arbejder på en computerskærm, kan du måske identificere og fjerne de mest iøjnefaldende pletter og urenheder. Når du derimod udskriver et foto i fuld opløsning, kan det trykte output indeholde mange urenheder, der ikke er synlige på computerskærmen. Disse urenheder kan være af forskellig type - støv på kameraets sensor, skønhedsfejl på modellens hud i et portræt eller små skyer på en blå himmel. Ved fuld opløsning er disse urenheder visuelt distraherende.

Med den nye funktion Visualiser punkter kan du søge efter urenheder, som ikke umiddelbart kan ses. Når du markerer Visualiser punkter (findes i indstillingerne for værktøjet Pletfjerner), inverteres billedet. Du kan derefter bruge værktøjet Pletfjerner i tilstanden Visualiser punkter til at rydde yderligere op i billedet.

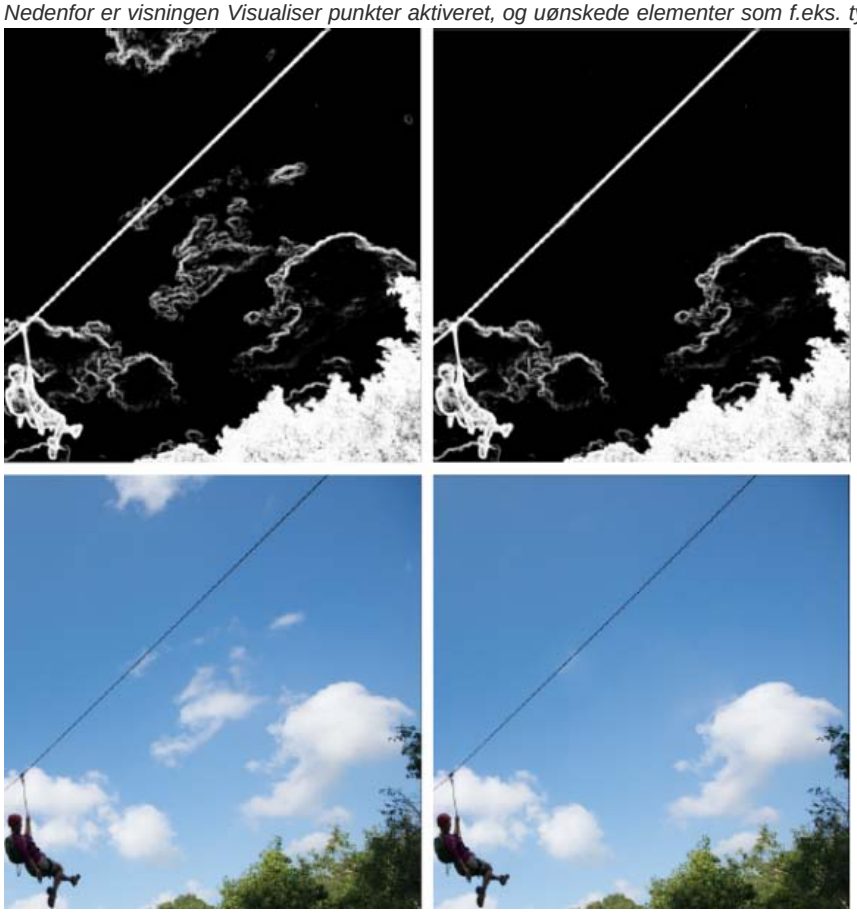


Markeringsfeltet Visualiser punkter er en værktøjsindstilling for Pletfjerner

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Åbn en Camera Raw-fil, eller
   - Med et åbent billede i Photoshop CC skal du klikke på Filter > Camera Raw-filter.
2. Vælg værktøjet Pletfjerner på værktøjslinjen, og marker derefter afkrydsningsfeltet Visualiser punkter.

   Billedet inverteres, så konturerne af elementerne på billedet bliver synlige.

   Nedenfor er visningen Visualiser punkter aktiveret, og uønskede elementer som f.eks. tynde skyer (venstre) er fjernet (højre)



   Ovenfor er visningen Visualiser punkter deaktiveret, og uønskede elementer som f.eks. tynde skyer (venstre) er fjernet (højre)

3. Brug skydeknappen Visualiser punkter til at variere kontrasttærsklen for det inverterede billede. Flyt skydeknappen til andre kontrastniveauer for at se urenheder såsom støv, prikker eller andre uønskede elementer.

   Når afkrydsningsfeltet Visualiser punkter er markeret, kan du ændre visualiseringstærsklen:

   - *Øg: Tryk på . (punktum)*
   - *Øg (i større trin): Tryk på Skift + .*
   - *Reducer: Tryk på , (komma)*
   - *Reducer (i større trin): Tryk på Skift + ,*

4. Brug værktøjet Pletfjerner til at klone eller reparere uønskede elementer på fotoet. Ryd markeringen i afkrydsningsfeltet Visualiser punkter for at se resultatbilledet.

5. Gentag trin 2, 3 og 4.

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Farve- og tonejusteringer i Camera Raw

Histogram- og RGB-niveauer
Skærmversion af højlys- og skyggeklipning
Kontrolelementer til hvidbalance
Justering af tone
Finjustering af tonekurver
Kontrolelementerne Klarhed, Vibrering og Mætning
Kontrolelementerne HSL/gråtone
Justere farve eller tone med måljusteringsværktøjet
Toning af et gråtonebillede
Redigering af HDR-billeder i Camera Raw

Histogram- og RGB-niveauer

Til toppen

Et *histogram* er en repræsentation af antallet af pixel for hver luminansværdi i et billede. Et histogram, som har værdier, der ikke er nul, for hver luminansværdi, angiver et billede, som udnytter hele toneskalaen. Et histogram, der ikke bruger hele toneområdet, svarer til et mat billede, som mangler kontrast. Et histogram med en spids i venstre side angiver afskæring af skygger, mens et histogram med en spids i højre side angiver afskæring af højlys.

Vælg Skygger eller Højlys for at se et billedeksempel på, hvilke pixel der klippes ud. Du kan finde flere oplysninger i afsnittet Skærmversion af højlys- og skyggeklipning i Camera Raw.

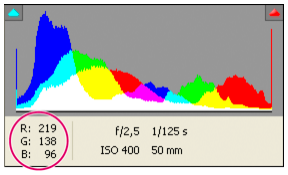
En almindelig opgave er justering af et billede, hvor pixelværdierne spredes jævnere fra venstre mod højre i histogrammet, frem for at de stables i den ene eller anden ende.

Et histogram udgøres af tre farvelag, som repræsenterer de røde, grønne og blå farvekanaler. Hvid vises, når alle tre kanaler overlapper. Gul, magenta og cyan vises, når to af RGB-kanalerne overlapper (gul er lig med de røde + grønne kanaler, magenta er lig med de røde + blå kanaler, og cyan er lig med de grønne + blå kanaler).

Histogrammet ændres automatisk, når du justerer indstillingerne i dialogboksen Camera Raw.

RGB-værdierne for pixelen under markøren (i eksempelbilledet) vises under histogrammet.

Bemærk! *Du kan også bruge farveeksempelværktøjet til at placere op til ni farveeksempler i eksempelbilledet. RGB-værdierne vises over eksempelbilledet. Hvis du vil fjerne et farveeksempel, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på det. Klik på Ryd farveeksempler for at rydde farveeksemplerne.*



I dialogboksen Camera Raw vises RGB-værdierne for pixelen under markøren.

Skærmversion af højlys- og skyggeklipning

Til toppen

Udklipning forekommer, når en pixels farveværdier er højere end den højeste værdi eller lavere end den laveste værdi, som kan repræsenteres i billedet. Farver, som er for lyse, klippes ud, så de giver hvidt output, mens for mørke værdier klippes ud, så de giver et sort output. Resultatet er tab af billeddetaljer.

- Hvis du vil se, hvilke pixel der klippes ud sammen med resten af eksemplet, skal du vælge indstillingerne Skygger eller Højlys øverst i histogrammet. Eller tryk på U for at få vist udklipning af skygge eller O for udklipning af højlys.
- Hvis du kun vil se pixel, som klippes ud, skal du trykke på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), mens du trækker skydeknapperne Belysning, Genoprettelse eller Sort.

Til skydeknapperne Belysning og Genoprettelse bliver billedet sort, og de udklippede områder ser hvide ud. Til skydeknappen for sorte farver bliver billedet hvidt, og udklippede områder ser sorte ud. Farvelagte områder angiver udklipning i én farvekanal (rød, grøn, blå) eller to farvekanaler (cyan, magenta, gul).

Bemærk! *I nogle tilfælde forekommer klipning, fordi det farverum, du arbejder i, har en skala, som er for lille. Hvis farverne klippes ud, kan du*

overveje at arbejde i et farverum med en stor farveskala, f.eks. ProPhoto RGB.

Til toppen

Kontrolelementer til hvidbalance

Hvis du vil justere hvidbalancen, skal du identificere, hvilke objekter i billedet der skal have en neutral farve (hvid eller grå) og derefter justere farverne, så disse objekter bliver neutrale. Et hvidt eller gråt objekt i en scene får den farve, det omgivende lys eller den blitz, der bruges til at tage billedet, afgiver. Når du bruger værktøjetHvidbalance til at angive et objekt, som skal være hvidt eller gråt, kan Camera Raw bestemme farven på lyset, som scenen blev optaget med, og derefter automatisk justere for scenelys.

Farvetemperatur (i kelvin) bruges som et mål for scenelys. Naturlige og fluorescerende lyskilder afgiver lys, som er forudsigeligt fordelt, afhængigt af deres temperatur.

Et digitalkamera registrerer hvidbalancen på eksponeringstidspunktet som en metadatapost. Ekstramodulet Camera Raw læser denne værdi og bruger den som startindstillingen, når du åbner filen i dialogboksen Camera Raw. Denne indstilling giver normalt den korrekte farvetemperatur eller næsten. Du kan justere hvidbalancen, hvis den ikke er helt rigtig.

Bemærk! *Ikke alle farvetoner er et resultat af ukorrekt hvidbalance. Brug DNG-profilredigering til at korrigere en farvetone, som bliver tilbage, efter at hvidbalancen er justeret. Se under Justere farvegengivelsen for dit kamera i Camera Raw.*

Fanen Grundlæggende i dialogboksen Camera Raw indeholder tre kontrolelementer til at korrigere en farvetone i et billede:

Hvidbalance Camera Raw anvender indstillingen for hvidbalance og ændrer egenskaberne Temperatur og Farvetone under fanen Grundlæggende tilsvarende. Brug disse kontrolelementer til at finjustere farvebalancen.

Som taget Bruger kameraets hvidbalanceindstillinger, hvis de er tilgængelige.

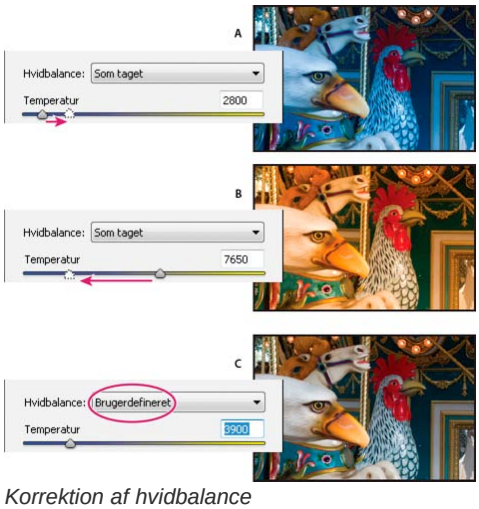
Auto Beregner hvidbalancen ud fra billeddataene.

Camera raw- og DNG-filer har også følgende indstillinger for hvidbalance: Dagslys, Overskyet, Skygge, Tungsten, Fluorescerende og Blitz.

Bemærk! *Hvis Camera Raw ikke genkender kameraets hvidbalanceindstilling, skal du vælge Auto, hvis menuen Hvidbalance indstilles til Som taget.*

Temperatur Indstiller hvidbalancen til en brugerdefineret farvetemperatur. Sænk temperaturen for at korrigere et fotografi for en lavere lysfarvetemperatur. Ekstramodulet Camera Raw gør billedfarverne mere blå for at kompensere for det omgivende lys' lavere farvetemperatur (gullig). Omvendt kan du hæve temperaturen for at korrigere et fotografi, der er taget med en højere lysfarvetemperatur. Farverne i billedet bliver varmere (gullige) for at kompensere for den højere farvetemperatur (blålig) af det omgivende lys.

Bemærk! *Området og enhederne for kontrolenhederne for Temperatur og Farvetone er forskellige, når du justerer et TIFF- eller JPEG-billede. F.eks. giver Camera Raw en justeringsskydeknap til nøjagtig temperatur til Raw-filer fra 2.000 kelvin til 50.000 kelvin. For JPEG- eller TIFF-filer forsøger Camera Raw at tilnærme en anden farvetemperatur eller hvidbalance. Da den oprindelige værdi allerede var anvendt til at ændre pixeldataene i filen, giver Camera Raw ikke den nøjagtige kelvin-temperaturskala. I disse tilfælde anvendes en tilnærmet skala fra -100 til 100 i stedet for temperaturskalaen.*



Korrektion af hvidbalance
A. *Når skydeknappen Temperatur flyttes til højre, korrigeres et foto taget med en højere lysfarvetemperatur* ***B.*** *Når skydeknappen Temperatur flyttes til venstre, korrigeres et foto taget med en lavere lysfarvetemperatur* ***C.*** *Foto efter justering af farvetemperatur*

Farvetone Indstiller hvidbalancen for at kompensere for en grøn eller magenta farvetone. Reducer farvetonen for at tilføje grøn i billedet. Øg farvetonen for at tilføje magenta.

Hvis du vil justere hvidbalancen hurtigt, skal du vælge hvidbalanceværktøjet og derefter klikke i et område i billedet, som skal være en neutral grå eller hvid. Egenskaberne Temperatur og Farvetone justeres for at gøre den valgte farve 100 % neutral (hvis det er muligt). Hvis du klikker på hvide områder, skal du vælge et højlysområde, der indeholder væsentlige hvide detaljer, i stedet for genspejlende højlys. Du kan dobbeltklikke på værktøjet Hvidbalance for at nulstille Hvidbalance til Som taget.

Til toppen

Justering af tone

Du justerer et billedes toneskala ved hjælp af tonekontrolelementerne under fanen Grundlæggende.

Når du klikker på Auto øverst i tonekontrolelementafsnittet under fanen Grundlæggende, analyserer Camera Raw billedet og foretager automatiske justeringer af tonekontrolelementerne.

Du kan også anvende automatiske indstillinger separat til enkelte tonekontrolelementer. Hvis du vil anvende en automatisk justering til et enkelt tonekontrolelement, som f.eks. Belysning eller Kontrast, skal du trykke på Skift og dobbeltklikke på skydeknappen. Hvis du vil sætte et enkelt tonekontrolelement tilbage til dets oprindelige værdi, skal du dobbeltklikke på skydeknappen.

Når du justerer tone automatisk, ignorerer Camera Raw eventuelle justeringer, som tidligere er foretaget under andre faner (f.eks. finjustering af tone under fanen Tonekurver). Af denne grund skal du, hvis du anvender automatiske tonejusteringer, anvende dem først for som udgangspunkt at få en tilnærmelse af de bedste indstillinger til dit billede. Hvis du er meget omhyggelig, når du tager billeder, og med vilje har taget billeder med forskellige belysninger, ønsker du næppe at ændre dette ved at anvende automatiske tonejusteringer. På den anden side kan du altid prøve at klikke på Auto og derefter annullere justeringerne, hvis du ikke byder dig om dem.

Eksempelvisninger i Adobe® Bridge bruger standardbilledindstillingerne. Hvis du vil have standardbilledindstillingerne til at indeholde automatiske tonejusteringer, skal du vælge Anvend automatiske farvetonejusteringer i afsnittet Standardbilledindstillinger i Camera Raw-egenskaberne.

Bemærk! *Hvis du sammenligner billeder, som er baseret på deres skærmversioner i Adobe Bridge, skal du undlade at vælge Anvend automatiske farvetonejusteringer, hvilket er standard. Ellers vil du sammenligne billeder, som allerede er justeret.*

Når du foretager justeringer, skal du holde øje med slutpunkterne i histogrammet eller bruge eksempelbillederne af skygge- og højlysklipning.

Når du flytter skydeknapperne til tonekontrol, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede for at se, hvor højlys eller skygger klippes. Bevæg skydeknappen, indtil klipning begynder, og fjern derefter lidt af justeringen igen. (Du kan finde flere oplysninger i afsnittet Skærmversion af højlys- og skyggeklipning i Camera Raw).

- Du kan justere et tonekontrolelement manuelt ved at trække skydeknappen, skrive et tal i boksen eller vælge en værdi i boksen og derefter trykke på Pil op- eller Pil ned-tasten.
- Hvis du vil stille en værdi tilbage til standardværdien, skal du dobbeltklikke på skydeknappen.

Bemærk! *De tonekontrolelementer, der vises i panelet Grundlæggende, afhænger af, om du arbejder i procesversion PV2012, PV2010, eller PV2003, som angivet.*

Belysning (alle) Justerer den samlede billedlysstyrke. Juster skydeknappen, indtil fotoet ser godt ud, og billedet har den ønskede lysstyrke. Belysningsværdier er i intervaller svarende til blændeværdier (f-stop) på et kamera. En justering på +1,00 svarer til at åbne blænden 1 stop. En justering på -1,00 svarer således til at lukke blænden 1 stop.

Kontrast (alle) Øger eller mindsker billedkontrasten, hvilket hovedsageligt påvirker mellemtoner. Når du øger kontrasten, bliver områderne fra mellemtone til mørk mørkere, mens områderne fra mellemtone til lys bliver lysere. Billedtonerne påvirkes omvendt, når du reducerer kontrasten.

Højlys (PV2012) Justerer lyse billedområder. Træk til venstre for at dæmpe højlys og genoprette detaljer fra "udbrændt" højlys. Træk til højre for at gøre højlys lysere og samtidig minimere klipning.

Skygger (PV2012) Justerer mørke billedområder. Træk til venstre for at gøre skygger mørkere og samtidig minimere klipning. Træk til højre for at gøre skygger lysere og genoprette detaljer fra skygger.

Hvide (PV2012) Justerer hvid klipning. Træk til venstre for at reducere klipning i højlys. Træk til højre for at forøge højlysklipning. (Forøget klipning kan være ønskværdigt for spejlende højlys, f.eks. metalliske overflader).

Sorte (PV2012) Justerer sort klipning. Træk til venstre for at forøge sort klipning (markér mørke skygger med sort). Træk til højre for at reducere skyggeklipning.

Sorte (PV2010 og PV2003) Angiver, hvilke billedniveauer der knyttes til sort. Når skydeknappen flyttes til højre, øges de områder, som bliver sorte, hvilket nogle gange giver indtryk af øget kontrast i billedet. Den største effekt ses på skyggerne, mens mellemtoner og lyse toner ændres langt mindre.

Genoprettelse (PV2010 og PV2003) Forsøger at genoprette detaljer fra højlys. Camera Raw kan rekonstruere visse detaljer fra områder, hvor en eller to farvekanaler er klippet ud til hvid.

Udfyld lys (PV2010 og PV2003) Forsøger at genoprette detaljer fra skygger uden at gøre sorte lysere. Camera Raw kan rekonstruere visse detaljer fra områder, hvor en eller to farvekanaler er klippet ud til sort. Når du bruger Udfyld lys, svarer det til at bruge skyggedelen af filteret for skygge/fremhævet område i Photoshop® eller skygge/fremhævet område-effekten i After Effects®.

Lysstyrke (PV2010 og PV2003) Justerer billedets lysstyrke eller mørke, stort set som egenskaben Belysning gør. Men i stedet for at klippe

billedet ud i højlys- eller skyggeområderne, trækker Lysstyrke højlysområderne sammen og udvider skyggeområderne, når skydeknappen flyttes mod højre. I mange tilfælde bruges denne kontrol bedst ved at indstille den generelle toneskala, og dette gøres ved først at indstille Belysning, Genoprettelse og Sorte og derefter indstille Lysstyrke. Store justeringer af lysstyrken kan påvirke skygge- eller højlysafskæringen, så du skal evt. justere Belysning, Genoprettelse eller Sorte igen, når du har justeret Lysstyrke.

Få mere at vide: Se videoselvstudiet Nyheder i Camera Raw af Matt Kloskowski.

Til toppen

Finjustering af tonekurver

Brug indstillingerne under fanen Tonekurve til at finjustere billeder, efter at du har foretaget tonejusteringer under fanen Grundlæggende. Tonekurverne viser ændringer foretaget i toneskalaen i et billede. Den vandrette akse repræsenterer billedets oprindelige toneværdier (inputværdier), med sort til venstre og stadig lysere værdier mod højre. Den lodrette akse repræsenterer de ændrede toneværdier (outputværdier), med sort nederst, som langsomt går over i hvid øverst.

Hvis et punkt på kurven flyttes opad, får outputtet en lysere tone, og hvis det flyttes nedad, får outputtet en mørkere tone. En lige linje på 45 grader angiver, at der ikke er nogen ændringer af toneresponskurven: De oprindelige inputværdier svarer nøjagtigt til outputværdierne.

Brug tonekurven under fanen Parametrisk til at justere værdierne i bestemte toneområder i billedet. Hvilke områder af kurven, der påvirkes af områdeegenskaberne (Højlys, Lyse farver, Mørke farver eller Skygger), afhænger af, hvor du sætter opdelingskontrollerne nederst i diagrammet. Egenskaberne for mellemområdet (Mørke farver og Lyse farver) påvirker fortrinsvis det midterste område af kurven. Egenskaberne Højlys og Skygger påvirker primært toneområdets ender.

- Hvis du vil justere tonekurver, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:
  - Træk skydeknappen for Højlys, Lyse farver, Mørke farver eller Skygger under fanen Parametrisk. Du kan udvide eller sammentrække de kurveområder, som skydeknappen påvirker, ved at trække områdets opdelingskontroller langs diagrammets vandrette akse.
  - Træk et punkt på kurven under fanen Punkt. Når du trækker punktet, vises toneværdierne for input og output under tonekurven.
  - Vælg en indstilling i menuen Kurve under fanen Punkt. Den indstilling, du vælger, afspejles under fanen Punkt, men ikke i indstillingerne under fanen Parametrisk. Mellemkontrast er standardindstillingen.
  - Vælg måljusteringsværktøjet for parametrisk kurve på værktøjslinjen, og træk i billedet. Måljusteringsværktøjet for parametrisk kurve justerer kurveområdet for højlys, lyse farver, mørke farver eller skygger baseret på værdierne i det billede, hvor du klikker.

Bemærk! *Måljusteringsværktøjet påvirker ikke punktkurver.*

Til toppen

Kontrolelementerne Klarhed, Vibrering og Mætning

Du kan ændre farvemætningen for alle farver ved at justere kontrolelementerne Klarhed, Vibrering og Farvemætning under fanen Grundlæggende. (Hvis du vil justere mætningen for et bestemt farveområde, skal du bruge kontrolelementerne under fanen HSL/gråtoner).

Klarhed Føjer dybde til et billede ved at forøge lokal kontrast, med størst effekt på mellemtonerne. Denne indstilling svarer til en uskarp maskning med stor radius. Når du bruger denne indstilling, er det bedst at zoome ind til 100 % eller mere. For at maksimere effekten skal du øge indstillingen, indtil du ser lysrande nær ved billedets kantdetaljer og derefter mindske indstillingen en smule.

Vibrering Justerer mætningen, så udklipning minimeres, når farver nærmer sig fuld mætning. Denne indstilling ændrer mætningen af alle farver med lavere mætning og har mindre effekt på farver med højere mætning. Vibrering forhindrer også, at hudfarver bliver overmættede.

Farvemætning Justerer farvemætningen af alle billedfarver ligeligt fra -100 (monokrom) til +100 (dobbelt så stor mætning).

Til toppen

Kontrolelementerne HSL/gråtone

Du kan bruge kontrolelementerne under fanen HSL/gråtone til at justere individuelle farveområder. Hvis f.eks. et rødt objekt er for livligt og distraherende, kan du mindske de røde værdier under den indlejrede fane Farvemætning.

Følgende indlejrede faner indeholder kontrolelementer til justering af en farvekomponent til et bestemt farveområde:

Farvetone Ændrer farven. Du kan f.eks. ændre en blå himmel (og alle andre blå objekter) fra cyan til lilla.

Farvemætning Ændrer farvens livlighed eller renhed. Du kan f.eks. ændre en blå himmel fra grålig til en meget mættet blå.

Luminans Ændrer farveområdets lysstyrke.

Hvis du vælger Konverter til gråtoner, vises der kun én indlejret fane:

Gråtoneblanding Brug kontrolelementer under denne fane til at angive hvert farveområdes bidrag til gråtoneversionen af billedet.

Til toppen

Justere farve eller tone med måljusteringsværktøjet

Med måljusteringsværktøjet kan du foretage tone- og farveredigering ved at trække direkte i et foto. Du kan f.eks. med måljusteringsværktøjet

trække ned på en blå himmel for at dæmpe farvemætningen eller trække op på en rød jakke for at forstærke farvetonen.

1. Hvis du vil foretage farvejusteringer med måljusteringsværktøjet , skal du klikke på det på værktøjslinjen og vælge den type korrektion, du vil foretage: Nuance, Farvemætning, Luminans eller Gråtoneblanding. Træk derefter i billedet.

   Værdierne forøges ved at trække op eller til højre, og de formindskes ved at trække ned eller til venstre. Skydeknapper til mere end én farve kan blive påvirket, når du trækker med måljusteringsværktøjet. Hvis du vælger Gråtoneblanding, konverteres billedet til gråtoner.

2. Hvis du vil foretage tonekurvejusteringer med måljusteringsværktøjet , skal du klikke på det på værktøjslinjen og vælge Parametrisk kurve. Træk derefter i billedet.

   Måljusteringsværktøjet for parametrisk kurve justerer kurveområdet for højlys, lyse farver, mørke farver eller skygger baseret på værdierne i det billede, hvor du klikker.

   Tastaturgenvejen T skifter funktionalitet af det sidste måljusteringsværktøj, du har anvendt.

Til toppen

Toning af et gråtonebillede

Brug kontrolelementerne under fanen Del toning til at farvelægge et gråtonebillede. Du kan tilføje én farve i hele toneområdet, f.eks. en sepiatone, eller oprette et opdelt toneresultat, hvor der er anvendt en anden farve på skyggerne og højlysområderne. De ekstreme skygger og højlysområder forbliver sorte og hvide.

Du kan også anvende særlige behandlinger, f.eks. et krydsbehandlet look, på et farvebillede.

1. Vælg et gråtonebillede. (Dette kan være et billede, som du har konverteret til gråtone ved at vælge Konverter til gråtone under fanen HSL/gråtone).
2. Juster egenskaberne Farvetoning og Farvemætning under fanen Del toning for højlys og skygger. Farvetone angiver tonens farve, mens Farvemætning angiver højden af resultatet.
3. Juster kontrolelementet Balance for at afbalancere påvirkningen mellem kontrolelementerne Højlys og Skygger. Positive værdier øger påvirkningen af højlyskontrolelementerne, mens negative værdier øger påvirkningen af skyggekontrolelementerne.

Til toppen

Redigering af HDR-billeder i Camera Raw

I Camera Raw 7.1 eller nyere kan du arbejde med 16-, 24- og 32-bit decimaltal-billeder--der ofte betegnes HDR (high dynamic range images). Camera Raw kan åbne HDR-billeder i TIFF- og DNG-format. Kontrollér, at billederne er i procesversion 2012. (Se Procesversioner.)

Du kan bruge elementerne på fanen Grundlæggende til at redigere HDR-billeder. Elementet Belysning på fanen Grundlæggende har et udvidet område, når der arbejdes med HDR-billeder (+10 til -10).

Når du er færdig med at redigere, skal du klikke på Udført eller Åbn billede for at åbne billedet i Photoshop. Billedet åbnes som et 16-bit eller 8-bit billede, afhængigt af hvilke indstillinger for arbejdsforløb der er valgt.

Sådan åbnes et HDR-billede i Camera Raw:

- I Bridge skal du markere billedet og vælge Fil > Åbn i Camera Raw. I mini-Bridge skal du højreklikke på billedet (Ctlr-klik på Mac) og vælge Åbn med > Camera Raw.

Du kan finde flere oplysninger om HDR-billeder under HDR-billeder (high dynamic range) i Hjælp til Photoshop.

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

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 .

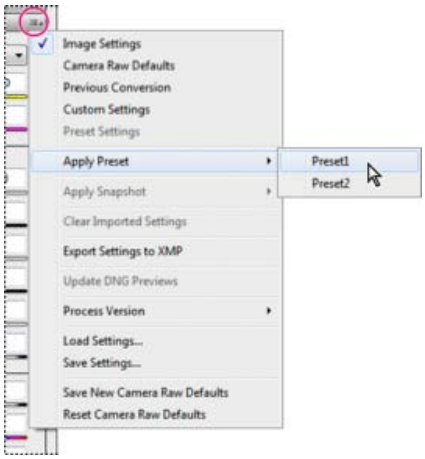
3. Choose one of the following:

   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 , chooseExport 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.

(cc) BY-NC-SA 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.

(cc) BY-NC-SA 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.

BothAdobe 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 Profilemenu 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 Standardand Camera Matching profiles do not appear in the Camera Profilepop-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 Profilepop-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 Editorand 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

(cc) BY-NC-SR 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

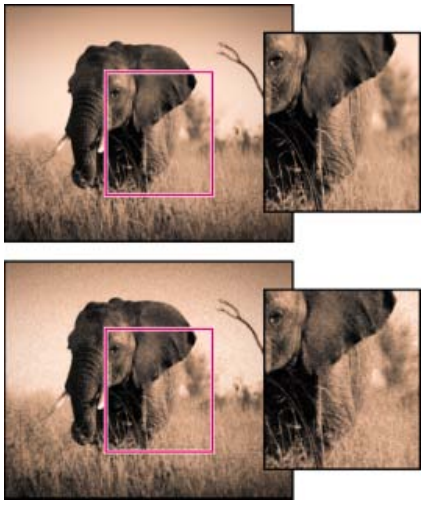
To the top

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 Priorityeffect 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.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Navigate, open, and save imagesin 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 byDan 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 Processoris 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 Imagebutton 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 (Demosaiced) 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.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Udførelse af lokale justeringer i Camera Raw

Om lokale justeringer
Anvende lokale justeringer med værktøjet Justeringspensel i Camera Raw
Anvende lokale justeringer med værktøjet Gradueret filter i Camera Raw
Lagring og anvendelse af lokale justeringsforudindstillinger

Om lokale justeringer

Til toppen

Kontrolelementerne under billedjusteringsfanerne i Camera Raw påvirker farven og tonen i et helt foto. Når du vil justere et bestemt område af et foto, lidt på samme måde som når du arbejder med kontrast- og lysstyrkeforskel, kan du bruge værktøjet Justeringspensel og værktøjet Gradueret filter i Camera Raw.

Med værktøjet Justeringspensel kan du vælge, om du vil anvende Belysning, Klarhed, Lysstyrke og andre justeringer ved at "male" dem på fotoet.

Med værktøjet Gradueret filter kan du anvende de samme typer justeringer gradvist over et område af et foto. Du kan gøre området så bredt eller så smalt, som du vil.

Du kan anvende begge typer af lokale justeringer på et vilkårligt fotografi. Du kan synkronisere lokale justeringsindstillinger på tværs af flere markerede billeder. Du kan også oprette lokale justeringsforudindstillinger, så du hurtigt kan genanvende en effekt, som du bruger ofte.

Man er nødt til at eksperimentere for at opnå de ønskede lokale justeringer i Camera Raw. Det anbefales at vælge et værktøj og angive de ønskede indstillinger og derefter anvende justeringen på fotoet. Derefter kan du gå tilbage og redigere din justering eller anvende en ny.

Der er ingen af de justeringer, der anvendes i Camera Raw, heller ikke lokale farvejusteringer, som er ødelæggende. De anvendes aldrig permanent på fotoet. Lokale justeringer gemmes med et billede i en XMP-sidecar-fil eller i Camera Raw-databasen, afhængigt af de angivne Camera Raw-indstillinger.

Anvende lokale justeringer med værktøjet Justeringspensel i Camera Raw

Til toppen

1. Vælg værktøjet Justeringspensel på værktøjslinjen (eller tryk på K).

   Camera Raw åbner indstillingerne for værktøjet Justeringspensel under Histogram og indstiller maskeringstilstanden til Ny.

2. Vælg den type justering, du vil udføre, i indstillingerne for værktøjet Justeringspensel, ved at trække en effektskydeknap.

   Bemærk! *De tilgængelige effekter afhænger af, om du arbejder i Processversion 2012, 2010 eller 2003, som angivet. For at opdatere et foto til PV2012 skal du klikke på udråbstegn-ikonet i nederste højre hjørne af billedeksemplet.*

   Temperatur (PV2012) Justerer farvetemperaturen for et område af billedet, hvilket gør det varmere eller koldere. Et gradueret filter med temperatureffekt kan forbedre billeder, der er taget i blandede lysforhold.

   Farvetone (PV2012) Kompenserer for en grøn eller magenta farvetone.

   Belysning (alle) Indstiller billedets overordnede lysstyrke. Hvis en lokal belysningskorrektion anvendes, kan man opnå resultater svarende til traditionelt arbejde med kontrast- og lysstyrkeforskel.

   Højlys (PV2012) Gendanner detaljer i overbelyste fremhævede områder i et billede.

   Skygger (PV2012) Gendanner detaljer i underbelyste skyggeområder i et billede.

   Lysstyrke (PV2010 og PV2003) Justerer billedets lysstyrke med større effekt i mellemtonerne.

   Kontrast (alle) Justerer billedets kontrast med større effekt i mellemtonerne.

   Mætning (alle) Ændrer farvens livlighed eller renhed.

   Klarhed (alle) Føjer dybde til et billede ved at øge lokale kontraster.

   Skarphed (alle) Forstærker kantdefinitionen for at fremhæve detaljer i et foto. En negativ værdi slørrer detaljer.

   Støjreduktion (PV2012) Reducerer luminansstøj, som kan blive tydelig, når skyggeområder åbnes.

Moiréreduktion (PV2012) Fjerner moiréartifakter eller farveudjævning.

Rens kant (PV2012) Fjerner kantfarver langs kanter. Se Fjerne lokale farvekanter.

Farve (alle) Anvender en tone på det markerede område. Vælg farvetone ved at klikke på farveeksempelboksen til højre for navnet på effekten.

Klik på plusikonerne (+) eller minusikonerne (-) for at øge eller mindske effekten med en forudindstillet mængde. Klik flere gange for at vælge en stærkere justering. Dobbeltklik på skydeknappen for at nulstille effekten til nul.

3. Angiv penselindstillinger:

   Størrelse Angiver diameteren på penselspidsen i pixel.

   Udtynd Styrer hårdheden på penselstrøget.

   Forløb Styrer anvendelsesmængden af justeringen.

   Tæthed Styrer mængden af gennemsigtighed i penselstrøget.

   Automaskering Begrænser penselstrøg til områder med lignende farve.

   Vis maske Viser/skjuler maskelag i billedeksemplet.

4. Flyt værktøjet Justeringspensel over billedet.

   Trådkorsikonet viser anvendelsespunktet. Den udfyldte cirkel angiver penselstørrelsen. Den sort-hvide stiplede cirkel indikerer udtyndingsmængden.

   Bemærk! *Hvis Fjer er angivet til 0, indikerer den sort-hvide cirkel penselstørrelsen. I forbindelse med meget små udtyndingsmængder er den udfyldte cirkel måske ikke synlig.*

5. Mal med værktøjet Justeringspensel i den del af billedet, som skal justeres.

   Når du slipper museknappen, vises en tegnestift på anvendelsespunktet. I indstillingerne for værktøjet Justeringspensel ændres masketilstanden til Tilføj.

6. (Valgfrit) Finjuster justeringen ved at benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk i en af effektskydeknapperne i indstillingerne for værktøjet Justeringspensel for at tilpasse effekten i billedet.
   - Tryk på V for at skjule eller vise tegnestiftikonet.
   - Hvis du vil vise/skjule maskelaget, skal du bruge indstillingen Vis maske, trykke på Y eller placere markøren over tegnestiftikonet.

   Hvis du vil tilpasse farven på maskelaget, skal du klikke på farveprøven ved siden af indstillingen Vis maske. Vælg derefter en ny farve i farvevælgeren.

   - Hvis du vil fortryde en del af justeringen, skal du klikke på Slet i indstillingerne for værktøjet Justeringspensel og male over justeringen.

   Hvis du vil oprette en slettepensel med andre egenskaber ud fra den aktuelle justeringspensel, skal du klikke på menuknappen for lokale justeringsindstillinger og vælge en separat slettestørrelse. Angiv derefter størrelsen, udtyndingen, forløbet og tætheden til viskelæderet.

   - Fjern justeringen helt ved at markere tegnestiften og trykke på Delete.
   - Tryk på Ctrl+Z (Windows) eller Kommando+Z (Mac OS) for at annullere den sidste justering.
   - Klik på Slet alle nederst i indstillingerne for værktøjet for at fjerne alle justeringer med værktøjet Justeringspensel og angive masketilstanden til Ny.

7. (Valgfrit) Klik på Ny for at anvende endnu en justering med værktøjet Justeringspensel og finjustere den efter behov ved hjælp af teknikkerne i trin 6.

   Bemærk! *Når du arbejder med flere justeringer med Justeringspensel, skal du sørge for at aktivere tilføjelsestilstanden, så du kan skifte mellem dem. Klik på et tegnestiftikon for at vælge en justering og finjustere den.*

Til toppen

Anvende lokale justeringer med værktøjet Gradueret filter i Camera Raw

1. Vælg værktøjet Gradueret filter på værktøjslinjen (eller tryk på G).

   Camera Raw åbner indstillingerne for værktøjet Gradueret filter under Histogram og indstiller maskeringstilstanden til Ny.

2. Vælg den type justering, du vil udføre, i indstillingerne for værktøjet Gradueret filter, ved at trække skydeknappen for en af følgende effekter:

   Bemærk! *De tilgængelige effekter afhænger af, om du arbejder i Processversion 2012, 2010 eller 2003, som angivet. For at opdatere et foto til PV2012 skal du klikke på udråbstegn-ikonet i nederste højre hjørne af billedeksemplet.*

Temperatur (PV2012) Justerer farvetemperaturen for et område af billedet, hvilket gør det varmere eller koldere. Et gradueret filter med temperatureffekt kan forbedre billeder, der er taget i blandede lysforhold.

Farvetone (PV2012) Kompenserer for en grøn eller magenta farvetone.

Belysning (alle) Indstiller billedets overordnede lysstyrke. Hvis et gradueret filter til belysning anvendes, kan man opnå resultater svarende til traditionelt arbejde med kontrast- og lysstyrkeforskel.

Højlys (PV2012) Gendanner detaljer i overbelyste fremhævede områder i et billede.

Skygger (PV2012) Gendanner detaljer i underbelyste skyggeområder i et billede.

Lysstyrke (PV2010 og PV2003) Justerer billedets lysstyrke med større effekt i mellemtonerne.

Kontrast (alle) Justerer billedets kontrast med større effekt i mellemtonerne.

Mætning (alle) Ændrer farvens livlighed eller renhed.

Klarhed (alle) Føjer dybde til et billede ved at øge lokale kontraster.

Skarphed (alle) Forstærker kantdefinitionen for at fremhæve detaljer i fotoet. En negativ værdi slørrer detaljer.

Støjreduktion (PV2012) Reducerer luminansstøj, som kan blive tydelig, når skyggeområder åbnes.

Moiréreduktion (PV2012) Fjerner moiréartifakter eller farveudjævning.

Rens kant (PV 2012) Fjerner kantfarve langs kanter. Se Fjerne lokale farvekanter.

Farve (alle) Anvender en tone på det markerede område. Vælg farvetone ved at klikke på farveeksempelboksen til højre for navnet på effekten.

Klik på plusikonet (+) eller minusikonet (-) for at øge eller mindske effekten med en forudindstillet mængde. Dobbeltklik på skydeknappen for at nulstille effekten til nul.

3. Træk i fotoet for at anvende et gradueret filter hen over et område af fotoet.

   Filteret starter ved det røde punkt og den røde stiplede linje og fortsætter forbi det grønne punkt og den grønne stiplede linje.

   Masketilstanden skifter til Rediger i indstillingerne for værktøjet Gradueret filter.

4. (Valgfrit) Finjuster filteret ved at benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk en af effektskydeknapperne i indstillingerne for værktøjet Gradueret filter for at tilpasse filteret.
   - Hvis du vil vise/skjule hjælpelinjemaskerne, skal du vælge indstillingen Vis maske (eller trykke på V).
   - Træk det grønne eller røde punkt for at udvide, sammentrække og rotere effekten frit.
   - Træk den sort-hvide stiplede linje for at forskyde effekten.
   - Placer markøren på den grøn-hvide eller rød-hvide stiplede linje, nær det grønne eller røde punkt, indtil der vises en dobbelt pil. Træk derefter for at udvide eller sammentrække effekten i den ende af området.
   - Placer markøren på den grøn-hvide eller rød-hvide stiplede linje, væk fra det grønne eller røde punkt, indtil der vises en buet, dobbelt pil. Træk derefter for at rotere effekten.
   - Fjern filteret ved at trykke på Delete.
   - Tryk på Ctrl+Z (Windows) eller Kommando+Z (Mac OS) for at annullere den sidste justering.
   - Klik på Slet alle nederst i indstillingerne for værktøjet for at fjerne alle effekter af værktøjet Gradueret filter og indstille masketilstanden til Ny.
5. (Valgfrit) Klik på Ny for at anvende endnu en effekt med værktøjet Gradueret filter og finjustere den efter behov ved hjælp af teknikkerne i trin 4.

   Bemærk! *Når du arbejder med flere Gradueret filter-effekter, kan du klikke på en maske for at vælge den pågældende effekt og finjustere den.*

Til toppen

Lagring og anvendelse af lokale justeringsforudindstillinger

Du kan gemme lokale justeringer som forudindstillinger, så du hurtigt kan anvende effekterne på andre billeder. Du opretter, vælger og administrerer forudindstillinger for lokale justeringer ved hjælp af menuen Camera Raw-indstillinger under indstillingerne for værktøjet

Justeringspensel eller Gradueret filter. Du anvender lokale justeringsforudindstillinger med værktøjet Justeringspensel eller værktøjet Gradueret filter .

Bemærk! *Lokale justeringer kan ikke gemmes med Camera Raw-billedforudindstillinger.*

- Brug indstillingerne for Justeringspensel eller Gradueret filter i dialogboksen Camera Raw til at klikke på menuknappen Camera Raw-indstillinger. Vælg derefter en af følgende kommandoer:

  Ny lokal korrektionsindstilling Gemmer de aktuelle, lokale justeringseffektindstillinger som en forudindstilling. Skriv et navn, og klik på OK. Gemte forudindstillinger vises i menuen for lokale justeringsindstillinger og kan anvendes på et billede, der åbnes i Camera Raw.

  Slet "navn på forudindstilling" Sletter den valgte lokale justeringsforudindstilling.

  Omdøb "navn på forudindstilling" Omdøber den valgte lokale justeringsforudindstilling. Skriv et navn, og klik på OK.

  Navn på forudindstilling Vælg en forudindstilling for at anvende indstillingerne med værktøjet Justeringspensel eller værktøjet Gradueret filter.

Vær opmærksom på følgende, når du bruger lokale justeringsforudindstillinger:

- Der kan kun vælges én lokal justeringsforudindstilling ad gangen.
- Når du anvender en lokal justeringsforudindstilling med værktøjet Justeringspensel, kan du stadig tilpasse penselindstillingerne, herunder Størrelse, Udtynd, Forløb og Tæthed. Forudindstillingen anvender effektindstillingerne med den angivne penselstørrelse.
- Når en lokal justeringsforudindstilling er anvendt, kan du justere den efter behov.
- De samme effektindstillinger er tilgængelige for værktøjet Justeringspensel og værktøjet Gradueret filter. Lokale justeringsforudindstillinger kan derfor anvendes med et af værktøjerne, uanset hvilket værktøj der blev anvendt til at oprette forudindstillingen.

Video-selvstudier

- Nyheder i Camera Raw 7

BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Gøre billedet skarpere og reducere støjen i Camera Raw

Skarpere fotos
Reduktion af støj

Skarpere fotos

Til toppen

Kontrolelementerne til skarphed på fanen med detaljer justerer kantdefinitionen i billedet. Værktøjet Justeringspensel og værktøjet Gradueret filter bruger værdierne Radius, Detaljer og Afmaskning, når der anvendes lokal justering af skarphed.

Brug indstillingen Anvend justering af skarphed i Camera Raw-indstillingerne til at angive, om skarphed skal anvendes på alle billeder eller blot på eksempelbilleder.

Klik på knappen Åbn dialogboksen Indstillinger på værktøjslinjen for at åbne indstillingerne fra Camera Raw.

1. Zoom eksempelbilledet ind til mindst 100 %.
2. Juster et eller flere af følgende kontrolelementer under fanen Detaljer:

   Mængde Justerer kantdefinition. Øg værdien for mængde for at øge skarpheden. En værdi på nul (0) slår skarphed fra. Generelt skal mængden indstilles til en lavere værdi for at få renere billeder. Justeringen er en variation af Uskarp maskning, som finder pixel, der er forskellige fra omgivende pixel baseret på den angivne tærskel, og forøger pixelenes kontrast med den angivne mængde. Når en Camera Raw-billedfil åbnes, beregner ekstramodulet Camera Raw den tærskelværdi, der skal bruges, ud fra kameramodel, ISO og eksponeringskompensation.

   Radius Justerer størrelsen af de detaljer, skarpheden anvendes på. Til fotos med fine detaljer skal der generelt anvendes en lavere indstilling. Til fotos med større detaljer kan der anvendes en større radius. Hvis man anvender en radius, der er for stor, giver det normalt unaturlige resultater.

   Detaljering Justerer, hvor mange højfrekvente emner, der gøres skarpere i billedet, og hvor meget skarphedsprocessen fremhæver kanterne. Lavere indstillinger gør primært kanterne skarpere for at fjerne sløring. Højere værdier er nyttige til at gøre billedets teksturer mere udtalte.

   Afmaskning Kontrollerer en kantmaske. Med en værdi på nul (0) bliver alt i billedet justeret med den samme skarphed. Med en værdi på 100 begrænses skarpheden hovedsageligt til de områder, der er tættest på de stærkeste kanter. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker i denne skydeknap for at se de områder, der skal gøres skarpere (hvid) i modsætning til de områder, der afmaskes (sort).

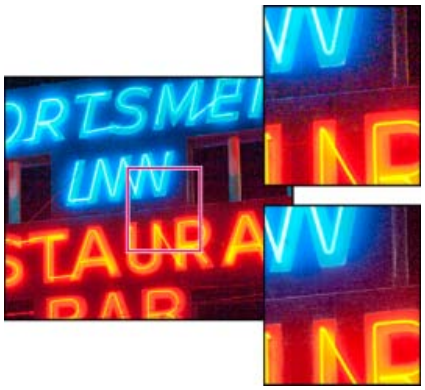
3. (Valgfrit) Hvis du vil anvende de nyeste skarphedsalgoritmer til billeder, skal du klikke på knappen Opdater til aktuel proces (2012) i nederste højre hjørne af billedeksemplet.

Reduktion af støj

Til toppen

Afsnittet Støjreduktion under fanen Detaljering indeholder kontrolelementer til reducering af *billedstøj*, de udefra kommende synlige artefakter, der forringer billedkvaliteten. Billedstøj omfatter luminansstøj (gråtoner), der får et billede til at se kornet ud, og kromastøj (farve), der kan ses som farvede artefakter i billedet. Fotos, der er taget med høje ISO-hastigheder eller mindre avancerede digitale kameraer, kan indeholde en del støj.

Bemærk! *Når du justerer reduktion af farvestøj, skal du først zoome ind på eksempelbilledet til mindst 100 % for at se en forhåndsvisning af støjreduktionen.*



Flyt skydeknapperne Farve og Farvedetalje for at reducere kromastøj og samtidig bevare farvedetaljerne (nederst til højre).

***Bemærk!** Hvis skydeknapperne til luminansdetalje, luminanskontrast og farvedetalje er nedtonet, skal du klikke på knappen Opdater til aktuel proces (2012) i nederste højre hjørne af billedet.*

Luminans Reducerer luminansstøj.

Luminansdetalje Kontrollerer tærsklen for luminansstøj. Praktisk til fotos med støj. Høje værdier bevarer flere detaljer, men kan give resultater med mere støj. Lave værdier giver renere resultater, men fjerner også detaljer.

Luminanskontrast Kontrollerer luminanskontrasten. Praktisk til fotos med støj. Høje værdier bevarer kontrast, men kan give resultater med støj i form af pletter eller skjolder. Lave værdier fremstiller glattere resultater, men kan også have mindre kontrast.

Farve Reducerer farvestøj.

Farvedetalje Kontrollerer tærsklen for farvestøj. Høje værdier beskytter tynde, detaljerede farvekanter, men kan give farvepletter. Lave værdier fjerner farvepletter, men kan få farve til at løbe ud.

Se følgende, hvis du vil se videoselvstudier om reduktion af støj i Camera Raw:

- Bedre støjreduktion i Photoshop® CS5 af Matt Kloskowski
- Objektivkorrektion og støjreduktion med Adobe® Camera Raw af Russell Brown
- Photoshop CS5 - Camera Raw 6.0 af Justin Seeley

Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Procesversioner i Camera Raw

Procesversionen er den teknologi, som Camera Raw bruger til at justere og gengive fotos. Afhængigt af hvilken procesversion du bruger, har du forskellige muligheder og indstillinger til rådighed under fanen Grundlæggende, og når du foretager lokale justeringer.

Procesversion 2012 Billeder, der redigeres for første gang i Camera Raw 7, bruger procesversion 2012. PV2012 indeholder nye tonekontrolelementer og nye tone-kortlægningsalgoritmer til billeder med høj kontrast. Med PV2012 kan du justere Højlys, Skygger, Hvide, Sorte, Belysning og Kontrast i panelet Grundlæggende. Du kan også anvende lokale rettelser til hvidbalance (Temperatur og Farvetone), Højlys, Skygger, Støj og Moiré.

Procesversion 2010 Billeder, der blev redigeret i Camera Raw 6, brugte som standard PV2010. PV2010 giver forbedret skarphedsjustering og støjreduktion sammenlignet med den tidligere procesversion, PV2003.

Procesversion 2003 Det oprindelige behandlingsprogram, der blev anvendt af Camera Raw-version 5.x og tidligere.

Du kan opdatere tidligere redigerede fotos til den aktuelle procesversion for at udnytte fordelene med den nyere behandling.

Hvis du vil opdatere et foto til Camera Raw 7-processen (PV2012), skal du benytte den ene af følgende fremgangsmåder:

- Klik på knappen Opdater til aktuel proces (udråbstegn-ikonet) i nederste højre hjørne af billedeksemplet.
- I fanen Kamerakalibrering skal du vælge Process > 2012 (Aktuelt).

Hvis du vil anvende en ældre procesversion til et foto, skal du gå til fanen Kamerakalibrering og vælge Proces > 2010 eller Process > 2003.

Video-selvstudier

- Nyheder i Camera Raw 7

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Korrigering af linseforvrængninger i Camera Raw

Om objektivkorrektioner
Ret automatisk billedperspektiv og linsefejl
Fra en ekspert:
Ret billedperspektiv og linsefejl manuelt
Korrektion af kromatisk afvigelse i Camera Raw 7.1

Om objektivkorrektioner

Til toppen

Kameralinser kan udvise forskellige typer defekter ved bestemte brændvidder, f-stop og fokuseringsafstande. Du kan korrigere for disse åbenbare forvrængninger og afvigelser ved at bruge fanen Objektivkorrektioner i dialogboksen Camera Raw.

Vignettering får kanterne, især hjørnerne, af et billede til at blive mørkere end midten. Brug kontrolelementer i afsnittet Linsevignettering under fanen Objektivkorrektioner til at kompensere for vignettering.

Tøndeforvrængning får lige linjer til at virke til at bøje udad.

Nålepudeforvrængning får lige linjer til at virke til at bøje indad.

Kromatisk afvigelse skyldes, at linsen ikke kan fokusere på forskellige farver på det samme punkt. I én type kromatisk afvigelse er billedet fra hver lysfarve i fokus, men hvert billedes størrelse er en anelse forskellig. En anden type af kromatisk artefakt påvirker kanterne med spejlende højlys, som dem, der opstår, når lys reflekterer på vand eller poleret metal. Denne situation resulterer for det meste i en lilla kant rundt om hvert spejlende højlys.

Originalt billede (øverst) og med korrektion af kromatisk afvigelse (nederst)

Ret automatisk billedperspektiv og linsefejl

Til toppen

Indstillingerne under den indrykkede fane Profil under fanen Objektivkorrektioner i dialogboksen Camera Raw retter forvrængninger i almindelige kameralinser. Profilerne er baseret på Exif-metadata, der identificerer kameraet og linsen, som billedet blev taget med, og profilerne kompenserer i henhold dertil.

Fra en ekspert:

Til toppen

Russell Brown viser, hvordan du kan bruge objektivkorrektioner og støjreduktion i Camera Raw 6 (05:55).... Læs mere

http://av.adobe.com/russellbrown/ACRWhatsNew_...

af Russell Brown

Bidrag med din ekspertise til Adobe Community Help

1. Vælg Aktiver korrektioner for objektivprofil under den indlejrede fane Profil under fanen Objektivkorrektioner.
2. Hvis Camera Raw ikke automatisk finder en passende profil, skal du vælge mærke, model og profil.

   Bemærk! *Nogle kameraer har kun én linse, og nogle linser har kun én profil. De tilgængelige linser afhænger af, om du skal justere en Raw- eller ikke-Raw-fil. Du kan se en liste over understøttede linser i artiklen Understøttelse af objektivprofiler \| Lightroom 3, Photoshop CS5, Camera Raw 6 (artiklen er evt. på engelsk). Hvis du vil oprette egne profiler, skal du bruge Adobe Lens Profile Creator.*
3. Hvis det ønskes, tilpasses den korrektion, som profilen anvender, ved at bruge skydeknapperne Mængde:

   Forvrængning Standardværdien 100 anvender 100% af forvrængningskorrektionen i profilen. Værdier over 100 anvender større korrektion af forvrængningen, og værdier under 100 anvender mindre korrektion af forvrængningen.

   Kromatisk afvigelse Standardværdien 100 anvender 100% af korrektionen af kromatisk afvigelse i profilen. Værdier over 100 anvender større korrektion af farvekanter, og værdier under 100 anvender mindre korrektion af farvekanter.

   Vignettering Standardværdien 100 anvender 100% af vignetteringskorrektionen i profilen. Værdier over 100 anvender større korrektion af vignettering, og værdier under 100 anvender mindre korrektion af vignettering.
4. (Valgfrit) Hvis du vil anvende dine ændringer på standardprofilen, skal du vælge Opsætning > Gem nye standarder for linseprofil.

Til toppen

Ret billedperspektiv og linsefejl manuelt

Transformerings- og vignetteringskorrektioner kan anvendes på originale og beskårne fotos. Linsevignetter justerer belysningsværdier for at gøre mørke hjørner lysere.

1. Under den indrykkede fane Manuel under fanen Objektivkorrektioner i dialogboksen Camera Raw.
2. Rediger en af følgende under Transformer:

   Forvrængning Træk til højre for at korrigere tøndeforvrængning og rette linjer ud, der bøjer væk fra centrum. Træk til venstre for at korrigere nålepudeforvrængning og rette linjer ud, der bøjer imod centrum.

   Lodret Korrigerer perspektiv, der skyldes, at kameraet vippes op eller ned. Får lodrette linjer til at virke parallelle.

   Vandret Korrigerer perspektiv, der skyldes, at kameraet drejes til højre eller venstre. Gør vandrette linjer parallelle.

   Roter Korrigerer for kameravipning.

   Skaler Justerer billedets skalering op eller ned. Hjælper med at fjerne tomme områder, der skyldes perspektivkorrektioner og -forvrængninger. Viser områder i billedet, der fortsætter ud over beskæringsgrænsen.
3. Rediger en af følgende under Kromatisk afvigelse:

   Ret rød/cyan kant Justerer størrelsen på den røde kanal i forhold til den grønne kanal.

   Ret blå/gul kant Justerer størrelsen på den blå kanal i forhold til den grønne kanal.

   Zoom ind på et område, der indeholder meget mørke eller sorte detaljer mod en meget lys eller hvid baggrund. Se efter farvekanterne. Hvis du vil se farvekanterne mere tydeligt, skal du trykke på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), mens du flytter en skydeknap for at skjule eventuelle farvekanter, der er korrigeret af den anden farveskydeknap.

   Rens kant Vælg Alle kanter, hvis du vil korrigere farvekanter for alle kanter, herunder alle markante ændringer i farveværdier. Hvis du vælger Alle kanter, og der kommer tynde grå streger eller andre uønskede effekter, skal du vælge Fremhæv kanter for at nøjes med at korrigere farvekanter ved de fremhævede kanter, hvor farvekanter oftest forekommer. Vælg Fra, hvis du vil slå kantrensning fra.
4. Under Linsevignettering skal du regulere følgende:

   Mængde Flyt skydeknappen Mængde til højre (positive værdier) for at gøre billedets hjørner lysere. Flyt skydeknappen til venstre (negative værdier) for at gøre billedets hjørner mørkere.

   Midtpunkt Træk skydeknappen Midtpunkt til venstre (lavere værdi) for at anvende mængdejusteringen på et større område væk fra hjørnerne. Træk skydeknappen mod højre (højere værdi) for at begrænse justeringen til et område, der er tættere på hjørnerne.

Til toppen

Korrektion af kromatisk afvigelse i Camera Raw 7.1

Camera Raw 7.1 indeholder et afkrydsningsfelt til automatisk korrektion af blå/gule og røde/grønne kanter (vandret kromatisk afvigelse). Med skydeknapper korrigeres violet/magenta og grøn afvigelse (aksial kromatisk afvigelse). Aksial kromatisk afvigelse forekommer ofte i billeder, der er taget med stor blænde.

Fjern røde/grønne og blå/gule farveskift

- På fanen Farve i panelet Objektivkorrektion skal du markere afkrydsningsfeltet Fjern kromatisk afvigelse.

Fjern globale lilla/magenta og grønne kanter

På fanen Farve i panelet Objektivkorrektion skal du justere skydeknappen Mængde for lilla og grøn. Jo større mængde, des mere kantrensning. Pas på ikke at anvende en justering, der påvirker lilla eller grønne objekter i billedet.

Du kan justere det berørte lilla eller grønne farvetoneområde ved hjælp af skydeknapperne Lilla farvetone og Grøn farvetone. Træk i et af slutpunktselementerne for at udvide eller mindske området for berørte farver. Træk mellem slutpunktselementerne for at flytte farvetoneområdet. Minimumafstanden mellem slutpunkterne er ti enheder. Standardmellemrummet for de grønne skydeknapper er lille for at beskytte grønne/gule billedfarver, f.eks. løvfald.

Bemærk: *Du kan beskytte kanterne på lilla og grønne objekter ved hjælp af den lokale justeringspensel.*

Tryk på Alt/Indstilling, mens du trækker i en af skydeknapperne for at se resultatet af justeringen. Kantfarven bliver neutral, når du trækker for at fjerne farven.

Fjern lokale farvekanter

Lokale pensel- og farveforløbjusteringer fjerner kanter i alle farver. Lokal kantrensning er kun tilgængelig for procesversion 2012.

- Vælg pensel- og farveforløbværktøjerne, og træk i billedet.
- Juster skydeknappen for kantrensning. En plusværdi fjerner farvekanten. Minusværdier beskytter billedområder mod kantrensning, som anvendes globalt. Minus 100 beskytter området mod kantrensning. Hvis du f.eks. anvender en kraftig global lilla kantrensning, kan det medføre, at farvemætningen for kanter på lilla objekter i billedet dæmpes. Hvis der males med kantrensning -100 på disse områder, beskyttes de, og de bevarer den oprindelige farve.

De bedste resultater opnås ved at foretage objektivkorrektioner, før der foretages lokale farvekantrensningsjusteringer.

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

Reparation og genopbygning

Brug af indholdsafhængig korrektion
Lynda.com (7. maj 2012)
videoselvstudium
Gnidningsfri reparation af billedfejl.

Brug af indholdsafhængig flytning og udvidelse
Lynda.com (7. maj 2012)
videoselvstudium
Design billeder på ny med disse enkle trin.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Indholdsafhængig korrektion og flytning

Indholdsafhængig korrektion
Indholdsafhængig flytning

Få oplysninger om brug af korrektionsværktøjet i tidligere versioner af Photoshop end Photoshop CS6 i Korrektion af et område.

Indholdsafhængig korrektion

Til toppen

Korrektionsværktøjet anvendes til at fjerne uønskede billedelementer. Indholdsafhængighedsfunktionen i korrektionsværktøjet smelter omkringliggende indhold sammen med det øvrige indhold til en syntese uden overgange.

Resultaterne svarer til indholdsafhængig udfyldning, men ved brug af dette værktøj kan du fleksibelt vælge kildeområdet.

1. Hold knappen nede på **pletreparationspenslen** på værktøjslinjen, og vælg **korrektionsværktøjet**.
2. Benyt følgende fremgangsmåde på indstillingslinjen:

Indstillinger for indholdsafhængig korrektion

Korrektion Indholdsafhængighedsfunktionen vælges ved at klikke på Indholdsafhængig.

Tilpasning Vælg en værdi for, hvor præcist korrektionen skal afspejle eksisterende billedmønstre.

Opsamling fra alle lag Vælg denne indstilling for at oprette resultatet af flytningen i et andet lag med brug af oplysninger fra alle lag. Vælg mållaget i panelet Lag.

3. Marker et område af billedet, som skal udskiftes. Du kan bruge **korrektionsværktøjet** til at tegne en markering eller vælge et af de øvrige markeringsværktøjer.
4. Træk markeringen hen over det område, du vil generere en udfyldning fra.

Indholdsafhængig flytning

Til toppen

Værktøjet Indholdsafhængig flytning anvendes til at markere og flytte en del af billedet. Billedet omarrangeres, og det tilbageværende hul udfyldes med tilsvarende elementer fra billedet. Du behøver ikke at foretage intensiv redigering med lag og komplekse markeringer.

Værktøjet Indholdsafhængig flytning kan bruges på to måder:

- Med flyttetilstanden kan du anbringe objekter på forskellige steder (mest effektivt, når baggrunden forbliver ensartet).
- Med udvidetilstanden kan du udvide og sammentrække objekter som f.eks. hår, træer og bygninger. Bygningsobjekter kan bedst udvides på billeder taget på et parallelplan snarere end i en vinkel.

1. Hold knappen nede på **pletreparationspenslen** på værktøjslinjen, og vælg **Indholdsafhængig flytning**.
2. Vælg følgende fremgangsmåde på indstillingslinjen:

Indstillinger for indholdsafhængig flytning

Tilstand Med flyttetilstanden kan du flytte markerede objekter til andre placeringer. Med udvidetilstanden kan du udvide og sammentrække objekter.

Tilpasning Vælg en værdi for, hvor præcist resultatet skal afspejle eksisterende billedmønstre.

Opsamling fra alle lag Aktiver denne funktion for at bruge oplysninger fra alle lag til at oprette resultatet af flytningen i det markerede lag. Vælg mållaget i panelet Lag.

3. Marker et område, som skal flyttes eller udvides. Du kan bruge flytteværktøjet til at tegne en markering eller vælge et af de øvrige markeringsværktøjer.

4. Træk markeringen til det område, hvor du ønsker at placere objektet.

Få mere at vide

- Videoselvstudium af indholdsafhængig flytning af Lesa Snider
- Omarrangering af billedelementer med indholdsafhængig flytning og korrektion af Dan Moughamian

---

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Retouchere og reparere billeder

Om panelet Kloningskilde
Retouchere med stempelkloningsværktøjet
Indstille eksempelkilder til kloning og reparation
Retouchere med værktøjet Reparationspensel
Retouchere med Pletreparationspensel
Korrigere et område
Fjerne røde øjne

Om panelet Kloningskilde

Til toppen

Panelet Kloningskilde (Vindue > Kloningskilde) indeholder indstillinger for stempelkloningsværktøjerne og reparationspenselværktøjerne. Du kan angive op til fem forskellige kilder og hurtigt vælge den, du skal bruge, uden at indsamle igen, hver gang du skifter til en anden kilde. Du kan se en maske af din eksempelkilde, så det bliver nemmere at klone kilden på en bestemt placering. Du kan også skalere eller rotere eksempelkilden, så den bedre svarer til størrelsen og retningen af kloningsdestinationen.

(Photoshop Extended) Til tidslinjebaserede animationer har panelet Kloningskilde også indstillinger til angivelse af billedforholdet mellem eksempelkildens video-/animationsbillede og måludgaven af video-/animationsbilledet. Se også Klone indhold i video- og animationsrammer (Photoshop Extended)

Du kan se en video om panelet Kloning af kilde på www.adobe.com/go/vid0011_dk.

Retouchere med stempelkloningsværktøjet

Til toppen

Stempelkloningsværktøjet maler en del af et billede over en anden del af det samme billede eller over en anden del af et hvilket som helst åbent dokument med samme farvetilstand. Du kan også male en del af et lag over et andet lag. Stempelkloningsværktøjet er nyttigt til dublering af objekter eller fjernelse af en defekt i et billede.

(Photoshop Extended) Du kan også bruge stempelkloningsværktøjet til at male indhold på video- eller animationsbilleder. Se også Klone indhold i video- og animationsrammer (Photoshop Extended).

Hvis du vil bruge stempelkloningsværktøjet, skal du angive et indsamlingspunkt på det område, du vil kopiere (klone) pixel fra, og male over et andet område. Vælg indstillingen Justeret for at male med det mest aktuelle indsamlingspunkt, hvis du standser og genoptager malingen. Fravælg indstillingen Justeret for at begynde at male fra det oprindelige indsamlingspunkt, uanset hvor mange gange du standser og genoptager malingen.

Du kan bruge alle penselspidser med stempelkloningsværktøjet, hvilket bevirker, at du med stor nøjagtighed kan styre størrelsen af kloningsområdet. Du kan også bruge opacitets- og forløbsindstillinger til at styre påføring af maling på det klonede område.

Ændring af et billede med stempelkloningsværktøjet

1. Vælg stempelkloningsværktøjet .
2. Vælg en penselspids, og angiv penselindstillinger for blandingstilstand, opacitet og forløb på indstillingslinjen.
3. Hvis du vil angive, hvordan de indsamlede pixel skal justeres, og hvordan data fra lagene i dokumentet skal indsamles, skal du angive en af følgende indstillinger på indstillingslinjen:

   Justeret Indsamler pixel kontinuerligt uden at miste det aktuelle indsamlingspunkt, selv hvis du slipper museknappen. Fravælg Justeret for at fortsætte med at bruge de indsamlede pixel fra det oprindelige indsamlingspunkt, hver gang du standser og genoptager malingen.

   Prøve Indsamler data fra de lag, du angiver. Vælg Aktuelt og under for at indsamle fra det aktive lag samt synlige lag under dette. Vælg Aktuelt lag for kun at indsamle fra det aktive lag. Vælg Alle lag for at indsamle fra alle synlige lag. Hvis du vil indsamle fra alle synlige lag undtagen justeringslag, skal du vælge Alle lag og klikke på ikonet Ignorer justeringslag til højre for pop op-menuen Indsaml.

4. Angiv indsamlingspunktet ved at placere markøren i et åbent billede, holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke.

   Bemærk! *Kontroller, at du ikke arbejder i et justeringslag. Stempelkloningsværktøjet fungerer ikke i justeringslag.*

5. (Valgfrit) Klik på en kloningskildeknap i panelet Kloningskilde, og angiv et indsamlingspunkt mere.

   Du kan angive op til fem forskellige indsamlingskilder. Panelet Kloningskilde gemmer eksempelkilderne, indtil du lukker dokumentet.

6. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Kloningskilde:
   - Hvis du vil skalere eller rotere den kilde, du kloner, skal du indtaste en værdi for B (bredde), H (højde) eller rotationen i grader.
   - Hvis du vil ændre en kildes retning (god til at spejle f.eks. øjne), skal du klikke på knappen Vend vandret eller Vend lodret.
   - Hvis du vil vise en maske af den kilde, du kloner, skal du vælge Vis maske og angive maskeindstillingerne.

   Bemærk! *Vælg Afskæring for at afskære masken til penselstørrelsen.*

7. Træk hen over den del af billedet, du vil rette.

Til toppen

Indstille eksempelkilder til kloning og reparation

Med stempelkloningsværktøjet og reparationspenselværktøjet kan du indsamle kilder i det aktuelle dokument eller i et åbent dokument i Photoshop.

(Photoshop Extended) Hvis du kloner video eller animation, kan du angive indsamlingspunkter i det aktuelle billede, du maler, eller indsamle kilder i et andet billede, også selvom billedet er placeret i et andet videolag eller i et andet åbent dokument.

Du kan angive op til fem forskellige indsamlingskilder ad gangen i panelet Kloningskilde. Panelet Kloningskilde gemmer eksempelkilderne, indtil du lukker dokumentet.

1. (Kun Photoshop Extended) Hvis du vil klone video- eller animationsbilleder, skal du åbne panelet Animation (hvis du ikke kloner video- eller animationsbilleder, skal du gå videre til trin 2). Vælg tidslinjeanimationsindstillingen, og flyt indikatoren for det aktuelle klokkeslæt til billedet med den kilde, du vil indsamle.
2. Hvis du vil angive indsamlingspunktet, skal du vælge stempelkloningsværktøjet, holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke i et åbent dokumentvindue.
3. (Valgfrit) Hvis du vil angive et indsamlingspunkt mere, skal du klikke på en anden kloningskildeknap i panelet Kloningskilde.

   Du kan ændre indsamlingskilden til en kloningskildeknap ved at angive et andet indsamlingspunkt.

Skalere eller rotere eksempelkilden

1. Vælg stempelkloningsværktøjet eller reparationspenselværktøjet, og angiv et eller flere kildeeksempler.
2. Vælg en kloningskilde i panelet Kloningskilde, og benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil skalere eksempelkilden, skal du indtaste en værdi i procent for B (bredde) eller H (højde) eller flytte skydeknappen for bredde eller højde. Standarden er at bevare proportioner. Hvis du vil justere dimensionerne hver for sig eller gendanne bevaringsindstillingen, skal du klikke på knappen til bevaring af højde/bredde-forholdet.
   - Hvis du vil rotere eksempelkilden, skal du indtaste en værdi i grader eller flytte skydeknappen for ikonet for rotation af kloningskilden.
   - Hvis du vil nulstille eksempelkilden til den oprindelige størrelse og retning, skal du klikke på knappen Nulstil transformering.

Justere eksempelkildens maskeindstillinger

Juster maskeindstillingerne for eksempelkilden for at se masken og de underliggende billeder bedre, når du maler med stempelklonings- og reparationspenselværktøjerne.

Hvis du midlertidigt vil have vist masken, mens du maler med stempelkloningsværktøjet, skal du trykke på Alt+Skift (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS). Penslen ændres midlertidigt til værktøjet til flytning af kildemaske. Træk for at flytte masken til en anden placering.

- Vælg Vis maske i panelet Kloningskilde, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Hvis du vil skjule masken, mens du anvender malerstrøg, skal du vælge Skjul automatisk.
  - Hvis du vil klippe masken ud til penselstørrelsen, skal du aktivere indstillingen Udklippet.
  - Hvis du vil indstille maskens opacitet, skal du indtaste en værdi i procent i tekstboksen Opacitet.
  - Hvis du vil indstille maskens udseende, skal du vælge blandingstilstanden Normal, Mørkere, Lysere eller Forskel i pop op-menuen nederst i åanelet Kloningskilde.
  - Hvis du vil invertere farverne i masken, skal du vælge Inverter.

Du kan lette justeringen af identiske områder i kildemasken og det underliggende billede ved at indstille opaciteten til 50 %, vælge Inverter og fravælge Udklippet. Tilsvarende billedområder vises som rene, grå områder, når de justeres.

Angive forskydningen af kloningskilden

Med stempelkloningsværktøjet og reparationspenselværktøjet kan du male med eksempelkilden overalt i målbilledet. Maskeindstillingerne er en hjælp til at visualisere, hvor du vil male. Hvis du maler på en bestemt placering i forhold til indsamlingspunktet, kan du dog angive x- og y-pixelforskydningen.

- Vælg den kilde, du vil bruge, i panelet Kloningskilde, og indtast værdierne for x- og y-pixel for indstillingen Forskydning.

Til toppen

Retouchere med værktøjet Reparationspensel

Med reparationspenselværktøjet kan du korrigere skønhedsfejl og få dem til at forsvinde i det omgivende billede. Ligesom kloningsværktøjerne bruger du reparationspenselværktøjet til at male med indsamlede pixel fra et billede eller mønster. Men reparationspenselværktøjet tilpasser også teksturen, belysningen, gennemsigtigheden og skyggelægningen i de indsamlede pixel efter de pixel, der repareres. De reparerede pixel blandes derfor med resten af billedet uden overgange.

(Photoshop Extended) Reparationspenselværktøjet kan anvendes på video- og animationsbilleder.

Indsamlede pixel og repareret billede

1. Vælg reparationspenselværktøjet .
2. Klik på penseleksemplet på indstillingslinjen, og angiv penselindstillinger i pop op-panelet:

   Bemærk! *Hvis du bruger en trykfølsom tegneplade, kan du vælge en indstilling i menuen Størrelse for at variere størrelsen på reparationspenslen i et strøg. Vælg Pennetryk for at basere variationen på pennetrykket. Vælg Pennehjul for at basere variationen på placeringen af pennens fingerskrue. Vælg Fra, hvis du ikke vil variere størrelsen.*

   Tilstand Angiver blandingstilstanden. Vælg Erstat for at bevare støj, kornet film og tekstur i kanterne af penselstrøget, når der anvendes en pensel med bløde kanter.

   Kilde Angiver den kilde, der skal bruges til reparation af pixel. Indsamlet for at bruge pixel fra det aktuelle billede, eller Mønster for at bruge pixel fra et mønster. Hvis du valgte Mønster, skal du vælge et mønster i pop op-panelet Mønster.

   Justeret Indsamler pixel kontinuerligt uden at miste det aktuelle indsamlingspunkt, selv hvis du slipper museknappen. Fravælg Justeret for at fortsætte med at bruge de indsamlede pixel fra det oprindelige indsamlingspunkt, hver gang du standser og genoptager malingen.

   Prøve Indsamler data fra de lag, du angiver. Vælg Aktuelt og under for at indsamle fra det aktive lag samt synlige lag under dette. Vælg Aktuelt lag for kun at indsamle fra det aktive lag. Vælg Alle lag for at indsamle fra alle synlige lag. Hvis du vil indsamle fra alle synlige lag undtagen justeringslag, skal du vælge Alle lag og klikke på ikonet Ignorer justeringslag til højre for pop op-menuen Indsaml.
3. Angiv indsamlingspunktet ved at placere markøren over et område i billedet, holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke.

   Bemærk! *Hvis du indsamler fra et billede og anvender på et andet, skal begge billeder være i samme farvetilstand, medmindre et af billederne er i gråtonetilstand.*
4. (Valgfrit) Klik på en kloningskildeknap i panelet Kloningskilde, og angiv et indsamlingspunkt mere.

   Du kan angive op til 5 forskellige indsamlingskilder. Panelet Kloningskilde husker eksempelkilderne, indtil du lukker det dokument, du redigerer.
5. (Valgfrit) Klik på en kloningskildeknap i panelet Kloningskilde for at vælge den ønskede eksempelkilde.
6. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Kloningskilde:
   - Hvis du vil skalere eller rotere den kilde, du kloner, skal du indtaste en værdi for B (bredde), H (højde) eller rotationen i grader .
   - Hvis du vil vise en maske af den kilde, du kloner, skal du vælge Vis maske og angive maskeindstillingerne.
7. Træk i billedet.

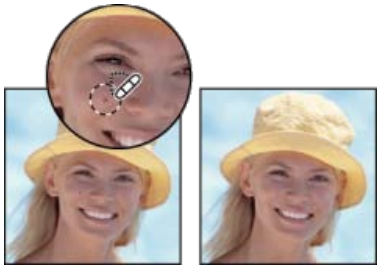
   De indsamlede pixel flyder sammen med de eksisterende pixel, hver gang du slipper museknappen.

Hvis der er stor kontrast i kanterne af det område, du vil reparere, skal du foretage en markering, før reparationspenselværktøjet bruges. Markeringen skal være større end det område, der skal repareres og nøjagtigt følge grænsen for de pågældende kontrastpixel. Når du maler med reparationspenselværktøjet, forhindrer markeringen farver i at løbe ind udefra.

Til toppen

Retouchere med Pletreparationspensel

Pletreparationspenslen fjerner hurtigt pletter og andre skønhedsfejl på dine billeder. Pletreparationspenslen fungerer på samme måde som reparationspenslen: Den maler med indsamlede pixel fra et billede eller mønster og tilpasser teksturen, belysningen, gennemsigtigheden og skyggerne i de indsamlede pixel til de pixel, der repareres. I modsætning til reparationspenslen kræver pletreparationspenslen ikke, at du angiver et indsamlingspunkt. Pletreparationspenslen indsamler automatisk pixel omkring det retoucherede område.



Brug af pletreparationspenslen til at fjerne en plet

Ved retouchering af et stort område eller for at få mere kontrol over de indsamlede kildepixel, kan du bruge reparationspenslen i stedet for pletreparationspenslen.

1. Vælg reparationspenselværktøjet i værktøjskassen. Klik om nødvendigt på enten reparationspenselværktøjet, korrektionsværktøjet eller værktøjet til røde øjne for at få vist de skjulte værktøjer og foretage dit valg.
2. Vælg en penselstørrelse på indstillingslinjen. En pensel, der er lidt større end det område, du vil korrigere, fungerer bedst, så du kan dække hele området med ét klik.
3. (Valgfrit) Vælg en blandingstilstand i menuen Tilstand på indstillingslinjen. Vælg Erstat for at bevare støj, kornet film og tekstur i kanterne af penselstrøget, når der anvendes en pensel med bløde kanter.
4. Vælg en typeindstilling på indstillingslinjen:

   Tilpas til omkringliggende De pixel, der findes omkring kanten på markeringen, bruges til at finde et område, som kan bruges til korrektion.

   Opret tekstur Brug pixel i markeringen til at oprette en tekstur. Hvis denne tekstur ikke fungerer, kan du prøve at trække gennem området en gang til.

   Afhænger af indholdet Omkringliggende indhold sammenlignes, og markeringen udfyldes, så vigtige detaljer bibeholdes – herunder skygger og objektkanter.

   Hvis du vil oprette en større og mere præcis markering for funktionen Afhænger af indholdet, skal du bruge kommandoen Rediger > Udfyld. (Se Indholdsafhængig, mønster eller oversigtsudfyldning).
5. Vælg Eksempel på alle lag på indstillingslinjen for at indsamle data fra alle synlige lag. Fravælg Eksempel på alle lag for kun at indsamle fra det aktive lag.
6. Klik på det område, du vil korrigere, eller klik og træk for at udjævne skønhedsfejl i et større område.

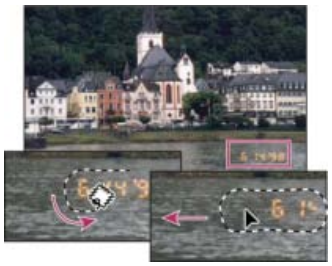
Til toppen

Korrigere et område

Med korrektionsværktøjet kan du reparere et markeret område med pixel fra et andet område eller et mønster. Ligesom reparationspenselværktøjet tilpasser korrektionsværktøjet teksturen, belysningen og skyggelægningen i de indsamlede pixel efter kildepixelene. Du kan også bruge korrektionsværktøjet til at klone isolerede områder i et billede. Korrektionsværktøjet fungerer med billeder med 8 bit pr. kanal eller 16 bit pr. kanal.

Når der repareres med pixel fra billedet, skal du markere et lille område for at opnå det bedste resultat.

Du kan læse mere om mulighederne med Indholdsafhængig korrektion under Indholdsafhængig korrektion og flytning.



Brug af korrektionsværktøjet til at erstatte pixel

Korrigeret billede

Reparere et område med indsamlede pixel

1. Vælg korrektionsværktøjet .
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk i billedet for at markere det område, der skal repareres, og vælg Kilde på indstillingslinjen.
   - Træk i billedet for at markere det område, der skal indsamles en prøve fra, og vælg Mål på indstillingslinjen.

   Bemærk! *Du kan også foretage en markering, før korrektionsværktøjet vælges.*
3. Hvis du vil justere markeringen, skal du vælge en af følgende fremgangsmåder:
   - Hold Skift nede, og træk i billedet for at føje til den eksisterende markering.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk i billedet for at trække fra den eksisterende markering.
   - Hold Alt+Skift (Windows) eller Alternativ+Skift (Mac OS) nede i billedet for at markere et område, der gennemskæres af den eksisterende markering.
4. Hvis du vil udtrække en tekstur med en gennemsigtig baggrund fra det indsamlede område, skal du vælge Gennemsigtig. Fravælg denne funktion, hvis du helt vil erstatte målområdet med det indsamlede område.

   Funktionen Gennemsigtig fungerer bedst med rene baggrunde eller farveforløbsbaggrunde med tydelige teksturer (f.eks. en fugl mod en blå himmel).
5. Placer markøren i markeringen, og vælg en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis Kilde er valgt på indstillingslinjen, skal du trække markeringsrammen til det område, du vil indsamle en prøve fra. Når du slipper museknappen, korrigeres det oprindeligt markerede område med de indsamlede pixel.
   - Hvis Mål er valgt på indstillingslinjen, skal du trække markeringsrammen til det område, du vil korrigere. Når du slipper museknappen, korrigeres det netop markerede område med de indsamlede pixel.

Reparere et område med et mønster

1. Vælg korrektionsværktøjet .
2. Træk i billedet for at markere det område, der skal repareres.

   Bemærk! *Du kan også foretage en markering, før korrektionsværktøjet vælges.*
3. Hvis du gerne vil justere det markerede og anvende en mønstret tekstur med en gennemsigtig baggrund, skal du gennemføre trin 3-4 ovenfor.
4. Vælg et mønster i panelet Mønster på indstillingslinjen, og klik derefter på Brug mønster.

Til toppen

Fjerne røde øjne

Rødøjeværktøjet fjerner røde øjne fra fotos taget med blitz af mennesker eller dyr.

1. Vælg Rødøjeværktøj i RGB-farvetilstand . (Rødøjeværktøjet er i samme gruppe som værktøjet Pletreparationspensel . Hvis du holder værktøjsikonet nede, får du vist de andre værktøjer i gruppen).
2. Klik på det røde øje. Hvis du ikke er tilfreds med resultatet, skal du fortryde korrektionen, angive en eller flere af følgende indstillinger på indstillingslinjen og klikke på det røde øje igen:

   Pupilstørrelse Forøger eller formindsker det område, der er påvirkes af værktøjet til røde øjne.

   Mørkhedsgrad Angiver korrektionens mørkhed.

En refleksion af kameraets blitz i motivets nethinde forårsager røde øjne. Du ser det oftere, når du tager billeder i et mørkt rum, fordi motivets iris er helt åben. Hvis du vil undgå røde øjne, skal du bruge kameraets funktion til reduktion af røde øjne. Eller du kan bruge en separat blitzenhed, der kan monteres på kameraet længere væk fra kameraets linse.

Yderligere oplysninger

- Blandingstilstande
- Sløringsfiltre
- Skarphedsfiltre
- Vælg en forudindstillet pensel

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Korrigere billedforvrængning og -støj

Om linseforvrængning
Korrigere linseforvrængning og justere perspektiv
Reducere billedstøj og JPEG-artefakter

Om linseforvrængning

Til toppen

Tøndeforvrængning er en linsefejl, der forårsager, at rette linjer bøjer ud mod billedets kanter. *Pudeforvrængning* er den modsatte effekt, hvor rette linjer bøjer indad.

Eksempler på tøndeforvrængning (venstre) og pudeforvrængning (højre)

Vignettering er en defekt, hvor hjørnerne af et billede er mørkere end midten pga. lysaftagning rundt om kanten på linsen. *Kromatisk afvigelse* viser sig som en farvekant langs kanterne på et objekt, og den er forårsaget af, at linsen fokuserer på forskellige farver lys i forskellige planer.

Visse linser har forskellige defekter ved bestemte brændvidder, f-stop og fokusafstande. Med linsekorrektionsfilteret kan du specificere den kombination af indstillinger der blev brugt til at tage billedet.

Korrigere linseforvrængning og justere perspektiv

Til toppen

Filteret Linsekorrektion retter almindelige linsefejl som f.eks. tønde- og pudeforvrængning, vignettering og kromatisk afvigelse. Filteret fungerer kun med 8- og 16-bit-pr-kanal billeder i RGB- eller gråtonetilstand.

Du kan også bruge filteret til at rotere et billede eller rette billedets perspektiv efter lodret eller vandret kameravipning. Filterets billedgitter gør disse justeringer lettere og mere præcise end ved brug af kommandoen Transformer.

Automatisk korrektion af billedperspektiv og linsefejl

Hvis du bruger linseprofiler, kan standardfunktionen Automatisk korrektion hurtigt og præcist rette forvrængninger. Hvis den automatiske korrektion skal fungere bedst, skal Photoshop have EXIF-metadata som identificerer kameraet og linsen der blev brugt til at tage billedet, og der skal findes en matchende linseprofil i dit system.

1. Vælg Filter > Linsekorrektion.
2. Angiv følgende indstillinger:

   Korrektion Marker de problemer, som du vil løse. Hvis korrektionen udvider eller sammentrækker billedet over eller under dets oprindelige dimensioner, og du ikke vil have dette, skal du vælge Automatisk skalering af billede.

   Menuen Kant angiver, hvordan tomme områder, der opstår fra korrektioner af pudeforvrængning, rotation eller perspektiv, skal håndteres. Du kan udfylde tomme områder med gennemsigtighed eller en farve, eller du kan udvide billedets kantpixler.

   Søgekriterier Filtrerer listen over linseprofiler. Som standard vises profiler baseret på billedsensorstørrelse først. Hvis du vil have vist RAW-profilerne først, skal du klikke på pop op-menuen ▾≡ og vælge Foretræk RAW-profiler.

   Linseprofiler Vælg en passende profil. Som standard viser Photoshop kun profiler, som passer til kameraet og linsen som billedet blev taget med. (Kameramodellen behøver ikke at passe præcist). I Photoshop bliver der også automatisk valgt en passende underprofil for den valgte linse baseret på brændvidde, f-stop og fokusafstand. Hvis du vil ændre det automatiske valg, skal du højreklikke på den aktuelle linseprofil og vælge en anden underprofil.

   Hvis du ikke kan finde en passende linseprofil, kan du klikke på Søg online for at finde ekstra profiler oprettet af brugerne på Photoshop community. Hvis du vil gemme en af onlineprofilerne til senere brug, skal du klikke på pop op-menuen ▾≡ og vælge Gem onlineprofil lokalt.

   Hvis du vil oprette dine egne profiler, kan du downloade det gratis Adobe-program Lens Profile Creator fra Adobes hjemmeside.

Manuel korrektion af billedperspektiv og linsefejl

Du kan bruge den manuelle korrektion alene eller bruge den til at finjustere den automatiske linsekorrektion.

1. Vælg Filter > Linsekorrektion.
2. Du skal klikke på fanen Brugerdefineret i øverste højre hjørne af dialogboksen.
3. (Valgfrit) Vælg en foruddefineret liste med indstillinger i menuen Indstillinger. Linsestandarden bruger indstillinger, som du tidligere har gemt for kameraet, linsen, brændvidden, f-stop og fokusafstanden, der er brugt til at tage billedet. Forrige konvertering bruger de indstillinger, der er brugt ved seneste linsekorrektion. Brugerdefinerede indstillinger, der tidligere er gemt, vises i bunden af menuen. (Se Sådan gemmes indstillingerne og angives kamera- og linsestandard).
4. Angiv en eller flere af følgende indstillinger for at korrigere billedet.

   Fjern forvrængning Korrigerer linsens tønde- og pudeforvrængning. Flyt skydeknappen for at udrette vandrette og lodrette linjer, der enten bøjer væk fra eller ind imod billedets midte. Du kan også bruge forvrængningsfjernelsesværktøjet til at foretage denne korrektion. Træk mod billedets midte for at korrigere for tøndeforvrængning og mod billedets kant for at korrigere for pudeforvrængning. Hvis der skal kompenseres for eventuelle tomme billedkanter, skal du justere valgmuligheden Kant under fanen Automatisk rettelse.

   Korriger indstillinger for kanten Kompenser for kanter ved at justere på størrelsen af én farvekanal i forhold til en anden farvekanal.

   Zoom ind på eksempelbilledet for at se nærmere på kanterne, efterhånden som du foretager korrektionen.

   Vignet - Mængde Angiver, hvor meget lyset skal ændres langs kanterne af et billede. Korrigerer billeder, der har formørkede hjørner på grund af linsefejl eller forkert linseskygge.

   Du kan også anvende vignettering til at skabe kreative effekter.

   Vignet - Midtpunkt Angiver bredden af det område, der berøres af skydeknappen Mængde. Angiv et lavere tal for at berøre mere af billedet. Angiv et højere tal for at begrænse effekten på billedets kanter.

   Lodret perspektiv Korrigerer et billedperspektiv, der skyldes hældning op eller ned af kameraet. Opretter lodrette linjer i et parallelt billede.

   Vandret perspektiv Korrigerer billedperspektiv ved at gøre vandrette linjer parallelle.

   Vinkel Roterer billedet for at korrigere for kameravipning eller foretage justeringer efter korrigering af perspektiv. Du kan også bruge billedopretningsværktøjet til at foretage denne korrektion. Træk langs en linje i det billede, du vil gøre lodret eller vandret.

   Bemærk! *Du undgår utilsigtet skalering når du justerer perspektivet eller vinkelindstillingerne ved at fravælge Automatisk skalering af billede i fanen Automatisk korrektion.*

   Skaler Justerer billedskalaen op eller ned. Billedets pixeldimensioner ændres ikke. Hovedbrugen er at fjerne tomme områder i billedet, der er opstået som følge af korrektioner af pudeforvrængning, rotation eller perspektiv. Effektiv opskalering resulterer i beskæring af billedet og interpolering op til de originale pixeldimensioner.

Justere visning og gitter for linsekorrektion

Juster størrelsen og gitterlinjerne på eksempelbilledet, så du bedre kan vurdere hvor meget, der skal korrigeres.

- Hvis du vil ændre forstørrelsen af eksempelbilledet, skal du bruge zoomværktøjet eller zoomkontrollerne i nederste venstre side af eksempelbilledet.
- Hvis du vil flytte billedet i eksempelvinduet, skal du vælge håndværktøjet og trække i billedeksemplet.
- Hvis du vil bruge gitteret, skal du vælge Vis gitter i bunden af dialogboksen. Brug størrelseskontrollen til at justere gitterafstanden og farvekontrollen til at ændre gitterets farve. Du kan flytte gitteret, så det passer på billedet, vha. gitterflytningsværktøjet .

Sådan gemmes indstillingerne og angives kamera- og linsestandard

Du kan gemme indstillingerne i dialogboksen Linsekorrektion og genbruge dem med andre billeder, der er taget med samme kamera, linse og brændvidde. I Photoshop bliver indstillingerne for både Automatisk korrektion og de brugerdefinerede indstillinger for forvrængning, kromatisk afvigelse og vignettering gemt. Indstillingerne for perspektivkorrektion bliver ikke gemt, fordi de typisk varierer fra billede til billede.

Du kan gemme og genbruge indstillinger på to måder:

- Manuel lagring og indlæsning af indstillinger. Angiv indstillinger i dialogboksen, og vælg derefter Gem indstillinger i menuen Indstillinger .

Hvis du vil bruge de gemte indstillinger, skal du vælge dem i menuen Indstillinger. (Hvis du gemmer indstillinger uden for standardmappen, bliver de ikke vist i menuen; du skal bruge kommandoen Indlæs indstillinger for at få adgang til dem).

- Angiv en linsestandard. Hvis billedet har EXIF-metadata for kameraet, linsen, brændvidden og f-stop, kan du gemme de aktuelle indstillinger som en linsestandard. Hvis du vil gemme indstillingerne, skal du klikke på knappen Indstil linsestandard. Når du korrigerer et billede, der svarer til kameraet, linsen, brændvidden og f-stop, bliver indstillingen Linsestandard tilgængelig i menuen Indstillinger. Denne indstilling er ikke tilgængelig, hvis billedet ikke har EXIF-metadata.

Til toppen

Reducere billedstøj og JPEG-artefakter

Billedstøj vises som vilkårlige, udefra kommende pixel, der ikke er en del af billedets detaljer. Støj kan skyldes fotografering med en høj ISO-indstilling på et digitalt kamera, underbelysning eller optagelse i et mørkt område med en lang lukkerhastighed. Billige kameraer giver normalt mere billedstøj end dyre kameraer. Scannede billeder kan have billedstøj, der skyldes scannerføleren. Ofte vises filmens kornmønster på det scannede billede.

Billedstøj kan forekomme på to måder: luminansstøj (gråtone), der får et billede til at se kornet eller uensartet ud, og farvestøj, der normalt ses som farvede artefakter i billedet.

Luminansstøj kan være mere udtalt i den ene af billedets kanaler, normalt den blå kanal. Du kan justere støjen for hver kanal separat i avanceret tilstand. Før du åbner filteret, skal du undersøge hver kanal i billedet separat for at se, om støjen er dominerende i den ene kanal. Du bevarer flere detaljer i billedet, hvis du korrigerer én kanal i stedet for at lave en overordnet korrektion af alle kanaler.

1. Vælg Filter > Støj > Reducer støj.
2. Zoom ind på eksempelbilledet for at få en bedre visning af billedstøj.
3. Angiv indstillinger:

   Styrke Kontrollerer mængden af luminansstøjreduktion, der anvendes på alle billedkanaler.

   Bevar detaljer Bevarer kanter og billeddetaljer som f.eks. hår og teksturobjekter. En værdi på 100 bevarer flest billeddetaljer, men reducerer luminansstøj mindst. Afbalancer kontrollerne Styrke og Bevar detaljer for at finjustere støjreduktion.

   Reducer farvestøj Fjerner tilfældige farvepixel. En højere værdi reducerer mere farvestøj.

   Gør detaljer skarpere Gør billedet skarpere. Fjernelse af støj reducerer billedets skarphed. Brug skarphedsværktøjet i dialogboksen, eller brug et af de andre Photoshop-skarphedsfiltre bagefter for at gendanne skarpheden.

   Fjern JPEG-artefakt Fjerner kompakte billedartefakter og glorier, der skyldes lagring af et billede med en lav indstilling af JPEG-kvalitet.
4. Hvis luminansstøj er mere dominerende i den ene af to farvekanaler, skal du klikke på knappen Avanceret og derefter vælge farvekanal i menuen Kanal. Brug kontrollerne Styrke og Bevar detaljer for at reducere støj i denne kanal.

Flere hjælpeemner

- Korrigering af linseforvrængninger i Camera Raw

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Omformning og transformering

Nyt beskæringsværktøj
Lynda.com (7. okt. 2012)
videoselvstudium
Med interaktive eksempler kan du præcist beskære billeder.

Korrektion af vidvinkellinse
Kelby (7. okt. 2012)
videoselvstudium
Hurtig kompensation til linseproblemer vha. en detaljeret database.

Korrigering af perspektiv
video2brain (7. maj 2012)
videoselvstudium
Ret fotovinkler i et snuptag.

Ret et skævt billede op
video2brain (7. maj 2012)
videoselvstudium
Definer horisontlinjen.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Transformere objekter

Fra en ekspert: Kommandoen Fri transformering
Anvende transformeringer
Angive et element, der skal transformeres
Angive eller flytte referencepunktet for en transformering
Skalere, rotere, skråstille, forvrænge, perspektivere eller fordreje
Vende eller rotere præcist
Gentage en transformering
Dublere et element når det transformeres
Transformere frit
Ombryde et element
Fordrej som marionetdukke

Til toppen

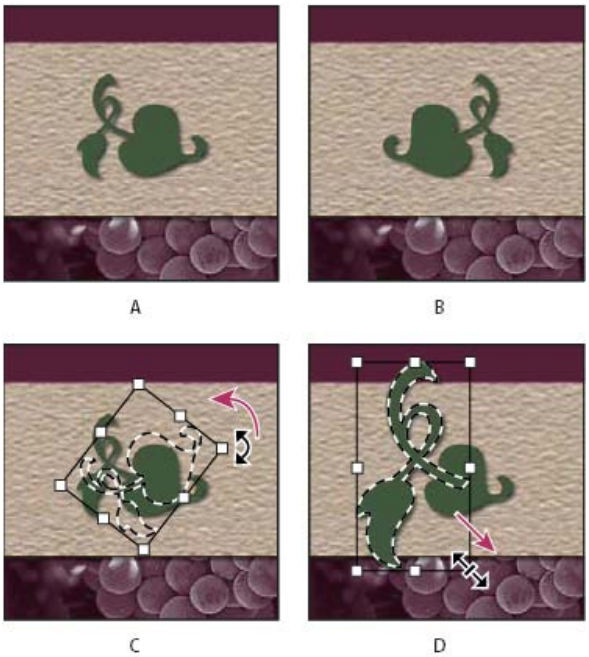
Anvende transformeringer

Ved transformering skaleres, roteres, skråstilles, strækkes eller fordrejes et billede. Du kan anvende transformeringer på en markering, et helt lag, flere lag eller en lagmaske. Du kan også anvende transformeringer på en kurve, en vektorform, en vektormaske, en markeringsramme eller en alfakanal. Transformering påvirker billedkvaliteten, når du manipulerer billedets pixel. Hvis du vil anvende ikke-slettende transformeringer til rasterbilleder, skal du bruge Smart Objects. (Se Om Smart Objects). Transformation af en vektorform eller -kurve er altid ikke-slettende, fordi du kun ændrer de matematiske beregninger, der frembringer objektet.

Hvis du vil foretage en transformering, skal du først vælge det element, der skal transformeret, og derefter vælge en transformeringskommando. Juster eventuelt referencepunktet, inden du manipulerer transformeringen. Du kan foretage flere manipuleringer i træk, før du anvender den kumulative transformering. Du kan f.eks. vælge Skaler og trække i et håndtag for at skalere og derefter vælge Forvræng og trække i et håndtag for at forvrænge. Tryk derefter på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) for at anvende begge transformeringer.

Photoshop anvender den interpolationsmetode, der er valgt i området Generelt i dialogboksen Indstillinger, til at beregne farveværdierne for de pixel, der tilføjes eller slettes under transformeringer. Denne interpolationsindstilling påvirker direkte transformeringens hastighed og kvalitet. Bi-kubisk interpolation, der er standarden, er langsomst, men giver de bedste resultater.

Bemærk! *Du kan også fordreje eller forvrænge rasterbilleder ved hjælp af filteret Blødgør.*



Transformering af et billede
A. *Originalt billede* ***B.*** *Lag vendt* ***C.*** *Markeringsramme roteret* ***D.*** *Del af objekt skaleret*

Transformere undermenukommandoer

Skaler Forstørrer eller formindsker et element i forhold til dets *referencepunkt*, der er det faste punkt, som transformeringer udføres omkring. Du kan skalere vandret, lodret eller både vandret og lodret.

Roter Drejer et element omkring et referencepunkt. Dette punkt ligger som standard midt i objektet, men det kan flyttes til en anden placering.

Skråtstil Skråtstiller et element lodret og vandret.

Forvrænge Strækker et element i alle retninger.

Perspektiv Anvender etpunktsperspektiv på et element.

Fordrejning Manipulerer et elements form.

Roter 180, Roter 90 med uret, Rotate 90 mod uret Roterer elementet det angivne antal grader, enten med eller mod uret.

Vip Vender elementet lodret eller vandret.

Til toppen

Angive et element, der skal transformeres

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Hvis du vil transformere et helt lag, skal du gøre laget aktivt og sørge for, at der ikke er markeret noget.

  Bemærk! *Du kan ikke transformere baggrundslaget. Hvis du vil transformere baggrundslaget, skal du først konvertere det til et almindeligt lag.*

  - Hvis du vil transformere en del af et lag, skal du vælge laget i panelet Lag, og derefter markere en del af billedet i det pågældende lag.
  - Hvis du vil transformere flere lag, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder i panelet Lag: Sammenkæd lagene, eller vælg flere lag ved at holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på mere end et lag. I panelet Lag kan du også holde Shift nede, mens du markerer sammenhængende lag. (Se Markere, gruppere og sammenkæde lag).
  - Hvis du vil transformere en lagmaske eller en vektormaske, skal du fjerne sammenkædningen af masken og vælge miniaturebilledet af masken i panelet Lag.
  - Hvis du vil transformere en kurve eller vektorform, skal du bruge kurvemarkeringsværktøjet til at markere hele kurven eller værktøjet til direkte valg til at markere en del af kurven. Hvis du markerer et eller flere punkter på en kurve, transformeres kun de kurvesegmenter, der er forbundet med punkterne. (Se Markere en kurve).
  - Hvis du vil transformere en markeringsramme, skal du foretage eller indlæse en markering. Brug derefter Vælg > Transformer det valgte.
  - Hvis du vil transformere en alfakanal, skal du vælge kanalen i panelet Kanaler.

Til toppen

Angive eller flytte referencepunktet for en transformering

Alle transformeringer foretages omkring et fast punkt, som kaldes *referencepunktet*. Dette punkt ligger som standard midt i det element, du transformerer. Du kan dog ændre referencepunktet eller flytte midtpunktet til et andet sted ved hjælp af knappen Placering af referencepunkt på indstillingslinjen.

1. Vælg en transformeringskommando. En afgrænsningsramme vises i billedet.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på en firkant på knappen Placering af referencepunkt på indstillingslinjen. Hver firkant repræsenterer et punkt på afgrænsningsrammen. Hvis du f.eks. vil flytte referencepunktet til afgrænsningsrammens øverste venstre hjørne, skal du klikke på den øverste højre firkant på knappen Placering af referencepunkt.
   - Træk referencepunktet i afgrænsningsrammen til transformering, som vises i billedet. Referencepunktet kan ligge uden for det element, du vil transformere.

Til toppen

Skalere, rotere, skråtstille, forvrænge, perspektivere eller fordreje

1. Marker det, som skal transformeres.
2. Vælg Rediger > Transformer > Skaler, Roter, Skråtstil, Forvræng, Perspektiv eller Fordrejning.

   Bemærk! *Hvis du transformerer en form eller en hel kurve, ændres menuen Transformer til menuen Transformer kurve. Hvis du transformerer flere kurvesegmenter (men ikke hele kurven), ændres menuen Transformer til menuen Transformer punkter.*

3. (Valgfrit) Klik på en firkant på knappen Placering af referencepunkt på indstillingslinjen.
4. Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du valgte Skaler, skal du trække i et håndtag i afgrænsningsrammen. Tryk på Skift, mens du trækker i et hjørnehåndtag for at skalere proportionalt. Når markøren er placeret over et håndtag, ændres den til en dobbeltpil.

- Hvis du valgte Roter, skal du flytte markøren uden for afgrænsningsrammen (den ændres til en buet, tosidet pil) og derefter trække. Tryk på Skift for at låse rotationen til intervaller af 15.
- Hvis du valgte Skråstil, skal du trække i et sidehåndtag for at skråstille afgrænsningsrammen.
- Hvis du valgte Forvræng, skal du trække i et hjørnehåndtag for at strække afgrænsningsrammen.
- Hvis du valgte Perspektiv, skal du trække i et hjørnehåndtag for at anvende perspektiv på afgrænsningsrammen.
- Hvis du valgte Fordrej, skal du vælge en fordrejning i genvejsmenuen Fordrejningstype på indstillingslinjen eller udføre en brugerdefineret fordrejning ved at trække kontrolpunkterne, en linje eller et område i masken for at ændre formen af afgrænsningsrammen og masken.
- Angiv en værdi på indstillingslinjen for alle typer transformeringer. Hvis du f.eks. vil rotere et element, skal du angive grader i rotationstekstboksen .

5. (Valgfrit) Skift eventuelt til en anden type transformering ved at vælge en kommando i undermenuen til Rediger > Transformer.

   Bemærk! *Når et bitmapbillede (i modsætning til en form eller kurve) transformeres, bliver billedet en smule mindre skarpt, hver gang du foretager en transformering. Det er derfor mere optimalt at bruge flere kommandoer, før den kumulative transformering anvendes, end at anvende hver transformering enkeltvis.*

6. (Valgfrit) Hvis du vil fordreje billedet, skal du klikke på knappen Skift mellem fri transformering og fordrejning på indstillingslinjen.
7. Når du afslutter, skal du vælge en af følgende fremgangsmåder:
   - Tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klik på knappen Udfør ✓ på indstillingslinjen, eller dobbeltklik i transformeringsmarkeringsrammen.
   - Hvis du vil annullere transformeringen, skal du trykke på Esc eller klikke på knappen Annuller ⊘ på indstillingslinjen.

Til toppen

Vende eller rotere præcist

1. Marker det, som skal transformeres.
2. Vælg Rediger > Transformer, og vælg derefter en af følgende kommandoer i undermenuen:
   - Roter for at præcisere vinkler i indstillinglinjen
   - Roter 180° for at rotere en halv omgang
   - Roter 90º med uret for at rotere en kvart omgang med uret
   - Roter 90º mod uret for at rotere en kvart omgang mod uret
   - Vend vandret for at dreje vandret langs den lodrette akse
   - Vend lodret for at dreje lodret langs den vandrette akse

   Bemærk! *Hvis du transformerer en form eller en hel kurve, ændres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer kurve. Hvis du transformerer flere kurvesegmenter (men ikke hele kurven), ændres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer punkter.*

Til toppen

Gentage en transformering

- Vælg Rediger > Transformer > Igen, Rediger > Transformer kurve > Igen eller Rediger > Transformer punkter > Igen.

Til toppen

Dublere et element, når det transformeres

- Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, når du vælger kommandoen Transformer.

Til toppen

Transformere frit

Med kommandoen Fri transformering kan du anvende transformeringer (rotation, skalering, skråstilling, forvrængning og perspektiv) i en sammenhængende handling. Du kan også anvende en fordrejningstransformering. I stedet for at vælge forskellige kommandoer holder du ganske enkelt en tast nede på tastaturet for at skifte mellem transformeringstyper.

Bemærk! *Hvis du transformerer en form eller en hel kurve, ændres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer kurve. Hvis du transformerer flere kurvesegmenter (men ikke hele kurven), ændres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer punkter.*

1. Marker det, som skal transformeres.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Rediger > Fri transformering.
- Hvis du transformerer en markering, et pixelbaseret lag eller en markeringsramme, skal du vælge flytteværktøjet . Vælg derefter Vis transformeringskontrolelementer på indstillingslinjen.
- Hvis du transformerer en vektorform eller kurve, skal du vælge kurvemarkeringsværktøjet . Vælg derefter Vis transformeringskontrolelementer på indstillingslinjen.

3. Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil skalere ved at trække, skal du trække i et håndtag. Tryk på Skift, mens du trækker i et hjørnehåndtag for at skalere proportionalt.
   - Hvis du vil skalere numerisk, skal du angive procenter i tekstboksene Bredde og Højde på indstillingslinjen. Klik på kædeikonet for at bevare størrelsesforholdet.
   - Hvis du vil rotere ved at trække, skal du flytte markøren uden for afgrænsningsrammen (den ændres til en buet, tosidet pil) og derefter trække. Tryk på Skift for at låse rotationen til intervaller af 15.
   - Hvis du vil rotere numerisk, skal du angive grader i rotationstekstboksen på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil forvrænge i forhold til afgrænsningsrammens midtpunkt, skal du trykke på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) og trække et håndtag.
   - Hvis du vil forvrænge frit, skal du trykke på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) og trække et håndtag.
   - Hvis du vil skråtstille, skal du trykke på Ctrl+Skift (Windows) eller Kommando+Skift (Mac OS) og trække i et sidehåndtag. Når markøren er placeret over et sidehåndtag, ændres den til et hvidt pilehoved med en lille dobbeltpil.
   - Hvis du vil skråtstille numerisk, skal du angive grader i tekstboksene H (vandret skråtstilling) og V (lodret skråtstilling) på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil anvende perspektiv, skal du trykke på Ctrl+Alt+Skift (Windows) eller Kommando+Alternativ+Skift (Mac OS) og trække i et hjørnehåndtag. Når markøren er placeret over et hjørnehåndtag, ændres den til et gråt pilehoved.
   - Hvis du vil fordreje, skal du klikke på knappen Skift mellem fri transformering og fordrejning på indstillingslinjen. Træk i kontrolpunkter for at redigere elementets form, eller vælg en fordrejningstype i pop op-menuen Fordrejning på indstillingslinjen. Når du har valgt en indstilling i pop op-menuen Fordrejning, vises der et firkantet håndtag, du kan bruge til at justere fordrejningens form.
   - Hvis du vil ændre referencepunktet, skal du klikke på en firkant på knappen Placering af referencepunkt på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil flytte et element, skal du angive værdier for den nye placering af referencen i tekstboksene X (vandret placering) og Y (lodret placering) på indstillingslinjen. Klik på knappen Relativ placering for at angive den nye placering i forhold til den aktuelle placering.

   Hvis du vil fortryde den sidste justering af et håndtag, skal du vælge Rediger > Fortryd.

4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klik på knappen Udfør ✓ på indstillingslinjen, eller dobbeltklik i transformeringsmarkeringsrammen.
   - Hvis du vil annullere transformeringen, skal du trykke på Esc eller klikke på knappen Annuller ⊘ på indstillingslinjen.

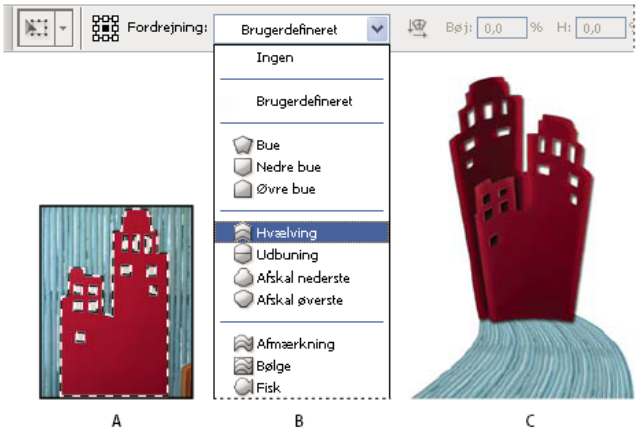
Bemærk! *Når et bitmapbillede (i modsætning til en form eller kurve) transformeres, bliver billedet en smule mindre skarpt, hver gang du foretager en transformering. Det er derfor mere optimalt at bruge flere kommandoer, før den kumulative transformering anvendes, end at anvende hver transformering enkeltvis.*

Ombryde et element

Til toppen

Med kommandoen Fordrej trækker du i kontrolpunkter for at redigere formen af billeder, forme eller kurver osv. Du kan også fordreje vha. en form i genvejsmenuen Fordrejningstype på indstillingslinjen. Former i genvejsmenuen Fordrejningstype kan også redigeres. Træk i deres kontrolpunkter.

Hvis du bruger kontrolpunkterne til at forvrænge et element, kan du få vist eller skjule fordrejningsgitteret og kontrolpunkterne ved at vælge Vis > Ekstrafunktioner.



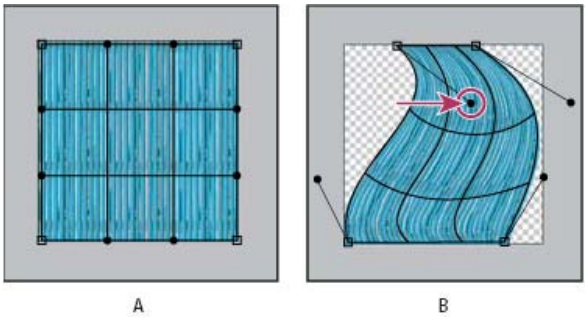
Bruge fordrejning
***A.** Valg af en form der skal fordrejes **B.** Valg af en fordrejning i genvejsmenuen Fordrejningstype på indstillingslinjen **C.** Resultatet af brug af flere fordrejningsindstillinger*

1. Marker det, som skal fordrejes.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Rediger > Transformer > Ombryd.
   - Hvis du vælger en anden transformeringskommando eller kommandoen Fri transformering, skal du klikke på knappen Skift mellem fri transformering og fordrejning på indstillingslinjen.
3. Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil fordreje vha. en bestemt form, skal du vælge en fordrejningstype i pop op-menuen på indstillingslinjen.

Trækning i et kontrolpunkt for at fordreje masken

   - Hvis du vil redigere formen, skal du trække i kontrolpunkterne, et segment af afgrænsningsrammen eller masken eller et område i masken. Når du justerer en kurve, skal du bruge kontrolpunkthåndtagene. Dette svarer til at justere håndtagene i det buede segment på en vektorgrafik.

Hvis du vil fortryde den sidste justering af et håndtag, skal du vælge Rediger > Fortryd.



Redigering af formen af en fordrejning
***A.** Oprindelig fordrejningsmaske **B.** Justering af håndtag, maskesegmenter og områder i masken*

   - Hvis du vil ændre retningen på en fordrejningstype, som du har valgt i menuen Fordrejning, skal du klikke på knappen Skift retning på fordrejning på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil ændre referencepunktet, skal du klikke på en firkant på knappen Placering af referencepunkt på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil indstille fordrejningsmængden vha. numeriske værdier, skal du angive værdierne i tekstboksene Bøj (angiver bøjning), X

(angiver vandret forvrængning) og Y (angiver lodret forvrængning) på indstillingslinjen. Du kan ikke angive numeriske værdier, hvis du har valgt Ingen eller Brugerdefineret i genvejsmenuen Fordrejningstype.

4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Tryk på Enter (Windows) eller på Retur (Mac OS), eller klik på knappen Udfør ✓ på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil annullere transformeringen, skal du trykke på Esc eller klikke på knappen Annuller ⊘ på indstillingslinjen.

Bemærk! *Når et bitmapbillede (i modsætning til en form eller kurve) fordrejes, bliver billedet en smule mindre skarpt, hver gang du foretager en transformering. Det er derfor mere optimalt at bruge flere kommandoer, før den kumulative transformering anvendes, end at anvende hver transformering enkeltvis.*

Til toppen

Fordrej som marionetdukke

Med Fordrej som marionetdukke kan du vha. en visuel maske fordreje bestemte billedområder og lade andre forblive uændrede. Funktionen kan bruges til alt lige fra diskret retouchering (fx tilretning af hår) til komplette transformeringer (fx flytning af arme og ben).

Ud over billedlag kan du bruge fordrejning som marionetdukke og vektormasker. Hvis du vil forvrænge billedet på en sikker måde, der ikke ødelægger det, skal du bruge Smart Objects. (Se Oprette Smart Objects).

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den maske, du vil transformere.
2. Vælg Rediger > Fordrej som marionetdukke.
3. Juster følgende maskeindstillinger på indstillingslinjen:

   Tilstand Angiver maskens samlede elasticitet.

   Brug Forvræng til meget elastiske masker, der er særligt egnede til at forvrænge billeder taget med vidvinkel og teksturkort.

   Tæthed Bestemmer afstanden mellem maskepunkterne. Med flere punkter øges præcisionen, men det kræver længere behandlingstid. Færre punkter har den modsatte effekt.

   Udvidelse Udvider eller sammentrækker maskens ydre kant.

   Vis maske Fravælg denne indstilling, hvis du kun vil have vist justeringspunkterne, så du har et bedre overblik over transformeringerne.

   Du kan skjule justeringspunkterne midlertidigt ved at trykke på H-tasten.

4. Klik på billedet for at føje punkter til de områder, som du vil transformere, og de områder som du vil forankre.

Flytning af et punkt på marionetdukkemasken. Ved at flytte punkter tæt på hinanden holdes de nærmeste områder intakte.

5. Hvis du vil flytte eller fjerne punkter, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Du kan fordreje masken ved at trække i punkterne.
   - Du kan få vist en maske, som er skjult under en anden, ved at klikke på knapperne til punktdybde på indstillingslinjen.
   - Du kan fjerne valgte punkter ved at klikke på Slet. Hvis du vil fjerne andre punkter enkeltvis, skal du holde markøren over dem, holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på sakseikonet.
   - Klik på knappen Fjern alle punkter på indstillingslinjen.

Du kan vælge flere punkter ved at holde Skift nede og klikke på dem eller ved at vælge Vælg alle punkter i genvejsmenuen.

6. Hvis du vil rotere masken omkring punktet, skal du markere den og gøre et af følgende:

   - Du kan rotere masken et bestemt antal grader ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og holde markøren i nærheden af, men ikke over, punkterne. Når der vises en cirkel, skal du trække i den for at rotere masken.

   På indstillingslinjen kan du se, hvor mange grader, masken er roteret.

   - Hvis du vi rotere masken automatisk i overensstemmelse med den valgte tilstand, skal du vælge Automatisk i roteringsmenuen på indstillingslinjen.

7. Tryk på Enter eller Retur, når transformeringen er fuldført.

Du kan rotere masken omkring et markeret punkt ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede imens.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justering af beskæring, rotation og lærred

Beskæring af billeder
Transformere perspektiv under beskæring | CS5
Sådan beskærer og retter du scannede fotografier op
Sådan rettes et billede op
Rotere eller vende et helt billede
Ændring af lærredsstørrelsen
Oprette en ramme

Til toppen

Beskæring af billeder

Beskæring består i at fjerne dele af et billede for at skabe fokus eller forstærke sammensætningen. Du kan beskære et billede med beskæringsværktøjet og kommandoen Beskær. Du kan også studse pixel med kommandoerne Beskær og ret op og Studs.

Du kan lære, hvordan du bruger de nyintroducerede beskæringsværktøjer i CS6 under Beskær og ret fotografier op.

Brug af beskæringsværktøjet

Beskære et billede ved hjælp af beskæringsværktøjet | CS5

1. Vælg beskæringsværktøjet .
2. (Valgfrit) Angiv indstillinger for ændring af billeddata på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil beskære billedet uden at ændre billeddata (standard), skal du sørge for, at opløsningstekstboksen på indstillingslinjen er tom. Du kan klikke på knappen Slet for at rydde alle tekstbokse hurtigt.
   - Hvis du vil ændre billeddata under beskæringen, skal du angive værdier for højde, bredde og opløsning på indstillingslinjen. Hvis du vil skifte højde- og breddedimensionerne, skal du klikke på ikonet Bytter om på højde og bredde .
   - Hvis du vil ændre et billedes data ud fra et andet billedes dimensioner og opløsning, skal du åbne det andet billede, vælge beskæringsværktøjet og klikke på Billede forfra på indstillingslinjen. Aktiver derefter det billede, du vil beskære.

   Ved ændring af billeddata under beskæring anvendes standardinterpolationsmetoden, der er angivet i de generelle indstillinger.

   Hvis du vil vælge eller oprette en fast indstilling for ændring af billeddata, skal du klikke på trekanten ved siden af ikonet for Beskæringsværktøj på indstillingslinjen. (Se Oprette og bruge forudindstillinger til værktøj).
3. Træk hen over den del af billedet, der skal bevares, for at oprette en markeringsramme.
4. Juster om nødvendigt beskæringsmarkeringsrammen:
   - Hvis du vil flytte markeringsrammen til en anden placering, skal du placere markøren inde i afgrænsningsrammen og trække.
   - Hvis du vil skalere markeringsrammen, skal du trække i et håndtag. Hvis du vil bevare proportionerne, skal du holde Skift nede, mens du trækker i et hjørnehåndtag.
   - Hvis du vil rotere markeringsrammen, skal du placere markøren uden for afgrænsningsrammen (markøren ændres til en buet pil) og trække. Hvis du vil flytte midtpunktet, som markeringsrammen roterer omkring, skal du trække cirklen midt i afgrænsningsrammen. (Markeringsrammen kan ikke roteres i bitmaptilstand).
5. Du skal angive det følgende i indstillingslinjen:

   Beskårne område Vælg Skjul for at bevare det beskårne område i billedfilen. Du kan gøre det skjulte område synligt ved at flytte billedet med flytteværktøjet . Vælg Slet for at kassere det beskårne område.

   Bemærk! *Funktionen Skjul kan ikke bruges i billeder, der kun indeholder baggrundslag; du er nødt til at konvertere baggrunden til at almindeligt lag.*

Hjælpelinjemaske til beskæring Vælg Reglen om tredjedele for at tilføje hjælpelinjer, som hjælper dig med at placere kompositionselementerne i tredjedelsintervaller. Vælg Net for at få vist faste hjælpelinjer med en afstand, der afhænger af beskæringens størrelse.

Afskærm Beskæringsafskærmningen lægger en skygge over den del af billedet, som vil blive slettet eller skjult. Når Afskærm er valgt, kan du angive en farve og opacitet for afskærmningen. Når Afskærm er fravalgt, vises området uden for beskæringsmarkeringsrammen.

6. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil afslutte beskæringen, skal du trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klikke på knappen Udfør ✓ på indstillingslinjen eller dobbeltklikke inde i beskæringsmarkeringsrammen.
   - Hvis du vil annullere beskæringen, skal du trykke på Esc eller klikke på knappen Annuller ⊘ på indstillingslinjen.

Beskære et billede ved hjælp af kommandoen Beskær

1. Brug et markeringsværktøj til at markere den del af billedet, som du vil bevare.
2. Vælg Billede > Beskær.

Beskære et billede ved hjælp af kommandoen Studs

Med kommandoen Studs beskæres et billede ved at fjerne uønskede billeddata på andre måder end kommandoen Beskær. Du kan beskære et billede ved at studse omgivende gennemsigtige pixel eller baggrundspixel i den farve, du angiver.

1. Vælg Billede > Studs.
2. Vælg en indstilling i dialogboksen Studs:
   - Gennemsigtige pixel for at skære gennemsigtigheden ved billedets kanter væk, så det mindste billede med ikke-gennemsigtige pixel bliver tilbage.
   - Farve på øverste venstre pixel for at fjerne et område baseret på den øverste venstre pixels farve fra billedet.
   - Farve på nederste højre pixel for at fjerne et område baseret på den nederste højre pixels farve fra billedet.
3. Vælg et eller flere områder af billedet, der skal skæres væk: Top, Nederst, Venstre eller Højre.

Til toppen

Transformere perspektiv under beskæring | CS5

Du kan lære mere om transformering af perspektiv i Photoshop CC og CS6 under Transformere perspektiv under beskæring.

Beskæringsværktøjet har en indstilling, der gør det muligt at transformere perspektivet i et billede. Perspektivbeskæring er praktisk, når du arbejder med billeder, der indeholder *trapezforvrængning*. Trapezforvrængning forekommer, når et motiv fotograferes fra en vinkel i stedet for lige på. Hvis du f.eks. tager et billede af en høj bygning fra jorden, ser bygningens kanter ud til at være tættere på hinanden i toppen end i bunden.

Trin i transformering af perspektiv
***A.** Tegn første beskæringsmarkeringsramme **B.** Juster beskæringsmarkeringsrammen, så den passer til objektets kanter **C.** Udvid beskæringsgrænserne **D.** Endeligt billede*

1. Vælg beskæringsværktøjet, og angiv beskæringstilstanden.
2. Træk beskæringsmarkeringsrammen omkring et objekt, som var rektangulært i det oprindelige motiv (selvom det ikke ser rektangulært ud i billedet). Du skal bruge dette objekts kanter til at definere perspektivet i billedet. Markeringsrammen skal ikke være nøjagtig – den kan

justeres senere.

Bemærk! *Du skal markere et objekt, der var rektangulært i det oprindelige motiv. Ellers opretter Photoshop muligvis ikke den perspektivtransformering, du forventer.*

3. Vælg Perspektiv på indstillingslinjen, og angiv de andre indstillinger efter behov.
4. Flyt beskæringsmarkeringsrammens hjørnehåndtag, så de passer til objektets kanter. Dette definerer perspektivet i billedet, så det er vigtigt at tilpasse dem nøjagtigt efter objektets kanter.
5. Træk i sidehåndtagene for at udvide beskæringsgrænserne, mens perspektivet bevares.

   Flyt ikke beskæringsmarkeringsrammens midtpunkt. Midtpunktet skal være på sin oprindelige placering, hvis der skal udføres perspektivkorrektion.
6. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klik på knappen Udfør ✓ på indstillingslinjen, eller dobbeltklik inde i beskæringsmarkeringsrammen.
   - Hvis du vil annullere beskæringen, skal du trykke på Esc eller klikke på knappen Annuller ⃠ på indstillingslinjen.

Til toppen

Sådan beskærer og retter du scannede fotografier op

Du kan placere flere fotos på scanneren og scanne dem på én gang, hvorved der oprettes en enkelt billedfil. Kommandoen Beskær og ret fotografier op er en automatisk funktion, der kan oprette særskilte billedfiler fra scanningen af flere billeder.

Du opnår de bedste resultater ved at holde en afstand på ca. 0,3 cm mellem billederne i scanningen, og baggrunden (typisk scannerunderlaget) skal være en ensartet farve uden for meget støj. Kommandoen Beskær og ret fotografier op fungerer bedst på billeder med tydeligt skitserede konturer. Hvis kommandoen Beskær og ret fotografier op ikke kan behandle billedfilen korrekt, skal du bruge beskæringsværktøjet.

1. Åbn den scannede fil, der indeholder de billeder, du vil adskille.
2. Vælg det lag, der indeholder billederne.
3. (Valgfrit) Tegn en markering omkring de billeder, du vil behandle.
4. Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Automatiser > Beskær og ret fotografier op. De scannede billeder behandles, og hvert billede åbnes derefter i sit eget vindue.

   Hvis kommandoen Beskær og ret fotografier op opdeler et af billederne forkert, skal du oprette en markeringsramme omkring billedet og en del af baggrunden og derefter holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac) nede, mens du vælger kommandoen. Ændringstasten angiver, at kun ét billede skal adskilles fra baggrunden.

Til toppen

Sådan rettes et billede op

Linealen har funktionen Billeopretning som hurtigt justerer billeder med horisonten, mure på bygninger og andre nøgleelementer.

1. Vælg linealen . (Hvis den ikke er synlig, kan du klikke på og holde pipetten nede for at få vist linealen).
2. I billedet skal du trække markøren hen over et vigtigt vandret eller lodret element.
3. Klik så på Billedopretning i indstillingslinjen.

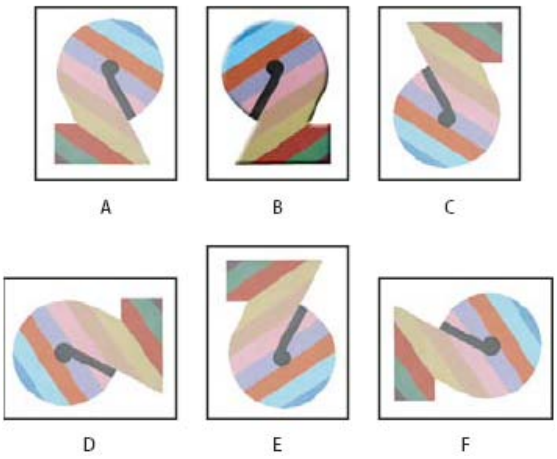
   Photoshop strækker billedet og beskærer det automatisk. Vælg Rediger > Fortryd for at få vist de billedområder, der går ud over grænserne for det nye dokument.

   Du kan helt undgå automatisk beskæring ved at trykke på Alt (Windows) eller Option (Mac OS) og holde tasten nede, når du klikker på Billedopretning.

Til toppen

Rotere eller vende et helt billede

Med kommandoen Billedrotation kan du rotere eller vende et helt billede. Kommandoerne fungerer ikke på individuelle lag eller dele af lag, kurver eller markeringsrammer. Hvis du vil rotere en markering eller et lag, skal du bruge kommandoerne Transformer eller Fri transformering.



Rotere billeder
***A.** Vend vandret **B.** Oprindeligt billede **C.** Vend lodret **D.** Roter 90° mod uret **E.** Roter 180° **F.** Roter 90° med uret*

- Vælg Billede > Billedrotation, og vælg derefter en af følgende kommandoer i undermenuen:

  180° Roterer billedet en halv omgang.

  90° med uret Roterer billedet en kvart omgang med uret.

  90° mod uret Roterer billedet en kvart omgang mod uret.

  Vilkårligt Roterer billedet med den vinkel, du angiver. Hvis du vælger denne indstilling, skal du angive en vinkel mellem -359.99 og 359.99 i vinkeltekstboksen. (I Photoshop kan du vælge Med uret eller Mod uret for at rotere med eller mod uret). Klik derefter på OK.

  Vip lærredet vandret eller lodret Vipper billedet langs den tilsvarende akse.

  ***Bemærk!** Billedrotation udgør destruktiv redigering og ændrer rent faktisk filoplysningerne. Hvis du vil rotere billedet til visning på en måde, der ikke er destruktiv, skal du bruge rotationsværktøjet.*

Til toppen

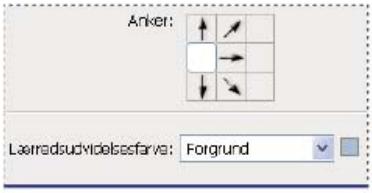
Ændring af lærredsstørrelsen

Lærredsstørrelsen er et fuldt redigerbart område af et billede. Med kommandoen Lærredsstørrelse kan du forøge eller formindske billedets lærredsstørrelse. Ved at forøge lærredsstørrelsen tilføjes der plads omkring et eksisterende billede. Hvis du formindsker et billedes lærredsstørrelse, beskæres billedet. Hvis du forøger lærredsstørrelsen for et billede med gennemsigtig baggrund, er det tilføjede lærred gennemsigtigt. Hvis billedet ikke har en gennemsigtig baggrund, er der mange muligheder for at bestemme farven på det tilføjede lærred.

1. Vælg Billede > Lærredsstørrelse.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Angiv dimensionerne for lærredet i boksene Bredde og Højde. Vælg de ønskede måleenheder i pop op-menuerne ud for boksene Bredde og Højde.
   - Vælg Relativ, og indtast den mængde, du vil tilføje eller trække fra billedets aktuelle lærredsstørrelse. Indtast et positivt tal for at føje til lærredet, og indtast et negativt tal for at trække fra lærredet.
3. Klik på en firkant under Anker for at angive, hvor det eksisterende billede skal placeres på det nye lærred.
4. Vælg en indstilling i menuen Lærredsudvidelsesfarve:
   - Forgrund for at udfylde det nye lærred med den aktuelle forgrundsfarve
   - Baggrund for at udfylde det nye lærred med den aktuelle baggrundsfarve.
   - Hvid, Sort eller Grå for at udfylde det nye lærred med den pågældende farve
   - Anden for at vælge en ny lærredsfarve med farvevælgeren

   ***Bemærk!** Du kan også klikke på den hvide firkant til højre for menuen Lærredsudvidelsesfarve for at åbne Farvevælger.*

   Menuen Lærredsudvidelsesfarve er ikke tilgængelig, hvis et billede ikke indeholder et baggrundslag.
5. Klik på OK.



Oprindeligt lærred og lærred føjet til højre side af billede med forgrundsfarven

Til toppen

Oprette en ramme

Du kan oprette en fotoramme ved at øge lærredsstørrelsen og udfylde det med en farve.

Du kan også bruge en af de forudindspillede handlinger for at oprette en fotoramme med en stil. Det er bedst at arbejde på en kopi af dit foto.

1. Åbn panelet Handlinger. Vælg Vindue > Handlinger.
2. Vælg Rammer i menuen i panelet Handlinger.
3. Vælg en af rammehandlingerne på listen.
4. Klik på knappen Afspil det valgte.

   Handlingen afspilles, og rammen oprettes omkring fotoet.

Flere hjælpeemner

- Rotation, beskæring og retouchering af billeder i Camera Raw

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Beskæring og opretning af fotografier | CC, CS6

Beskær eller fjern en del af et billede
Opdateringer til beskæringsværktøjer | Kun Creative Cloud
Sådan rettes et billede op
Transformere perspektiv under beskæring
Ændring af lærredets størrelse vha. beskæringsværktøjet

Beskæring består i at fjerne dele af et billede for at skabe fokus eller forstærke sammensætningen. Beskæringsværktøjet kan anvendes til at beskære billeder og rette dem op i Photoshop. Beskæringsværktøjerne i Photoshop CC og CS6 beskærer uden at ødelægge noget, og du kan vælge at bevare de beskårne pixel for at gøre udklipskanten pænere på et senere tidspunkt. Beskæringsværktøjet byder også på intuitive metoder til at rette billederne op under beskæring.

Der findes visuelle guider med interaktiv eksempelvisning til alle handlinger. Når du beskærer eller retter fotografier op, hjælper realtidsfeedback dig med at visualisere det endelige resultat.

Til toppen

Beskær eller fjern en del af et billede

1. Vælg beskæringsværktøjet på værktøjslinjen . Udklippets omrids vises på billedets kanter.
2. Tegn et nyt beskæringsområde, eller træk i hjørne- og kanthåndtagene for at fastlægge beskæringsrammerne.
3. (Valgfrit) Angiv beskæringsindstillingerne ved hjælp af kontrollinjen.

***A.** Aktivt værktøj **B.** størrelse og proportioner **C.** Rotér beskæringsområde **D.** Ret billede op **E.** Vis **F.** Beskæringsindstillinger **G.** Slet beskårne pixel*

Størrelse og proportioner Vælg beskæringsområdets forhold eller størrelse. Du kan også vælge en fast indstilling, indtaste din egen eller sågar definere dine egne forudindstillede værdier til senere brug.

Vis Vælg visning af maskeguider under beskæring. Der er mulighed for at vælge guiderne Tredeling, Gitter og Gyldent snit. Tryk på O for at skifte mellem mulighederne.

Beskæringsindstillinger Du kan angive yderligere beskæringsindstillinger ved at klikke på menuen Indstillinger.

Brug klassisk tilstand Aktiver denne indstilling, hvis du ønsker at anvende beskæringsværktøjet som i tidligere versioner af Photoshop. Du kan finde oplysninger om klassisk anvendelse af beskæringsværktøjet under Justering af beskæring, rotation og lærred.

Automatisk centrering af eksempel Aktiver denne indstilling for at placere eksemplet i midten af lærredet.

Vis beskåret område Aktiver denne indstilling for at vise det beskårne område. Hvis denne indstilling deaktiveres, vises kun det endelige område.

Aktivér beskæringsafskærmning Beskæringsafskærmning anvendes til at lægge en tone hen over de beskårne områder som maske. Du kan angive farver og opacitet. Hvis du aktivererJuster opacitet automatisk, reduceres opaciteten, når du redigerer beskæringsrammerne.

Slet beskårne pixel Deaktivering af denne indstilling gør, at beskæringen ikke ødelægger noget, og at pixel uden for beskæringsrammerne bevares. Ved brug af beskæring, der ikke ødelægger noget, fjernes ingen pixel. Du kan senere klikke på billedet for at se områder, der ligger uden for de nuværende beskæringsrammer.

Aktiver denne indstilling for at slette pixel, der ligger uden for beskæringsområdet. Disse pixel slettes permanent og kan ikke bruges ved senere justeringer.

Ved at højreklikke på beskæringsområdet får du adgang til almindelige valgmuligheder via genvejsmenuen.

4. Tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) for at beskære billedet.

Du kan finde oplysninger om beskæring og opretning af billeder i videoen The Newly Redesigned Crop Tool 6 af Julieanne Kost.

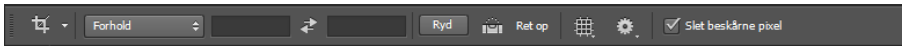
Til toppen

Opdateringer til beskæringsværktøjer | Kun Creative Cloud

Bemærk: *Disse funktioner blev introduceret i Creative Cloud-versionen til Photoshop CS6.*

Opdateringer til **Beskærings**-værktøj omfatter flere rettelser og forbedringer, heriblandt:

- **Forreste billede** og nye forudindstillinger i menuen Størrelsesforhold.
- Når du klikker på ikonet med en dobbeltpil, ændres beskæringsretningen ved at bytte rundt på værdierne **Bredde** og **Højde**. Dette ikon erstatter knappen Roter beskæringsområde.
- Valg af **B x H x opløsning** i menuen **Størrelsesforhold** frembringer feltet **Opløsning** på indstillingslinjen og udfylder automatisk værdierne **Bredde** og **Højde**.
- Hvis du klikker på knappen **Ryd**, bliver værdierne i felterne **Bredde** og **Højde** på indstillingslinjen ryddet. Hvis feltet **Opløsning** er synligt, bliver det også ryddet.
- Tastaturgenvejen til **Forreste billede** er blevet ændret fra **F** til **I** for både **Beskærings-** og **Perspektivbeskærings-**værktøjet.

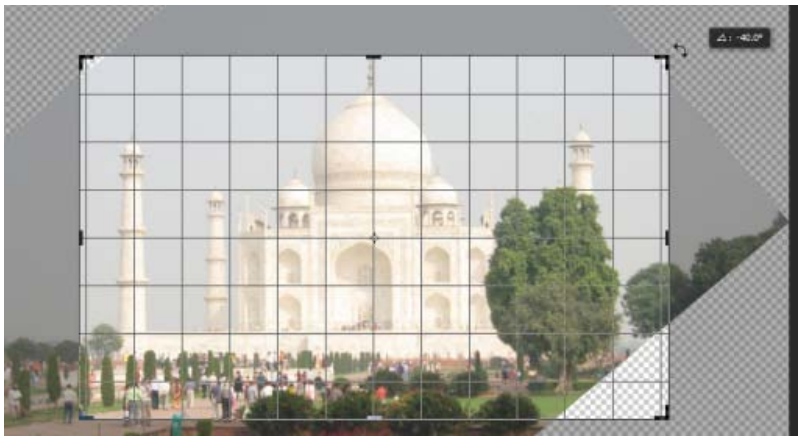


Indstillingslinje til beskæringsværktøj i Creative Cloud
A. *Menuen Størrelsesforhold* ***B.*** *Byt om på værdierne bredde og højde* ***C.*** *Maskeindstillinger*

Til toppen

Sådan rettes et billede op

Du kan rette et billede op under beskæring. Billedet roteres og justeres for at rette det op. Størrelsen på billedets lærred tilpasses automatisk for at kunne rumme alt.



Roter billedet med beskæringsværktøjet for at rette det op

- Gør et af følgende for at rette et billede op:
  - Hold markøren et stykke uden for hjørnehåndtagene og træk for at rotere billedet. Der vises et gitter i beskæringsområdet, og billedet roteres bagved.
  - Klik på Ret op i kontrollinjen, og brug billedopretningsværktøjet til at tegne en referencelinje til at rette billedet op. Du kan f.eks. tegne en linje langs med horisonten eller en kant for at rette billedet op i forhold til linjen.

I videoen Straightening a Crooked Image kan du se en forklaring af, hvordan man retter et billede op med beskæringsværktøjet.

Til toppen

Transformere perspektiv under beskæring

Med Perspektivbeskæring kan du transformere perspektivet i et billede under beskæringen. Brug perspektivbeskæring, når du arbejder med billeder, der indeholder *trapezforvrængning*. Trapezforvrængning forekommer, når et motiv fotograferes fra en vinkel i stedet for lige på. Hvis du f.eks. tager et billede af en høj bygning fra jorden, ser bygningens kanter ud til at være tættere på hinanden i toppen end i bunden.

Trin i transformering af perspektiv
***A.** Oprindeligt billede **B.** Juster beskæringsmarkeringsrammen, så den passer til objektets kanter **C.** Færdigt resultat*

1. Du kan korrigere billedperspektiv ved at holde knappen nede på **beskæringsværktøjet** og vælge **perspektivbeskæring**.
2. Tegn en markeringsramme omkring det forvrængede objekt. Tilpas markeringsrammens kanter efter objektets rektangulære kanter.
3. Tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) for at fuldføre perspektivbeskæringen.

Til toppen

Ændring af lærredets størrelse vha. beskæringsværktøjet

Du kan bruge beskæringsværktøjet til at ændre størrelsen på billedets lærred.

1. Vælg beskæringsværktøjet på værktøjslinjen . Udklippets omrids vises på billedets kanter.
2. Træk beskæringshåndtagene udad for at forstørre lærredet. Brug Alt-tasten for at forstørre fra alle sider.
3. Tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) for at bekræfte handlingen.

Du kan også ændre størrelsen på lærredet ved at vælge Billede > Lærredstørrelse. Se Ændring af lærredsstørrelsen.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Flugtpunkt

Oversigt over dialogboksen Flugtpunkt
Arbejde i flugtpunktet
Eksportere målinger, teksturer og 3D-oplysninger
Om perspektivplaner og gitteret
Definere og justere perspektivplaner i flugtpunktet
Gengive gitre i Photoshop
Om markeringer i Flugtpunkt
Udfylde markeringer med et andet område af et billede
Kopiere markeringer i Flugtpunkt
Indsætte et element i Flugtpunkt
Male med en farve i Flugtpunkt
Male med indsamlede pixel i Flugtpunkt
Måle i flugtpunktet (Photoshop Extended)

Flugtpunktet gør det lettere at redigere med korrekt perspektiv i billeder, der indeholder perspektivplaner – f.eks. siderne på en bygning, mure, gulve eller rektangulære objekter. I Flugtpunkt angiver du planerne i et billede, og derefter anvender du redigeringer som f.eks. maling, kloning, kopiering eller indsætning og transformering. Alle dine redigeringer respekterer perspektivet i det plan, du arbejder i. Når du retoucherer, tilføjer eller fjerner indhold i et billede, er resultaterne mere realistiske, fordi redigeringerne er korrekt orienteret og skaleret til perspektivplanerne. Når du er færdig med at arbejde i Flugtpunkt, kan du fortsætte med at redigere billedet i Photoshop. Hvis du vil bevare oplysningerne om perspektivplan i et billede, skal du gemme dokumentet i PSD-, TIFF- eller JPEG-format.

Redigeringer i et billedes perspektivplaner

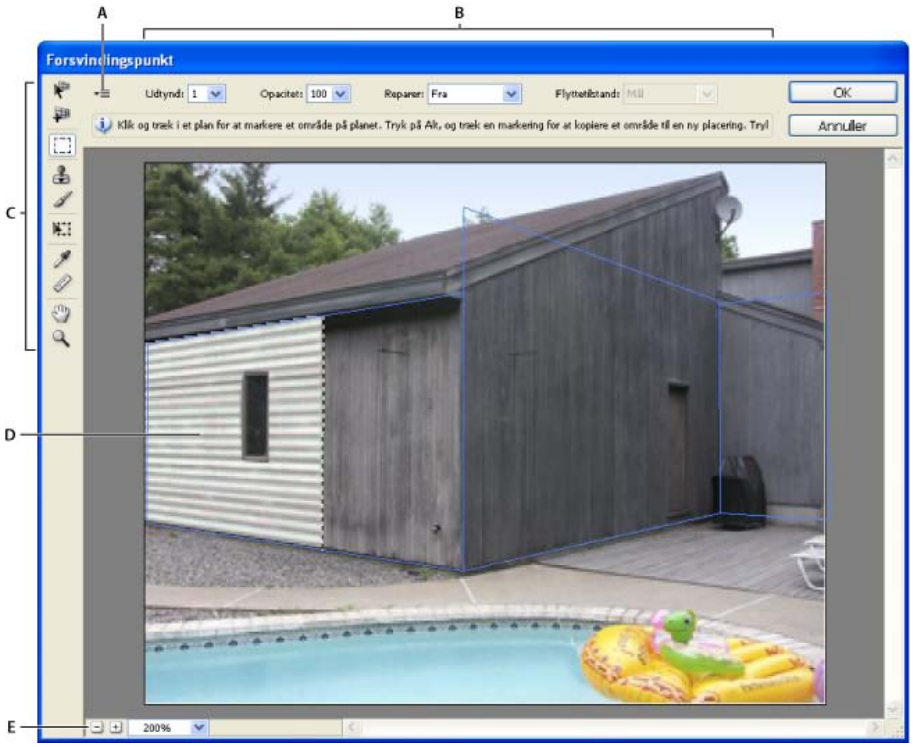
Brugere af Photoshop Extended kan også måle objekter i et billede og eksportere 3D-oplysninger og -målinger til DXF- og 3DS-formater til brug i 3D-programmer.

Du kan se en video om brug af Flugtpunkt på www.adobe.com/go/vid0019_dk.

Til toppen

Oversigt over dialogboksen Flugtpunkt

Dialogboksen Flugtpunkt (Filter > Flugtpunkt) indeholder værktøjer til at bestemme perspektivplanerne, værktøjer til redigering af billedet, et måleværktøj (kun Photoshop Extended) og en forhåndsvisning af billedet. Flugtpunktsværktøjerne (markeringsramme, stempel, pensel og andre) opfører sig i lighed med deres modstykker i hovedværktøjskassen i Photoshop. Du kan tilmed bruge de samme tastaturgenveje til at angive værktøjsindstillingerne. Når du åbner menuen Flugtpunkt, vises flere værktøjsindstillinger og kommandoer.



Dialogboksen Flugtpunkt

***A.** Menuen Flugtpunkt **B.** Indstillinger **C.** Værktøjskasse **D.** Visning af flugtpunktssession **E.** Zoomindstillinger*

Flugtpunktsværktøjer

Flugtpunktsværktøjerne fungerer som deres modstykker i hovedværktøjskassen i Photoshop. Du kan bruge de samme tastaturgenveje til angivelse af værktøjsindstillinger. Når der vælges et værktøj, ændres de tilgængelige indstillinger i dialogboksen Flugtpunkt.

Planredigeringsværktøjet Vælger, redigerer, flytter og ændrer størrelse på planer.

Planoprettelsesværktøjet Definerer de fire hjørnenoder i et plan, justerer størrelsen og formen på et plan og river et nyt plan af.

Markeringsrammeværktøj Opretter kvadratiske eller rektangulære markeringer og flytter eller kloner desuden markeringer.

Når der dobbeltklikkes på markeringsrammeværktøjet i et plan, markeres hele planet.

Stempelværktøj Maler med en prøve af billedet. I modsætning til stempelkloningsværktøjet kan stempelværktøjet i flugtpunktet ikke klone elementer fra et andet billede. Se også Male med indsamlede pixel i Flugtpunkt og Retouchere med stempelkloningsværktøjet.

Penselværktøjet Maler et plan i en valgt farve.

Transformeringsværktøjet Skalerer, roterer og flytter en flydende markering ved at flytte afgrænsningsrammens håndtag. Funktionsmåden svarer til at bruge kommandoen Fri transformering på en rektangelmarkering. Se også Transformere frit.

Pipetteværktøjet Vælger en farve til maling, når du klikker i eksempelbilledet.

Måleværktøj Måler afstandene og vinklerne for et element i et plan. Læs også Måle i flugtpunktet (Photoshop Extended)

Zoomværktøjet Forstørrer eller formindsker visningen af billedet i eksempelvinduet.

Håndværktøjet Flytter billedet i eksempelvinduet.

Forstørre eller formindske eksempelbilledet

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg zoomværktøjet i dialogboksen Flugtpunkt, og klik eller træk i eksempelbilledet for at zoome ind, eller hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik eller træk for at zoome ud.
- Angiv et forstørrelsesniveau i tekstboksen Zoom nederst i dialogboksen.
- Klik på plustegnet (+) eller minustegnet (-) for at zoome henholdsvis ind eller ud.
- Hvis du midlertidigt vil zoome i eksempelbilledet, skal du holde tasten "x" nede. Dette er særlig nyttigt til placering af hjørnenoder, når du definerer et plan, og til arbejde med detaljer.

Flytte billedet i eksempelvinduet

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg håndværktøjet i dialogboksen Flugtpunkt, og træk i eksempelbilledet.
- Hold mellemrumstasten nede, mens et værktøj er valgt, og træk i eksempelbilledet.

Til toppen

Arbejde i flugtpunktet

1. (Valgfrit) Forbered billedet til arbejde i flugtpunktet.

Inden du vælger kommandoen Flugtpunkt, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil anbringe resultaterne af arbejdet med Flugtpunkt i et separat lag, skal du først oprette et nyt lag, før du vælger kommandoen Flugtpunkt. Ved at placere flugtpunktet i et separat lag bevares det oprindelige billede, og du kan bruge lagopacitetsstyring, typer og blandingstilstande.
- Hvis du har planer om at klone billedets indhold ud over grænserne for den aktuelle billedstørrelse, skal du øge lærredstørrelsen, så den passer til det ekstra indhold. Se også Ændring af lærredsstørrelsen
- Hvis du har planer om at indsætte et element fra Photoshop-udklipsholderen til Flugtpunkt, skal du kopiere elementet, før du vælger kommandoen Flugtpunkt. Det kopierede element kan være fra forskellige Photoshop-dokumenter. Hvis du kopierer tekst, skal du rasterisere tekstlaget, inden du kopierer det til udklipsholderen.
- Hvis du vil begrænse Flugtpunkt-resultaterne til bestemte områder i billedet, skal du enten foretage en markering eller føje en maske til billedet, før du vælger kommandoen Flugtpunkt. Se også Vælge med markeringsrammeværktøjerne og Om masker og alfakanaler.
- Hvis du vil kopiere noget i perspektiv fra et Photoshop-dokument til et andet, skal du først kopiere elementet, mens du er i flugtpunktet i et dokument. Når du indsætter elementet i et andet dokument, mens du er i flugtpunktet, bevares elementets perspektiv.

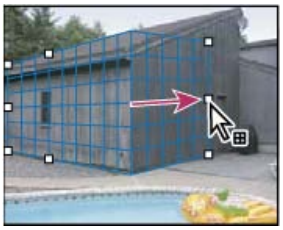
2. Vælg Filter > Flugtpunkt.

3. Definer de fire hjørnenoder i planoverfladen.

Planoprettelsesværktøjet er som standard valgt. Klik i eksempelbilledet for at definere hjørnenoderne. Prøv at bruge et rektangelobjekt i billedet som en guide, når planet oprettes.

Definer de fire hjørnenoder med planoprettelsesværktøjet

Hvis du vil rive flere planer af, skal du bruge planoprettelsesværktøjet og holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, mens du trækker i en kantnode.



Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, mens du trækker i en kantnode for at rive et plan af.

Yderligere oplysninger finder du under Definere og justere perspektivplaner i flugtpunktet.

4. Rediger billedet.

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Foretag en markering. Når en markering er oprettet, kan den klones, flyttes, roteres, skaleres, udfyldes eller transformeres. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet Om markeringer i Flugtpunkt.
- Indsæt et element fra udklipsholderen. Det indsatte element bliver til en flydende markering, der følger perspektivet for et hvilket som helst plan, den flyttes til. Yderligere oplysninger finder du også under Indsætte et element i Flugtpunkt.
- Mal med farver eller indsamlede pixel. Yderligere oplysninger finder du under Male med en farve i Flugtpunkt eller Male med indsamlede pixel i Flugtpunkt.
- Skaler, roter, vend, flop eller flyt en flydende markering. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet Om markeringer i Flugtpunkt.
- Mål et element i et plan. Mål kan gengives i Photoshop ved at vælge Gengiv mål i Photoshop i menuen Flugtpunkt. Du kan finde flere oplysninger under Måle i flugtpunktet (Photoshop Extended).

5. (Kun Photoshop Extended) Eksporter 3D-oplysninger og -målinger til DXF- eller 3DS-format.

Teksturer eksporteres også i 3DS-format. Yderligere oplysninger finder du under Eksportere målinger, teksturer og 3D-oplysninger.

6. Klik på OK.

Gitre kan gengives i Photoshop ved at vælge Gengiv gitter i Photoshop i menuen Flugtpunkt, inden du klikker på OK. Yderligere oplysninger finder du under Gengive gitre i Photoshop.

Til toppen

Eksportere målinger, teksturer og 3D-oplysninger

3D-oplysninger (planer), teksturer og målinger, der er oprettet i Flugtpunkt, kan eksporteres til et format, der kan bruges i CAD-, modellerings-, animations- og specialeffektprogrammer. Hvis du eksporterer i DXF-format, oprettes der en fil med 3D-oplysninger og eventuelle målinger. Eksporterede 3DS-filer indeholder ud over geometriske oplysninger gengivne teksturer.

1. Åbn menuen Flugtpunkt, og vælg enten Eksporter til DXF eller Eksporter til 3DS.
2. Vælg en placering for den gemte fil i dialogboksen Eksporter DXF eller Eksporter 3DS, og klik på Gem.

Til toppen

Om perspektivplaner og gitteret

Inden du kan foretage ændringer af Flugtpunkt, definerer du rektangulære planer, der er justeret efter perspektivet i et billede. Planets nøjagtighed bestemmer, om redigeringer eller justeringer er skaleret og orienteret korrekt i billedet.

Når du har etableret de fire hjørnenoder, er perspektivplanet aktivt og viser en afgrænsningsramme og et gitter. Du kan skalere, flytte eller omforme for at finjustere perspektivplanet. Du kan også ændre gitterstørrelsen, så det er på linje med elementer i billedet. Sommetider kan justering af afgrænsningsrammen og planet i forhold til en tekstur eller et mønster i billedet hjælpe med præcist at tilpasse billedets perspektiv. Du kan også gøre det nemmere at tælle elementer i billedet ved at justere gitterstørrelsen.

Ud over at gøre det nemmere at justere perspektivplanerne efter billedelementer kan gitteret bruges til at visualisere målinger, når det bruges sammen med måleværktøjet. Der findes en indstilling til sammenkædning af gitterstørrelsen til de målinger, du foretager med måleværktøjet.

Til toppen

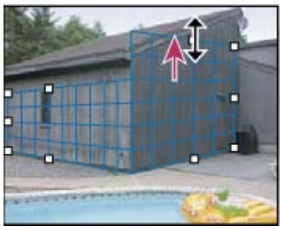
Definere og justere perspektivplaner i flugtpunktet

1. I dialogboksen Flugtpunkt skal du vælge Planoprettelsesværktøj og klikke i forhåndsvisningen af billedet for at tilføje de fire hjørnenoder.

   Prøv at bruge et rektangulært objekt eller et planområde i billedet som guide, når du opretter perspektivplanet. Hold tasten "x" nede for at zoome ind på eksempelbilledet for at få hjælp til placeringen af noden. Efterhånden som du tilføjer hjørnenoder, kan du slette den sidste node, hvis den ikke er korrekt, ved at trykke på Tilbage (Windows) eller Delete (Mac OS). Du kan også flytte en node ved at trække i den.

2. Vælg Planredigeringsværktøj, og benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:

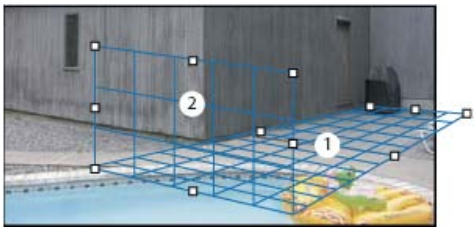
   - Træk i en hjørnenode for at ændre formen på perspektivplanet.
   - Angiv en værdi i tekstboksen Gitterstørrelse, eller klik på Pil ned, og flyt skydeknappen for at justere gitteret. Du kan også justere gitterstørrelsen, når planoprettelsesværktøjet vælges.
   - Klik i planet, og træk for at flytte planet.
   - Træk i en kantnode i et segment af afgrænsningsrammen for at skalere planet.

   Trækning i en kantnode for at øge planets størrelse for at tilpasse dine redigeringer

   Afgrænsningsrammen og gitteret for et perspektivplan er normalt blå. Hvis der er problemer med at placere hjørnenoderne, er planet ugyldigt, og afgrænsningsrammen og gitteret skifter til farven rød eller gul. Når planet er ugyldigt, skal du flytte hjørnenoderne, indtil afgrænsningsrammen og gitteret er blå.

   Hvis du har overlappende planer, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke for at cirkulere gennem de overlappende planer.



Overlappende planer

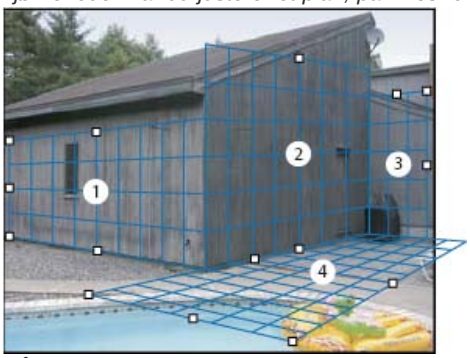
Oprette relaterede perspektivplaner

Når du har oprettet et plan i Flugtpunkt, kan du oprette (afrive) flere planer, der deler samme perspektiv. Når det andet plan er revet af det oprindelige perspektivplan, kan du rive yderligere planer af det andet plan osv. Du kan rive så mange planer af, du vil. Selvom nye planer rives af ved vinkler på 90°, kan du justere dem til alle vinkler. Dette er nyttigt, hvis du vil foretage redigeringer uden overgange mellem overflader og dermed tilpasse geometrien i en kompleks scene. Hjørnekabinetter i et køkken kan f.eks. være en del af en fortløbende overflade. Ud over at justere vinklerne på et relateret perspektivplan kan du altid ændre størrelsen af planet med planredigeringsværktøjet.

1. Vælg Planoprettelsesværktøj eller Planredigeringsværktøj, og hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og træk en kantnode (ikke en hjørnenode) i et eksisterende plans afgrænsningsramme.

   Det nye plan rives af ved en vinkel på 90° af det oprindelige plan.

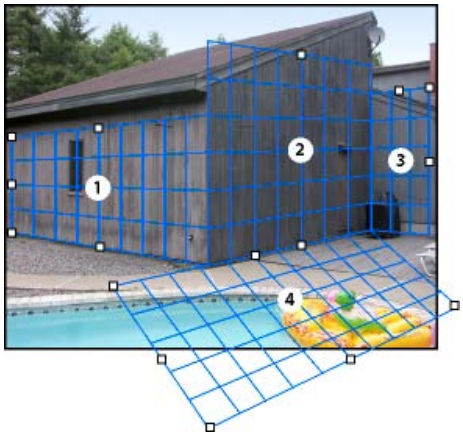
   Bemærk! *Hvis et nyoprettet plan ikke er fuldstændigt justeret i forhold til billedet, skal du vælge planredigeringsværktøjet og justere en hjørnenode. Når du justerer et plan, påvirkes forbundne planer. (Du har ikke adgang til hjørnenoder, hvis mere end to planer er forbundne).*

   Når der afrives flere planer, bevares relationerne mellem planerne, så dine redigeringer skaleres og orienteres i det rigtige perspektiv.

2. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder for at ændre vinklen på det plan, der netop blev revet af:

   - Vælg enten Planredigeringsværktøj eller Planoprettelsesværktøj, hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk den midterste kantnode til den modsatte side af rotationsaksen.
   - Indtast en værdi i tekstboksen Vinkel.
   - Flyt skydeknappen for vinkel.

   Ændret planvinkel.

   Bemærk! *Når du har oprettet et nyt (underordnet) plan ud fra et eksisterende (overordnet) plan, kan du ikke længere justere det overordnede plans vinkel.*

Afgrænsningsramme og gitteradvarsler i Flugtpunkt

Afgrænsningsrammen og gitteret ændrer farve for at angive planets aktuelle tilstand. Hvis planet er ugyldigt, skal du flytte en hjørnenode, indtil afgrænsningsrammen og gitteret er blå.

Blå Angiver et gyldigt plan. Vær opmærksom på, at et gyldigt plan ikke garanterer resultater med det korrekte perspektiv. Du skal være sikker på, at afgrænsningsrammen og gitteret passer præcist på geometriske elementer eller et planområde i billedet.

Rød Angiver et ugyldigt plan. Forsvindingspunkt kan ikke beregne planets størrelsesforhold.

Gul Angiver et ugyldigt plan. Visse af planets flugtpunkter kan ikke løses.

Vigtigt! *Selvom det er muligt at redigere et ugyldigt rødt eller gult plan, inklusive at rive vinkelrette planer af, vil resultatet ikke blive orienteret korrekt.*

Vise eller skjule gitteret, aktive markeringer og perspektivplangrænser

❖ Vælg Vis kanter i menuen Flugtpunkt.

Bemærk! *Markeringer viser midlertidigt, når deres størrelse er blevet ændret, eller de er blevet flyttet, selvom Vis kanter er deaktiveret.*

Justere afstanden i perspektivplangitteret

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Planredigeringsværktøj eller Planoprettelsesværktøj, og indtast derefter en værdi for Gitterstørrelse i området med værktøjsindstillinger.
- (Kun Photoshop Extended) Vælg Måleværktøj, og vælg derefter Sammenkæd målinger med gitter i området med værktøjsindstillinger. Træk måleværktøjet i et plan, og angiv en værdi for Længde i området med værktøjsindstillinger.

Gengive gitre i Photoshop

Til toppen

Flugtpunktsgitrene er som standard usynlige, når et billede vises i Photoshop-dokumentvinduet, selvom gitrene er bevaret i billedet og vises, når du åbner Flugtpunkt. Gitre kan gengives, så de bliver synlige i Photoshop-dokumentvinduet, når du er færdig med at arbejde i Flugtpunkt. De gengivne gitre er raster ikke vektor.

❖ Åbn menuen Flugtpunkt, og vælg Gengiv gitre i Photoshop.

Kommandoen Gengiv gitter i Photoshop skal vælges for hver flugtpunktssession.

Opret et nyt lag til dine flugtpunktsresultater, hvis du vil gengive gitrene i Photoshop. På denne måde holdes gitrene på et separat lag, der er adskilt fra det overordnede billede.

Om markeringer i Flugtpunkt

Til toppen

Markeringer kan være nyttige, når du maler eller retoucherer for at fjerne skønhedsfejl, tilføje elementer eller forbedre et billede. Ved at oprette markeringer i Flugtpunkt kan du male eller udfylde bestemte områder i et billede, samtidig med at du bevarer det perspektiv, der er defineret af planerne i billedet. Markeringer kan også bruges til at klone og flytte et bestemt billedindhold i perspektiv.

Ved hjælp af markeringsrammeværktøjet i flugtpunktet tegner du en markering inden for et perspektivplan. Hvis du tegner en markering, der strækker sig over mere end et plan, ombrydes den, så den tilpasses perspektivet i hvert enkelt plan.

Når du har tegnet en markering, kan du flytte den til et vilkårligt sted i billedet og bevare det perspektiv, der er etableret af planet. Hvis billedet har flere planer, tilpasses markeringen perspektivet i det plan, den flyttes igennem.

Med Flugtpunkt kan du også klone billedpixel i en markering, når den flyttes i et billede. I Flugtpunkt kaldes en markering, der indeholder billedpixel, du kan flytte til et vilkårligt sted i billedet, en flydende markering. Selvom pixel i en flydende markeringen ikke er på et særskilt lag, ser de ud til at være et særskilt lag, der hviler over det overordnede billede. Mens en flydende markering er aktiv, kan den flyttes, roteres eller skaleres.

Bemærk! *Når du indsætter et element i flugtpunktet, er de indsatte pixel i en flydende markering.*

Hvis du klikker uden for en flydende markering, fravælges den. Når en flydende markering er fravalgt, indsættes dens indhold i billedet og erstatter de pixel, der var under den. Når en kopi af en flydende markering klones, fravælges den oprindelige markering også.

Indsat element i Flugtpunkt.

Flugtpunkt har en anden indstilling til flytning af markeringer. Du kan udfylde markeringen med pixel fra det område, som markøren flyttes til.

Oprette markeringer i Flugtpunkt

1. *Vælg markeringsrammeværktøjet.*
2. *(Valgfrit) I området med værktøjsindstillinger skal du angive værdier for en eller flere af følgende indstillinger, inden du opretter markeringen.* ***Udtynd*** *Angiver, hvor meget markeringens kanter skal sløres.* ***Opacitet*** *Angiv denne værdi, hvis du vil bruge markeringen til at flytte billedindhold. Denne indstilling angiver, hvor meget de flyttede pixel skjuler eller viser det underliggende billede.* ***Menuen Reparer*** *Vælg en blandingstilstand, hvis du vil bruge en markering til at flytte billedindhold. Denne indstilling angiver, hvordan de flyttede pixel blandes med det omgivende billede:*
   - *Vælg Fra, så markeringen ikke blandes med farverne, skyggerne og teksturerne i de omgivende pixel.*
   - *Vælg Luminans for at blande markeringen med belysningen af de omgivende pixel.*
   - *Vælg Til for at blande markeringen med farven, belysningen og skyggerne i de omgivende pixel.*
3. *Træk værktøjet i et plan. Du kan oprette en markering, der spænder over mere end ét plan. Hold Skift-tasten nede for at begrænse markeringen til en firkant, der er i perspektiv.*

Markering, der spænder over mere end ét plan

Bemærk! *Hvis du vil vælge et helt plan, skal du dobbeltklikke på markeringsrammeværktøjet i planet.*

Flytte markeringer i Flugtpunkt

1. Opret en markering i et perspektivplan.
2. Vælg en af følgende fra menuen Flyttetilstand for at angive virkemåden, når du flytter en markering:
   - Vælg Destination for at markere det område, du flytter markeringsrammen til.
   - Hvis du vil udfylde markeringen med billedpixel fra det område, du trækker markeringsværktøjsmarkøren til (samme som at holde Ctrl eller Kommando nede, mens du trækker en markering), skal du vælge Kilde.
3. Træk markeringen. Hold Skift-tasten nede for at begrænse flytningen, så den justeres efter perspektivplanets gitter.

Flytte, rotere og skalere flydende markeringer

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil flytte en flydende markering, skal du vælge markeringsramme- eller transformeringsværktøjet, klikke inde i markeringen og trække.

- Hvis du vil rotere en flydende markering, skal du vælge transformeringsværktøjet og flytte markøren i nærheden af en node. Når markøren ændres til en buet dobbeltpil, skal du trække for at rotere markeringen. Du kan også vælge vendeindstillingen for at vende markeringen vandret langs planets lodrette akse eller vælge flopindstillingen for at vende markeringen lodret langs planets vandrette akse.

Indstillinger for transformeringsværktøj
***A.** Oprindelig markering **B.** Flop **C.** Vip*

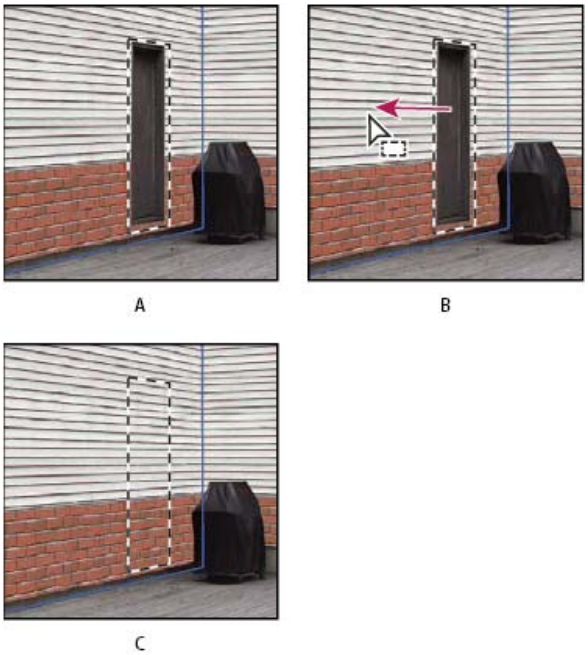
- Hvis du vil skalere en flydende markering, skal du kontrollere, at den er i et perspektivplan. Vælg transformeringsværktøjet, og flyt markøren hen på en node. Når markøren ændres til en lige dobbeltpil, skal du trække for at skalere markeringen. Tryk på Skift-tasten for at begrænse størrelsesforholdet, mens du skalerer. Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) for at skalere fra midten.

Til toppen

Udfylde markeringer med et andet område af et billede

1. Opret en markering i et perspektivplan.
2. (Valgfrit) Flyt markeringen til det ønskede sted. Kontroller, at Flyttetilstand er indstillet til Destination, når du flytter markeringen.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, mens du trækker markøren inde fra markeringen til det billedområde, som du vil udfylde markeringen med.
   - Vælg Kilde i menuen Flyttetilstand, og træk markøren inde fra markeringen til det billedområde, du vil udfylde markeringen med.

   Den udfyldte markering bliver en flydende markering, som du kan skalere, rotere, flytte eller klone vha. transformeringsværktøjet eller flytte eller klone vha. markeringsrammeværktøjet.



Holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, mens du trækker en markering
***A.** Oprindelig markering **B.** Flyt markeringen til kildebilledet **C.** Kildebilledet udfylder den oprindelige markering*

Til toppen

Kopiere markeringer i Flugtpunkt

1. Opret en markering i et perspektivplan.

2. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker markeringen med markeringsrammeværktøjet for at oprette en kopi af markeringen og dens billedpixel.

   Kopien bliver til en flydende markering, der ser ud til at hvile over det overordnede billede. Du kan flytte en flydende markering eller vælge transformeringsværktøjet for at skalere eller rotere den flydende markering.

3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

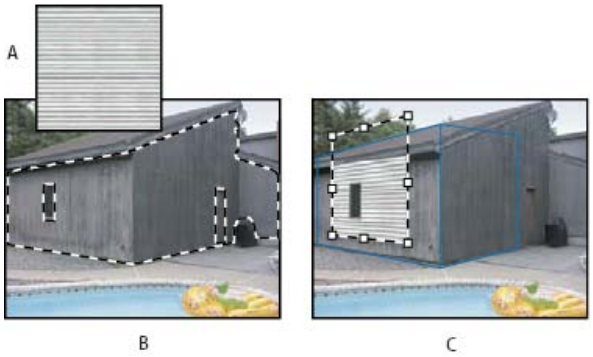
   - Klik uden for den flydende markering for at fravælge den. Markeringens indhold indsættes i billedet og erstatter de pixel, der var under den.
   - Klik i den flydende markering med markeringsramme- eller transformeringsværktøjet, og hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede for at oprette en ny kopi. Når den oprindelige flydende markering er kopieret, fravælges den, og den erstatter de pixel, der var under den.

     Hvis du trykker på Ctrl+Skift+T (Windows) eller Kommando+Skift+T (Mac OS) dubleres den sidste dublering. Dette er en let metode til at klone indhold flere gange.

Til toppen

Indsætte et element i Flugtpunkt

Du kan indsætte et element fra Udklipsholder i Flugtpunkt. Det kopierede element kan være fra det samme dokument eller fra et andet. Når elementet er indsat i Flugtpunkt, bliver det til en flydende markering, som du kan skalere, rotere, flytte eller klone. Når den flydende markering flytter ind i et markeret plan, indretter den sig efter planets perspektiv.



Indsættelse af et element i Flugtpunkt
***A.** Kopieret mønster fra et separat dokument **B.** Billede med markering (for at begrænse resultater) oprettet i Photoshop inden åbning af Flugtpunkt **C.** Indsat mønster i Flugtpunkt flyttes ind i planet og respekterer markeringen*

Af nemheds skyld anbefales det, at du opretter perspektivplaner i en tidligere Flugtpunkt-session.

1. Kopier et element til Udklipsholder. Det kopierede element kan være fra det samme dokument eller fra et andet. Vær opmærksom på, at du kun kan indsætte et rasterelement (ikke et vektorelement).
   ***Bemærk!** Hvis du kopierer tekst, skal teksten først rasteriseres. Højreklik på tekstlaget, og vælg Rasteriser. Så skal du vælge Marker > Alle og kopiere til udklipsholderen.*
2. (Valgfrit) Opret et nyt lag.
3. Vælg Filter > Flugtpunkt.
4. Opret om nødvendigt et eller flere planer i billedet.
5. Tryk på Ctrl+V (Windows) eller Kommando+V (Mac OS) for at indsætte elementet.

   Det indsatte element er nu en flydende markering i øverste venstre hjørne af eksempelvinduet. Som standard er markeringsrammeværktøjet valgt.

6. Brug markeringsrammeværktøjet til at trække det indsatte billede til et plan.

   Billedet tilpasses planets perspektiv.

   ***Vigtigt!** Når du har indsat billedet i Flugtpunkt, må du ikke klikke nogen steder i billedet med markeringsrammeværktøjet undtagen for at trække det indsatte billede til et perspektivplan. Hvis du klikker et andet sted, fravælges den flydende markering, og pixel indsættes permanent i billedet.*

Til toppen

Male med en farve i Flugtpunkt

1. Vælg penselværktøjet.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at angive en penselfarve:

   - Vælg Pipetteværktøj, og klik på en farve i eksempelbilledet.
   - Klik på penselfarveboksen for at åbne Farvevælger og vælge en farve.

3. I området med værktøjsindstillinger skal du angive Diameter (penselstørrelse), Hårdhed (kantudjævning) og Opacitet (hvor meget malingen skjuler billedet nedenunder).
4. Vælg en reparationstilstand:
   - Hvis du vil male uden at blande med farve, belysning og skygge fra de omgivende pixel, skal du vælge Fra.
   - Hvis du vil male og blande strøgene med belysningen i de omgivende pixel, samtidig med at du bevarer den valgte farve, skal du vælge Luminans.
   - Hvis du vil male og blande med farverne, belysningen og skyggerne fra de omgivende pixel, skal du vælge Til.
5. (Valgfrit) Angiv maleprogramindstillinger:
   - Hvis du vil male kontinuerligt og automatisk tilpasse til perspektivet fra et plan til det næste, skal du åbne menuen Flugtpunkt og vælge Tillad handlinger for flere overflader. Hvis du deaktiverer denne indstilling, kan du male i perspektivet for et plan ad gangen. Du skal stoppe og derefter starte maling i et andet plan for at skifte perspektiv.
   - Hvis du vil begrænse maling til det aktive plan, skal du åbne menuen Flugtpunkt og vælge Udklipshandlinger for overfladekanter. Hvis du deaktiverer denne indstilling, kan du male i perspektiv ud over det aktive plans grænser.
6. Træk i billedet for at male. Når du maler i et plan, skaleres og orienteres penslens størrelse og form korrekt i forhold til planets perspektiv. Hvis du holder Skift nede, mens du trækker, begrænses strøget til en lige linje, der svarer til planets perspektiv. Du kan også klikke på et punkt med penselværktøjet og derefter holde Skift nede, mens du klikker på et andet punkt, for at male en lige linje i perspektiv.
   Penselværktøjet respekterer markeringsrammevalg og kan bruges til at male en hård linje langs markeringens kant. Hvis du f.eks. vælger et helt plan, kan du male en linje langs planets perimeter.

Til toppen

Male med indsamlede pixel i Flugtpunkt

I Flugtpunkt maler stempelværktøjet med indsamlede pixel. Det klonede billede orienteres til perspektivet for det plan, du maler i. Stempelværktøjet er nyttigt til opgaver såsom blanding og retouchering af billedområder, kloning af dele af en overflade for at overmale et objekt eller kloning af et billedområde for at dublere et objekt eller udvide en tekstur eller et mønster.

1. Vælg Stempelværktøj i Flugtpunkt.
2. I området med værktøjsindstillinger skal du angive Diameter (penselstørrelse), Hårdhed (mængden af udtynding på penslen) og Opacitet (hvor meget malingen skjuler eller viser billedet nedenunder).
3. Vælg en blandingstilstand i menuen Reparer:
   - Vælg Fra for at forhindre, at strøgene blandes med farverne, skyggerne og teksturerne i de omgivende pixel.
   - Hvis du vil blande strøgene med belysningen i de omgivende pixel, skal du vælge Luminans.
   - Hvis du vil blande strøgene med farverne, belysningen og skyggerne i de omgivende pixel, skal du vælge Til.
4. Benyt nedenstående fremgangsmåde for at angive virkemåden for sampling i stempelværktøjet:
   - Vælg Justeret for at indsamle pixel kontinuerligt uden at miste det aktuelle indsamlingspunkt, selv når du slipper museknappen.
   - Fravælg Justeret for at fortsætte med at bruge de indsamlede pixel fra det oprindelige indsamlingspunkt, hver gang du standser og genoptager malingen.
5. (Valgfrit) Angiv maleprogramindstillinger:
   - Hvis du vil male kontinuerligt fra et plan til det næste, skal du åbne menuen Flugtpunkt og vælge Tillad handlinger for flere overflader.
   - Hvis du vil begrænse maling til det aktive plan, skal du åbne menuen Flugtpunkt og vælge Udklipshandlinger for overfladekanter.
6. Flyt markøren ind i et plan, og hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du klikker, for at angive samlingspunktet.
7. Træk hen over den del af billedet, du vil male. Hold Skift nede for at trække en lige linje, der svarer til planets perspektiv. Du kan også klikke på et punkt med stempelværktøjet og derefter holde Skift nede, mens du klikker på et andet punkt, for at male en lige linje i perspektiv.

Til toppen

Måle i flugtpunktet (Photoshop Extended)

Brugere, lige fra arkitekter og indretningsarkitekter til retsmedicinere og træarbejdere, har ofte brug for at kende størrelsen af objekterne i et billede. I Flugtpunkt kan du med Måleværktøj tegne en målelinje over et objekt i et perspektivplan, som du kender størrelsen på. Måleværktøj har en indstilling til angivelse af en længde for målingen. Målelinjen viser to tekstbokse: én til længden og én, der viser vinklen mellem linjen og perspektivplanet. Når målingen og dens længde er angivet, skaleres alle efterfølgende målinger korrekt efter den første måling.

Der er en indstilling til sammenkædning af linjens målelængde med afstanden i perspektivplanets gitter. Med en målelængde på 5 viser gitteret f.eks. 5 mellemrum, når sammenkædningsindstillingen vælges. Dette kan være praktisk til visualisering af størrelser i billedet eller til optælling af objekter i et billede. Hvis gitteret ikke er sammenkædet, kan gitterafstanden justeres uafhængigt af målingen. Denne indstilling er nyttig i de tilfælde, hvor gitterafstanden er for lille og virker forstyrrende, når gitteret sammenkædes med målingen.

De målinger, du opretter, kan gengives, så de vises i billedet, når du har lukket dialogboksen Flugtpunkt. Du kan også eksportere dine målinger og geometriske oplysninger til formater, der kan læses af CAD-programmer.

Måle objekter i et billede

1. Vælg Måleværktøj i Flugtpunkt, og klik og træk derefter over et objekt i et plan.

   Det er bedst at foretage den første måling af et objekt, du kender størrelsen på.

   Bemærk! *Når du begynder at oprette en måling i et plan, kan du fortsætte med at tegne målingen ud over planets grænser.*
2. Når der er valgt en måling, skal du angive en værdi for længde for at indstille den målte længde.
3. (Valgfrit) Tegn yderligere målinger.

   Størrelsen af disse målinger skaleres til størrelsen af den første måling.
4. (Valgfrit) Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis gitterets størrelse skal være uafhængig af den længdeværdi, du har angivet for den første måling, skal du fjerne markeringen af Sammenkæd mål med gitter. Dette er standardindstillingen.
   - Hvis størrelsen af gitteret skal justeres efter den længdeværdi, du har angivet for den første måling, skal du markere Sammenkæd mål med gitter.

   Flugtpunktsmålinger i et billede bevares, efter at dialogboksen er lukket. De vises, når du starter Flugtpunkt igen.

Tegne en måling automatisk i Flugtpunkt

Med Måleværktøj kan du automatisk tegne længde- og breddemålene for en overflade, der er defineret af et perspektivplan.

✥ Dobbeltklik på Måleværktøj i et perspektivplan.

Flytte en måling i Flugtpunkt

I Flugtpunkt kan du flytte en målelinje uden at ændre dens retning (vinkel) eller længde.

1. Vælg måleværktøjet.
2. Klik et sted langs længden af en eksisterende måling, og træk.

Redigere længden eller retningen for en måling

Du kan ændre længden eller retningen (vinklen) for en eksisterende måling.

1. Vælg Måleværktøj, og flyt det over en eksisterende målelinjes slutpunkt.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil ændre retningen og længden af en måling, skal du trække i et slutpunkt.
   - Hvis du vil ændre længden af en måling og begrænse dens vinkelændringer til intervaller på 15 grader, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og trække i et slutpunkt.
   - Hvis du vil ændre længden af en måling uden at ændre dens retning, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække i et slutpunkt.
   - Hvis du vil ændre retningen af en måling uden at ændre længden, skal du holde Skift nede og trække i et slutpunkt.

Slette en måling i Flugtpunkt

✥ Vælg en måling, og tryk på Tilbage (kun Windows) eller Slet.

Vise eller skjule målinger i Flugtpunkt

✥ Åbn menuen Flugtpunkt, og vælg Vis mål.

Gengive målinger i Photoshop

Flugtpunktsmålingerne er usynlige, når et billede vises i Photoshop-dokumentvinduet, selvom målingerne er bevaret i billedet og vises, når du åbner Flugtpunkt. Målinger kan gengives, så de bliver synlige i Photoshop-dokumentvinduet, når du er færdig med at arbejde i Flugtpunkt. De gengivne målinger er raster ikke vektor.

✥ Åbn menuen Flugtpunkt, og vælg Gengiv mål i Photoshop.

Kommandoen Gengiv mål i Photoshop skal vælges for hver flugtpunktssession.

Opret et nyt lag til dine flugtpunktsresultater, hvis du vil gengive målingerne i Photoshop. På denne måde holdes målingerne på et separat lag, der er adskilt fra det overordnede billede.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Fordrej billeder, former og stier

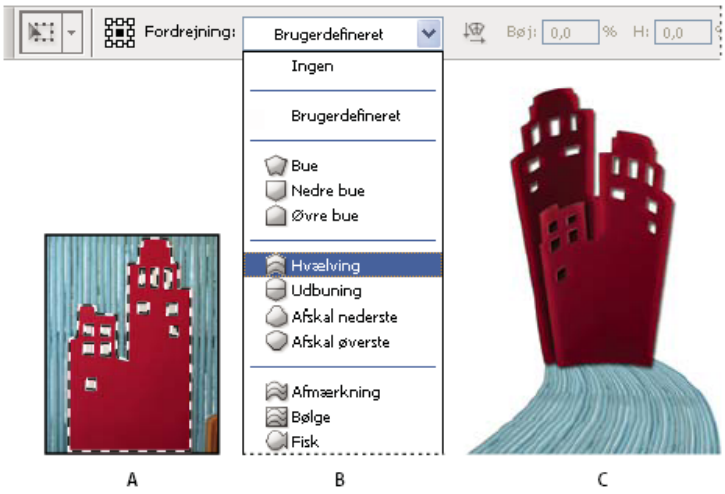
Fordrejning af et element
Fordrej som marionetdukke

Fordrejning af et element

Til toppen

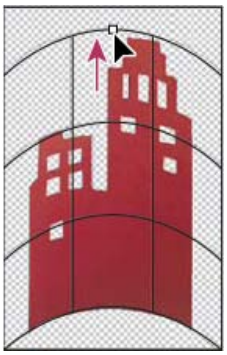
Med kommandoen Fordrej trækker du i kontrolpunkter for at redigere formen af billeder, forme eller kurver osv. Du kan også fordreje vha. en form i genvejsmenuen Fordrejningstype på indstillingslinjen. Former i genvejsmenuen Fordrejningstype kan også redigeres. Træk i deres kontrolpunkter.

Hvis du bruger kontrolpunkterne til at forvrænge et element, kan du få vist eller skjule fordrejningsgitteret og kontrolpunkterne ved at vælge Vis > Ekstrafunktioner.



Bruge fordrejning
***A.** Valg af den form, der skal fordrejes* ***B.** Valg af en fordrejning i genvejsmenuen Fordrejningstype på indstillingslinjen* ***C.** Resultatet af brug af flere fordrejningsindstillinger*

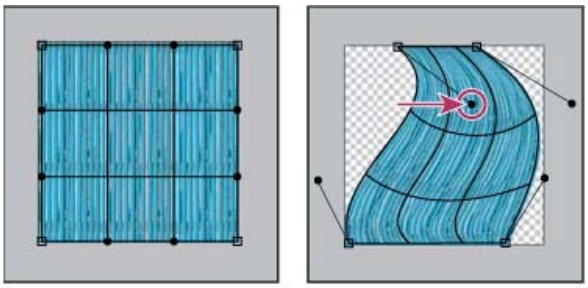
1. Marker det, som skal fordrejes.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Rediger > Transformer > Ombryd.
   - Hvis du vælger en anden transformeringskommando eller kommandoen Fri transformering, skal du klikke på knappen Skift mellem fri transformering og fordrejning på indstillingslinjen.
3. Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil fordreje vha. en bestemt form, skal du vælge en fordrejningstype i pop op-menuen på indstillingslinjen.



Trækning i et kontrolpunkt for at fordreje masken

   - Hvis du vil redigere formen, skal du trække i kontrolpunkterne, et segment af afgrænsningsrammen eller masken eller et område i masken. Når du justerer en kurve, skal du bruge kontrolpunkthåndtagene. Dette svarer til at justere håndtagene i det buede segment på en vektorgrafik.

Hvis du vil fortryde den sidste justering af et håndtag, skal du vælge Rediger > Fortryd.



Redigering af formen af en fordrejning
***A.** Original fordrejningsmaske **B.** Justering af håndtag, maskesegmenter og områder i masken*

- Hvis du vil ændre retningen på en fordrejningstype, som du har valgt i menuen Fordrejning, skal du klikke på knappen Skift retning på fordrejning på indstillingslinjen.
- Hvis du vil ændre referencepunktet, skal du klikke på en firkant på knappen Placering af referencepunkt på indstillingslinjen.
- Hvis du vil indstille fordrejningsmængden vha. numeriske værdier, skal du angive værdierne i tekstboksene Bøj (angiver bøjning), X (angiver vandret forvrængning) og Y (angiver lodret forvrængning) på indstillingslinjen. Du kan ikke angive numeriske værdier, hvis du har valgt Ingen eller Brugerdefineret i genvejsmenuen Fordrejningstype.

4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Tryk på Enter (Windows) eller på Retur (Mac OS), eller klik på knappen Udfør på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil annullere transformeringen, skal du trykke på Esc eller klikke på knappen Annuller på indstillingslinjen.

   ***Vigtigt!** Når et bitmapbillede (i modsætning til en form eller kurve) fordrejes, bliver billedet en smule mindre skarpt, hver gang du foretager en transformering. Det er derfor mere optimalt at bruge flere kommandoer, før den kumulative transformering anvendes, end at anvende hver transformering enkeltvis.*

Til toppen

Fordrej som marionetdukke

Med Fordrej som marionetdukke kan du vha. en visuel maske fordreje bestemte billedområder og lade andre forblive uændrede. Funktionen kan bruges til alt lige fra diskret retouchering (fx tilretning af hår) til komplette transformeringer (fx flytning af arme og ben).

Ud over billedlag kan du bruge fordrejning som marionetdukke og vektormasker. Hvis du vil forvrænge billedet på en sikker måde, der ikke ødelægger det, skal du bruge Smart Objects. (Se Oprette Smart Objects).

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den maske, du vil redigere.
2. Vælg Rediger > Fordrej som marionetdukke.
3. Juster følgende maskeindstillinger på indstillingslinjen:

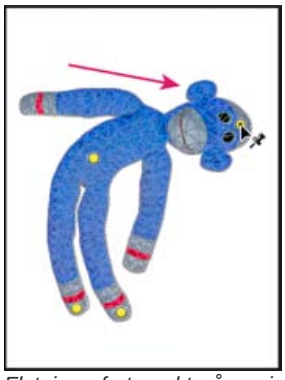
   Tilstand Angiver maskens samlede elasticitet.
   Brug Forvræng til meget elastiske masker, der er særligt egnede til at forvrænge billeder taget med vidvinkel og teksturkort.

   Tæthed Bestemmer afstanden mellem maskepunkterne. Med flere punkter øges præcisionen, men det kræver længere behandlingstid. Færre punkter har den modsatte effekt.

   Udvidelse Udvider eller sammentrækker maskens ydre kant.

   Vis maske Fravælg denne indstilling, hvis du kun vil have vist justeringspunkterne, så du har et bedre overblik over transformeringerne.
   Du kan skjule justeringspunkterne midlertidigt ved at trykke på H-tasten.

4. Klik på billedet for at føje punkter til de områder, som du vil transformere, og de områder som du vil forankre.



Flytning af et punkt på marionetdukkemasken. Ved at flytte punkter tæt på hinanden holdes de nærmeste områder intakte.

5. Hvis du vil flytte eller fjerne punkter, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Du kan fordreje masken ved at trække i punkterne.
   - Du kan få vist en maske, som er skjult under en anden, ved at klikke på knapperne til punktdybde og på indstillingslinjen.
   - Du kan fjerne valgte punkter ved at klikke på Slet. Hvis du vil fjerne andre punkter enkeltvis, skal du holde markøren over dem, holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på sakseikonet .
   - Klik på knappen Fjern alle punkter på indstillingslinjen.

   Du kan vælge flere punkter ved at holde Skift nede og klikke på dem eller vha. Vælg alle i genvejsmenuen.
6. Hvis du vil rotere masken omkring punktet, skal du markere den og gøre et af følgende:
   - Du kan rotere masken et bestemt antal grader ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og holde markøren i nærheden af, men ikke over, punkterne. Når der vises en cirkel, skal du trække i den for at rotere masken.

     På indstillingslinjen kan du se, hvor mange grader, masken er roteret.
   - Hvis du vi rotere masken automatisk i overensstemmelse med den valgte tilstand, skal du vælge Automatisk i roteringsmenuen på indstillingslinjen.
7. Tryk på Enter eller Retur, når transformeringen er fuldført.

Du kan rotere masken omkring et markeret punkt ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede imens.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Filteret Blødgør

Oversigt over filteret Blødgør
Forbedringer i filteret Blødgør | Kun i Creative Cloud
Anvendelse af Blødgør som et Smart-filter | Kun Creative Cloud
Forvrængningsværktøjer
Forvrænge et billede
Fastlåse områder og låse områder op
Arbejde med masker
Arbejde med baggrunde
Rekonstruere forvrængninger

Oversigt over filteret Blødgør

Til toppen

Med filteret Blødgør kan du skubbe, trække, rotere, spejle, rynke og oppuste et vilkårligt område i et billede. De forvrængninger, som du opretter, kan være underfundige eller drastiske, og det gør kommandoen Blødgør til et effektivt værktøj til at retouchere billeder og oprette kunstneriske effekter. Filteret Blødgør kan anvendes på billeder med 8 bit pr. kanal eller 16 bit pr. kanal.

Forvrængning af et billede med filteret Blødgør

Du kan finde værktøjer, indstillinger og et billedeksempel for filteret Blødgør i dialogboksen Blødgør. Du kan få vist dialogboksen ved at vælge Filter > Blødgør. I CS6 kan du vælge Avanceret tilstand for at få adgang til flere indstillinger.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Brug af filteret Blødgør til rettelse af skønhedsfejl

Eddie Tapp, Software Cinema for fotografer
Den professionelle fotograf og underviser Eddie Tapp fører dig gennem de grundlæggende værktøjer til og muligheder med filteret Blødgør, idet han retter skønhedsfejl i et beklædningsbillede.

Forstørre eller formindske eksempelbilledet

❖ Marker zoomværktøjet i dialogboksen Blødgør, og klik eller træk i eksempelbilledet for at zoome ind, eller hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik eller træk i eksempelbilledet for at zoome ud. Du kan også angive et forstørrelsesniveau i tekstboksen Zoom nederst i dialogboksen.

Navigere i eksempelbilledet

❖ Vælg håndværktøjet i dialogboksen Blødgør, og træk i eksempelbilledet. Du kan også holde mellemrumstasten nede, mens et værktøj er valgt, og trække i eksempelbilledet.

Forbedringer i filteret Blødgør | Kun i Creative Cloud

Til toppen

I Creative Cloud-versionen af Photoshop er filteret Blødgør væsentligt hurtigere end i tidligere versioner. Filteret Blødgør understøtter nu Smart Objects, herunder Smart Object-videolag, og anvendes som et Smart-filter.

En anden forbedring af filteret Blødgør er en tilføjet adfærd for Rekonstruktionsværktøjet. Hvis du holder tasten Alt (Windows) eller Valg (Mac OS) nede, mens du trækker værktøjet hen over en fordrejning, udglatter Rekonstruktionsværktøjet fordrejningen i stedet for at skalere den tilbage eller fjerne den.

Til toppen

Anvendelse af Blødgør som et Smart-filter | Kun Creative Cloud

Filteret Blødgør understøtter nu Smart Objects, herunder Smart Object-videolag, og anvendes som et Smart-filter. Når filteret Blødgør anvendes på et Smart Object, bliver masker nu automatisk gemt i dokumentet. Masker anvendt på Smart Objects bliver komprimeret og kan redigeres igen, når filteret Blødgør anvendes igen. Husk på, at de integrerede masker, selv de komprimerede masker, øger filstørrelsen.

Sådan anvendes filteret Blødgør som et Smart-filter:

1. Markér et Smart Object-lag i panelet Lag.
2. Vælg Filter > Blødgør.

Til toppen

Forvrængningsværktøjer

Adskillige værktøjer i dialogboksen Blødgør forvrænger penselområdet, når du holder museknappen nede eller trækker. Forvrængningen er koncentreret midt i penselområdet, og effekten intensiveres, når du holder museknappen nede eller gentagne gange trækker hen over et område.

Værktøjet til fordrejning fremad Skubber pixel fremad, mens du trækker.
Hold Skift nede og klik med fordrejningsværktøjet, værktøjet Skub til venstre eller spejlvendingsværktøjet for at skabe effekten af at trække i en lige linje fra det tidligere punkt, du klikkede på.

Rekonstruktionsværktøj Ændrer den forvrængning, du allerede har tilføjet, når du holder musen nede og trækker.

Værktøjet Hvirvl med uret Roterer pixel med uret, mens du holder museknappen nede eller trækker. Hvis pixel skal hvirvles mod uret, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du holder museknappen nede eller trækker.

Punkteringsværktøjet Flytter pixel mod penselområdets centrum, når du holder museknappen nede eller trækker.

Oppustningsværktøjet Flytter pixel væk fra penselområdets centrum, når du holder museknappen nede eller trækker.

Værktøjet Skub til venstre Flytter pixel til venstre, når du trækker værktøjet lige op (pixel flyttes til højre, hvis du trækker nedad). Du kan også trække med uret omkring et objekt for at forøge dets størrelse eller trække mod uret for at formindske størrelsen. Du kan skubbe pixel til højre, når du trækker lige op (eller flytte pixel til venstre, når du trækker nedad) ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker.

(CS5) Spejlvendingsværktøj Kopierer pixel til penselområdet. Træk for at spejle området vinkelret på strøgets retning (til venstre for strøget). Hold Alt (Windows) eller Alternativ (MacOS) nede, og træk for at spejle området i modsat retning i forhold til strøget (f.eks. området over et nedadgående strøg). Når du holder Alt eller Alternativ nede og trækker, opnår du normalt bedre resultater, hvis du har fastlåst det område, du vil spejle. Brug overlappende strøg for at oprette en effekt, der svarer til en genspejling i vand.

(CS5) Turbulensværktøj Forvrænger pixel jævnt. Værktøjet er praktisk til at oprette ild, skyer, bølger og lignende effekter.

Indstillinger for Forvrængningsværktøjet

Angiv følgende indstillinger i området med værktøjsindstillinger i dialogboksen:

Penselstørrelse Angiver bredden på den pensel, du bruger til at forvrænge billedet.

Penseltæthed Styrer, hvordan en pensel udtyndes ved kanten. En effekt er stærkest midt i penslen og svagere ved kanten.

Penseltryk Indstiller den hastighed, som forvrængninger foretages med, når du trækker et værktøj i eksempelbilledet. Med et lavt penseltryk foretages ændringerne langsommere, så det er nemmere at stoppe dem i præcis det rigtige øjeblik.

Penselhastighed Indstiller den hastighed, som forvrængninger anvendes med, når du holder et værktøj (f.eks. hvirvelværktøjet) ubevægeligt i eksempelbilledet. Jo højere indstilling, jo større hastighed anvendes forvrængningerne med.

(CS5) Turbulensvariation Kontrollér, hvor stramt turbulensværktøjet forvrænger pixel.

(CS5) Rekonstruktionstilstand Bruges til rekonstruktionsværktøjet. Den valgte tilstand bestemmer, hvordan værktøjet rekonstruerer et område af eksempelbilledet.

Punkttryk Bruger trykværdier fra en tegneplade. (Denne indstilling er kun tilgængelig, når du arbejder med en tegneplade). Når Punkttryk er valgt, er penseltrykket for værktøjerne punkttrykket ganget med værdien for Penseltryk.

Til toppen

Forvrænge et billede

Bemærk! *Hvis du vælger et tekstlag eller et formlag, skal du lægge raster i laget, før du fortsætter, så teksten eller formen kan redigeres med filteret Blødgør. Brug tekstværktøjets fordrejningsindstillinger, hvis du vil forvrænge teksten uden at lægge raster i tekstlaget.*

1. Vælg det lag, du vil forvrænge. Hvis du kun vil ændre en del af det aktive lag, skal det pågældende område markeres.
2. Vælg Filter > Blødgør.
3. Fastlås områder i billedet, du ikke vil ændre.
4. Vælg et af blødgøringsværktøjerne for at forvrænge eksempelbilledet. Træk i eksempelbilledet for at forvrænge billedet.
5. Når du har forvrænget eksempelbilledet, kan du:

- Bruge rekonstruktionsværktøjet eller Rekonstruktionsindstillingerne til helt eller delvist at fortryde ændringerne.
- Bruge andre værktøjer til at ændre billedet på nye måder.

6. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på OK for at lukke dialogboksen Blødgør og anvende ændringerne på det aktive lag.
   - Klik på Annuller for at lukke dialogboksen Blødgør uden at anvende ændringerne på laget.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på Nulstil for at nulstille alle forvrængninger af eksempelbilledet og nulstille alle indstillingerne til standardværdierne.

Du kan bruge kommandoen Rediger > Udton til at oprette yderligere effekter.

Til toppen

Fastlåse områder og låse områder op

Du kan fastlåse områder, som du ikke vil ændre, og låse fastlåste områder op, så de kan redigeres igen. Du kan også invertere både fastlåse og oplåste områder.

Fastlåse områder

Du kan beskytte områder mod ændringer ved at fastlåse dem i eksempelbilledet. Fastlåste områder dækkes af en maske, som du maler med maskefastlåsningsværktøjet. Du kan også bruge en eksisterende maske, markering eller gennemsigtighed til at fastlåse områder. Du kan få vist masken i eksempelbilledet som hjælp til at anvende forvrængninger.

Bruge maskefastlåsningsværktøjet Vælg maskefastlåsningsværktøjet, og træk hen over det område, du vil beskytte. Hold Skift nede og klik for at fastlåse i en lige linje mellem det aktuelle punkt og det forrige punkt, som du klikkede på.
Brug af en eksisterende markering, maske eller gennemsigtighedskanal Hvis du anvender filteret Blødgør på et lag med en markering, lagmaske, gennemsigtighed eller alfakanal, skal du vælge Markering, Lagmaske, Gennemsigtighed eller Ekspresafmaskning i en af de fem ikoners pop op-menu i området Maskeindstillinger i dialogboksen. Dette bestemmer, hvordan områder af eksempelbilledet fastlåses eller afmaskes.
Fastlåsning af alle oplåste områder Klik på Afmask alle i området Maskeindstillinger i dialogboksen.
Invertere oplåste og fastlåste områder Klik på Inverter alle i området Maskeindstillinger i dialogboksen.
Vise eller skjule fastlåste områder Vælg eller fravælg Vis maske i området Visningsindstillinger i dialogboksen.
Ændre farven på fastlåste områder Vælg en farve i pop op-menuen Maskefarve i området Visningsindstillinger i dialogboksen.

Maskeindstillinger med filteret Blødgør

Når der er en eksisterende markering, gennemsigtighed eller maske i et billede, bevares disse oplysninger, når dialogboksen Blødgør åbnes. Du kan vælge en af følgende maskeindstillinger:

Erstat markering Viser markeringen, masken eller gennemsigtigheden i det originale billede.

Føj til markering Viser masken i det originale billede, så du kan føje til markeringen med maskefastlåsningsværktøjet. Føjer markerede pixel i kanalen til det aktuelle fastlåste område.

Træk fra markering Trækker pixel i kanalen fra det aktuelle fastlåste område.

Skæringspunkt med markering Bruger kun pixel, der er markerede og fastlåste.

Inverter markering Bruger markerede pixel til at invertere det aktuelle fastlåste område.

Bemærk! *Hvis noget er markeret, begrænser filteret eksempelvisningen og billedbehandlingen til det rektangulære område, der indeholder markeringen. (hvad angår markeringer lavet med en rektangulær markeringsramme, er det markerede område og eksempelvisningen identiske, så det har ingen effekt at vælge det markerede i menuerne i maskeindstillingerne ovenfor).*

Lås områder op

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder for at låse fastlåste områder op:

- Vælg maskeoplåsningsværktøjet, og træk hen over området. Hold Skift nede og klik for at låse op i en lige linje mellem det aktuelle punkt og det forrige punkt, som du klikkede på.
- Klik på knappen Ingen i området Maskeindstillinger i dialogboksen for at låse alle låste områder op.
- Klik på Inverter alle i området Maskeindstillinger i dialogboksen for at invertere fastlåste og oplåste områder.

Til toppen

Arbejde med masker

Brug af en maske kan hjælpe dig med at holde styr på forvrængninger. Du kan vælge størrelsen og farven af en maske og gemme masken fra ét billede og anvende den på andre billeder.

- Hvis du vil have vist en maske, skal du vælge Vis maske i området Visningsindstillinger i dialogboksen og derefter vælge en maskestørrelse og maskefarve.

- Hvis du kun vil have vist en maske, skal du vælge Vis maske og derefter fravælge Vis billede.
- Hvis du vil gemme en forvrængningsmaske, efter du har forvrænget eksempelbilledet, skal du klikke på Gem Maske. Angiv et navn og en placering til maskefilen, og klik derefter på Gem.
- Hvis du vil anvende en gemt forvrængningsmaske, skal du klikke på Indlæs maske, vælge den maskefil, du vil anvende, og klikke på Åbn. Hvis billedet og forvrængningsmasken ikke har samme størrelse, skaleres masken, så den passer til billedet.
- (CS6) Klik på Indlæs sidste maske for at anvende den senest gemte forvrængningsmaske.
- (Creative Cloud) Masker bliver automatisk gemt i dokumentet. Masker anvendt på Smart Objects komprimeres og kan redigeres igen.

Bemærk! *(Creative Cloud) Integrerede masker, selv komprimerede masker, øger filstørrelsen.*

Til toppen

Arbejde med baggrunde

Du kan vælge kun at vise det aktive lag i eksempelbilledet, eller du kan vise yderligere lag i eksempelbilledet som en baggrund. Med tilstandsindstillingerne kan du placere baggrunden foran eller bag det aktive lag for at holde styr på dine ændringer eller for at rette en forvrængning ind efter en anden forvrængning foretaget i et andet lag.

Vigtigt! *Kun det aktive lag forvrænges, selvom andre lag er vist.*

Vise baggrunden Vælg Vis baggrund, og vælg derefter Baggrund fra menuen Brug og en indstilling fra menuen Tilstand.

Visning af ændringer i mållaget uden at vise baggrunden Vælg Alle lag i menuen Brug. Indstilling af opaciteten til 0 viser kun mållaget med alle effekter fra filteret Blødgør. Indstilling af opaciteten til en højere værdi viser mindre af blødgøringsfilterets effekter på mållaget.

Ændring af blandingen mellem mållaget og baggrunden Angiv en opacitetsværdi.

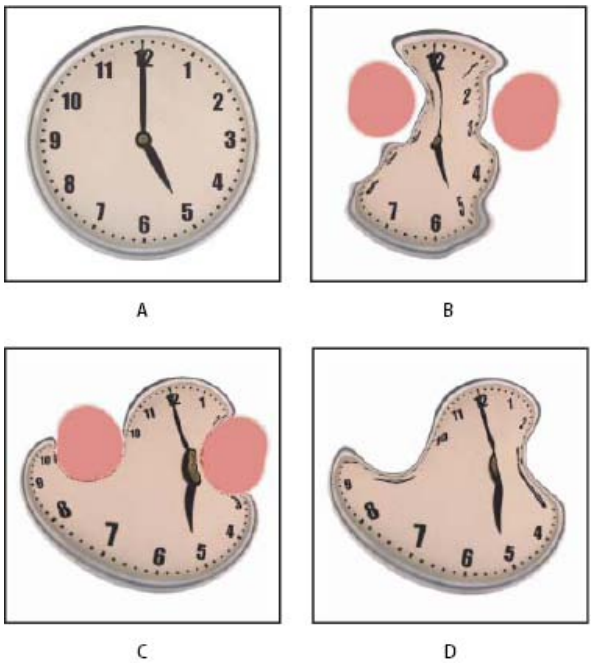
Bestemmelse af hvordan mållaget og baggrunden kombineres i billedeksemplet Vælg en indstilling i pop op-menuen Tilstand.

Skjule baggrunden Fravælg Vis baggrund i området Visningsindstillinger i dialogboksen.

Til toppen

Rekonstruere forvrængninger

Efter du har forvrænget et eksempelbillede, kan du bruge en række indstillinger og rekonstruktionstilstande til at fortryde ændringerne eller gentage ændringerne på nye måder. Rekonstruktioner kan anvendes på to måder. Du kan anvende en rekonstruktion på hele billedet, så forvrængningen udjævnes i ikke-fastlåste områder, eller du kan bruge rekonstruktionsværktøjet til at rekonstruere bestemte områder. Hvis du vil forhindre rekonstruktion af forvrængede områder, kan du bruge maskefastlåsningsværktøjet.



Rekonstruktion baseret på forvrængninger i fastlåste områder.

A. *Originalbillede* ***B.*** *Forvrænget med fastlåste områder* ***C.*** *Rekonstrueret i tilstanden Ubøjelig (med knap)* ***D.*** *Låst op, kanter rekonstrueret i tilstanden Udglat (med værktøj)*

Rekonstruere et helt billede

❖ Benyt følgende fremgangsmåde:

- (CS6) Klik på Rekonstruer i området Rekonstruktionsindstillinger i dialogboksen. Derefter skal du specificere et beløb i dialogboksen Gendan rekonstruktion og klikke på OK.
- (CS5) Vælg en rekonstruktionstilstand i området Rekonstruktionsindstillinger i dialogboksen. Klik derefter på Rekonstruer i området

Rekonstruktionsindstillinger for at anvende effekten én gang. Du kan anvende rekonstruktionen mere end én gang for at lave et mindre forvrænget udseende.

Fjerne alle forvrængninger

❖ Klik på Gendan alle i området Rekonstruktionsindstillinger i dialogboksen. Forvrængningerne fjernes, selv i fastlåste områder.

Rekonstruere en del af et forvrænget billede

1. Fastlås de områder, der fortsat skal være forvrængede.
2. Vælg Rekonstruktionsværktøj, og angiv Penselindstillinger i området Værktøjsindstillinger i dialogboksen.
3. (Kun CS5) Vælg en indstilling i menuen Rekonstruktionstilstand i området Værktøjsindstillinger i dialogboksen.
4. Træk hen over det område, som du ønsker at rekonstruere. Pixel flyttes hurtigere ved penselmidtpunktet. Hold Skift nede og klik for at rekonstruere i en lige linje mellem det aktuelle punkt og det forrige punkt, som du klikkede på.

(Kun CS5) Gentagelse af forvrængninger, der er indsamlede fra et startpunkt

1. Når billedeksemplet er forvrænget, skal du vælge en af følgende rekonstruktionstilstande i menuen Tilstand i området Værktøjsindstillinger i dialogboksen.
2. Vælg rekonstruktionsværktøjet, og træk fra et startpunkt i eksempelbilledet.

   Derved oprettes en kopi af den forvrængning, der er indsamlet ved startpunktet, noget nær som kloningsværktøjet gør, når du bruger det til at male en kopi af et område. Hvis der ikke er nogen forvrængning, er effekten den samme som tilstanden Genindlæs. Du kan nu indstille nye startpunkter og bruge rekonstruktionsværktøjet gentagne gange for at oprette mange forskellige effekter.

(Kun CS5) Rekonstruktionstilstande

Du kan vælge en af følgende rekonstruktionstilstande:

Genindlæse Skalerer forvrængninger tilbage på en ensartet måde uden nogen form for udjævning.

Ubøjelig Bevarer lige vinkler i pixelgitteret (som vist med masken) i kanterne mellem fastlåste og ikke-fastlåste områder og producerer sommetider næsten diskontinuiteter i kanterne. Dette gendanner de ikke-fastlåste områder, så de nærmer sig det oprindelige udseende. (brug rekonstruktionstilstanden Genindlæs for at gendanne det oprindelige udseende).

Stiv Fungerer som et svagt magnetfelt. I kanterne mellem fastlåste og ikke-fastlåste områder antager de ikke-fastlåste områder forvrængningerne i de fastlåste områder. Forvrængningerne reduceres, jo større afstanden er fra de fastlåste områder.

Udglat Spreder forvrængningerne i fastlåste områder til ikke-fastlåste områder med jævne kontinuerlige forvrængninger.

Løs Producerer effekter, der svarer til Udglat, med endnu større kontinuitet mellem forvrængninger i fastlåste og ikke-fastlåste områder.

Hvis du vil justere intensiteten af en rekonstruktionstilstand, skal du vælge den fra den unavngivne pop op-menu oven over menuen Tilstand. Efterhånden som du justerer intensiteten, vil ændringerne blive vist på billedet.

(Kun CS5) Flere tilstande for Rekonstruktionsværktøjet

Rekonstruktionsværktøjet har tre ekstra tilstande, der bruger forvrængningen fra dét punkt, hvor du først klikkede med værktøjet (startpunktet), til at rekonstruere det område, som du bruger værktøjet over. Hver gang der klikkes, angives et nyt startpunkt, så hvis du vil udvide en effekt fra ét startpunkt, må du ikke slippe museknappen, før du er færdig med at bruge rekonstruktionsværktøjet.

Transformering Rekonstruerer ikke-fastlåste områder, så de svarer til transformeringen ved rekonstruktionens startpunkt. Du kan bruge Transformering til at flytte hele eller en del af eksempelbilledet til et andet sted. Hvis du klikker og gradvist bevæger dig i en spiral ud fra startpunktet, transformerer eller flytter du en del af billedet til det område, du flytter værktøjet hen over.

Amplitwist Rekonstruerer ikke-fastlåste områder, så de svarer til den transformering, rotation og samlede skalering, der fandtes på startpunktet.

Endelig Rekonstruerer ikke-fastlåste områder, så de svarer til alle forvrængninger, der fandtes på startpunktet, herunder transformering, rotation, vandret og lodret skalering og vridning.

Flere hjælpeemner

Video om "Smart Object-understøttelse af Sløringsgalleri og Blødgør"

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Fri transformation af billeder, former og stier

Transformere frit

Transformere frit

Til toppen

Med kommandoen Fri transformering kan du anvende transformeringer (rotation, skalering, skråstilling, forvrængning og perspektiv) i en sammenhængende handling. Du kan også anvende en fordrejningstransformering. I stedet for at vælge forskellige kommandoer holder du ganske enkelt en tast nede på tastaturet for at skifte mellem transformeringstyper.

Bemærk! *Hvis du transformerer en form eller en hel kurve, ændres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer kurve. Hvis du transformerer flere kurvesegmenter (men ikke hele kurven), ændres kommandoen Transformer til kommandoen Transformer punkter.*

1. Marker det, som skal transformeres.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Rediger > Fri transformering.
   - Hvis du transformerer en markering, et pixelbaseret lag eller en markeringsramme, skal du vælge flytteværktøjet . Vælg derefter Vis transformeringskontrolelementer på indstillingslinjen.
   - Hvis du transformerer en vektorform eller kurve, skal du vælge kurvemarkeringsværktøjet . Vælg derefter Vis transformeringskontrolelementer på indstillingslinjen.
3. Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil skalere ved at trække, skal du trække i et håndtag. Tryk på Skift, mens du trækker i et hjørnehåndtag for at skalere proportionalt.
   - Hvis du vil skalere numerisk, skal du angive procenter i tekstboksene Bredde og Højde på indstillingslinjen. Klik på kædeikonet for at bevare størrelsesforholdet.
   - Hvis du vil rotere ved at trække, skal du flytte markøren uden for afgrænsningsrammen (den ændres til en buet, tosidet pil) og derefter trække. Tryk på Skift for at låse rotationen til intervaller af 15.
   - Hvis du vil rotere numerisk, skal du angive grader i rotationstekstboksen på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil forvrænge i forhold til afgrænsningsrammens midtpunkt, skal du trykke på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) og trække et håndtag.
   - Hvis du vil forvrænge frit, skal du trykke på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) og trække et håndtag.
   - Hvis du vil skråstille, skal du trykke på Ctrl+Skift (Windows) eller Kommando+Skift (Mac OS) og trække i et sidehåndtag. Når markøren er placeret over et sidehåndtag, ændres den til et hvidt pilehoved med en lille dobbeltpil.
   - Hvis du vil skråstille numerisk, skal du angive grader i tekstboksene H (vandret skråstilling) og V (lodret skråstilling) på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil anvende perspektiv, skal du trykke på Ctrl+Alt+Skift (Windows) eller Kommando+Alternativ+Skift (Mac OS) og trække i et hjørnehåndtag. Når markøren er placeret over et hjørnehåndtag, ændres den til et gråt pilehoved.
   - Hvis du vil fordreje, skal du klikke på knappen Skift mellem fri transformering og fordrejning på indstillingslinjen. Træk i kontrolpunkter for at redigere elementets form, eller vælg en fordrejningstype i pop op-menuen Fordrejning på indstillingslinjen. Når du har valgt en indstilling i pop op-menuen Fordrejning, vises der et firkantet håndtag, du kan bruge til at justere fordrejningens form.
   - Hvis du vil ændre referencepunktet, skal du klikke på en firkant på knappen Placering af referencepunkt på indstillingslinjen.
   - Hvis du vil flytte et element, skal du angive værdier for den nye placering af referencen i tekstboksene X (vandret placering) og Y (lodret placering) på indstillingslinjen. Klik på knappen Relativ placering for at angive den nye placering i forhold til den aktuelle placering.

     Hvis du vil fortryde den sidste justering af et håndtag, skal du vælge Rediger > Fortryd.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS), klik på knappen Udfør på indstillingslinjen, eller dobbeltklik i transformeringsmarkeringsrammen.
   - Hvis du vil annullere transformeringen, skal du trykke på Esc eller klikke på knappen Annuller på indstillingslinjen.

Vigtigt! *Når et bitmapbillede (i modsætning til en form eller kurve) transformeres, bliver billedet en smule mindre skarpt, hver gang du foretager en transformering. Det er derfor mere optimalt at bruge flere kommandoer, før den kumulative transformering anvendes, end at*

anvende hver transformering enkeltvis.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprette panoramabilleder med Photomerge

Om Photomerge
Om at tage billeder til Photomerge
Oprette en Photomerge-sammensætning
Oprette 360-graders panoramaer (Photoshop Extended)

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Uddrag fra bog: Panoramas made easy
Scott Kelby
Få hurtigt styr på Photomerge ved at læse dette uddrag fra Adobe Photoshop for Photographers.

Om Photomerge

Til toppen

Kommandoen Photomerge™ kombinerer flere fotografier til ét sammenhængende billede. Du kan f.eks. tage fem overlappende fotografier af en bys tage og derefter flette dem sammen til et panoramabillede. Kommandoen Photomerge kan samle fotografier, der er fliseinddelt vandret såvel som lodret.

Kildebilleder (øverst) og færdig Photomerge-sammensætning (nederst)

Hvis du vil oprette Photomerge-kompositioner, skal du vælge Filer > Automatiser > Photomerge og derefter vælge kildefiler samt layout- og blandingsindstillinger. Dine valgmuligheder afhænger af, hvordan du har fotograferet panoramaet. Hvis du f.eks. har fotograferet billeder til et 360 graders panorama, anbefales layoutindstillingen Sfærisk. Denne indstilling kombinerer billederne og transformerer dem, som om de var knyttet til det indvendige af en sfære, hvilket simulerer den oplevelse det er at se et 360 graders panorama.

Du kan få et bedre overblik over Photomerge ved at se videoen på www.adobe.com/go/vid0013_dk.

Om at tage billeder til Photomerge

Til toppen

Dine kildefotografier spiller en vigtig rolle i panoramasammensætninger. Følg disse retningslinjer for at undgå problemer, når du tager billeder til brug sammen med Photomerge:

Lad billederne overlappe tilstrækkeligt Billederne skal overlappe med ca. 40%. Hvis de overlapper mindre, kan Photomerge muligvis ikke samle panoramaet automatisk. Vær dog opmærksom på, at billederne ikke bør overlappe for meget. Hvis billeder overlapper hinanden med 70% eller mere, er Photomerge muligvis ikke i stand til at blande billederne. Prøv på at holde de enkelte fotografier blot en anelse forskellige fra hinanden.

Bruge en brændvidde Hvis du bruger en zoomlinse, skal du ikke ændre brændvidden (zoome ind eller ud), mens du tager billeder.

Hold kameraet stabilt Selvom Photomerge kan behandle mindre rotationer mellem billeder, kan en hældning på mere end et par grader medføre fejl, når panoramaet skal samles. Brug af et stativ med drejehoved hjælper med at bevare kameraets justering og synsvinkel.

Bliv i samme position Undgå at skifte position, når du tager en række fotografier, så billederne tages fra den samme synsvinkel. Med den optiske søger og kameraet holdt tæt på øjet bevares synsvinklen så ensartet som mulig. Eller prøv at bruge et stativ for at holde kameraet på det samme sted.

Undgå at bruge forvrængningslinser Forvrængningslinser kan give problemer i Photomerge. Indstillingen Automatisk kan dog justere billeder taget med fiskeøjeobjektiver.

Bevar den samme eksponering Undgå at benytte blitz i nogle billeder og ikke i andre. Blandingsfunktionerne i Photomerge hjælper til at udjævne forskellige belysninger, men ekstreme forskelle gør justeringen svær. Nogle digitale kameraer ændrer automatisk eksponeringsindstillinger, efterhånden som du tager billeder, og det kan derfor være nødvendigt at kontrollere kameraets indstillinger for at være sikker på, at alle billederne har samme eksponering.

Til toppen

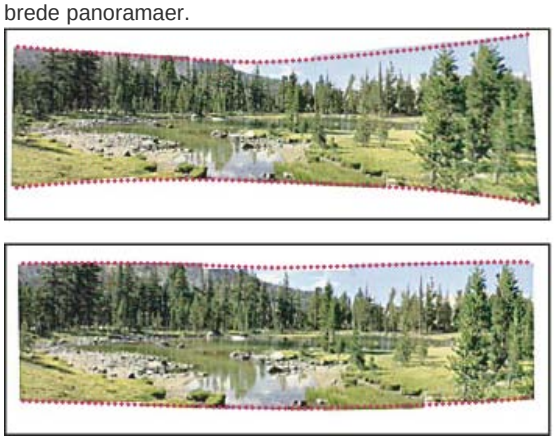
Oprette en Photomerge-sammensætning

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Automatiser > Photomerge.
   - I Adobe® Bridge skal du vælge Værktøjer > Photoshop > Photomerge på menulinjen Bridge. Fortsæt med trin 5.
     Bemærk! *Når du i Bridge vælger kommandoen Photomerge, bruges alle billeder, der i øjeblikket er vist i Bridge. Hvis du kun ønsker at bruge specifikke billeder, skal du markere dem, før du vælger kommandoen Photomerge.*
2. Vælg en af følgende i menuen Brug under Kildefiler i dialogboksen Photomerge:
   Filer Genererer Photomerge-sammensætningen vha. individuelle filer.

   Mapper Bruger alle de billeder, der er gemt i en mappe, til at oprette Photomerge-sammensætningen.
3. Angiv, hvilke billeder der skal bruges, ved at gøre et af følgende:
   - Hvis du vil vælge billedfiler eller en mappe med billeder, skal du klikke på knappen Gennemse og navigere til filerne eller mappen.
   - Hvis du vil bruge de billeder, der er åbne i Photoshop i øjeblikket, skal du klikke på Tilføj åbne filer.
   - Hvis du vil fjerne billeder fra listen Kildefil, skal du vælge filen og klikke på knappen Fjern.
4. Vælg en layoutindstilling:
   Automatisk Photoshop analyserer kildebillederne og anvender layoutet Perspektiv, Cylindrisk eller Sfærisk, afhængigt af det layout der giver den bedste Photomerge.

   Perspektiv Opretter en ensartet sammensætning ved at angive et af kildebillederne (som standard det midterste billede) som referencebillede. De andre billeder transformeres derefter (flyttes, strækkes eller skråstilles efter behov), så de passer til overlappende indhold på tværs af lag.

   Cylindrisk Reducerer "butterfly"-forvrængningen, der kan forekomme med layoutet Perspektiv, ved at vise enkelte billeder som på en udfoldet cylinder. Overlappende indhold på tværs af filer tilpasses stadig. Referencebilledet placeres i midten. Mest velegnet til oprettelse af brede panoramaer.



Anvende cylindrisk tilknytning

A. *Original* ***B.*** *Cylindrisk tilknytning anvendt*

   Sfærisk Justerer og transformerer billederne, som om de var beregnet til kortlægning af en sfæres inderside. Hvis du har taget et sæt billeder, som dækker 360 grader, kan du bruge den til 360-graders panoramaer. Du kan også bruge Sfærisk til at oprette flotte panoramaresultater med andre filsæt.

   Collage Justerer lagene og matcher overlappende indhold og transformerer (roterer eller skalerer) nogen af kildelagene.

   Ændring af placering Justerer lagene og tilpasser overlappende indhold, men transformerer (strækker eller skråstiller) ikke nogen af kildelagene.
5. Vælg en eller flere af følgende indstillinger:
   Bland billeder sammen Finder de optimale rammer mellem billederne og opretter overgange, baseret på disse rammer, og farvetilpasser billederne. Når Bland billeder sammen er slået fra, udføres der en enkel rektangulær blanding. Dette kan være hensigtsmæssigt, hvis du vil retouchere blandingsmaskerne i hånden.

   Fjernelse af vignettering Fjerner og udfører belysningskompensation i billeder, der har mørke kanter på grund af linsefejl eller forkert linseskygge.

Korrektion af geometrisk forvrængning Kompenserer for tønde-, pude- eller fiskeøjeforvrængning.

6. Klik på OK.

Photoshop opretter et billede med flere lag ud fra kildebillederne og tilføjer lagmasker efter behov for at oprette optimal blanding på de steder, hvor billederne overlapper hinanden. Du kan redigere lagmaskerne eller tilføje justeringslag for at foretage en yderligere finjustering af de forskellige områder af panoramabilledet.

Hvis du vi erstatte tomme områder omkring billedets rammer, skal du bruge en udfyldning, der afhænger af indholdet. (Læs Indholdsafhængig, mønster eller oversigtsudfyldning).

Til toppen

Oprette 360-graders panoramaer (Photoshop Extended)

Kombiner Photomerge med 3D-effekter for at oprette 360-graders panorama-billeder. Først kombinerer du billederne for at oprette et panorama, og derefter bruger du kommandoen Sfærisk panorama til at bøje panoramaet, så det hænger sammen.

Sørg for at fotografere en "fuld cirkel" af billeder med tilstrækkelig overlapning. Hvis du fotograferer med et panoreringshoved på et stativ, bliver resultatet bedre.

1. Vælg Filer > Automatiser > Photomerge.
2. Tilføj de billeder, du vil bruge, i dialogboksen Photomerge.

   Medtag ikke billeder, der dækker toppen (zenith) eller bunden (nadir) af scenen. Du skal tilføje disse billeder senere.

3. Vælg Sfærisk som Layout.
   Hvis du tog billeder med en fiskeøjelinse, skal du vælge Automatisk Layout og Korrektion af geometrisk forvrængning. Hvis din linse ikke bliver genkendt automatisk af Photoshop, kan du downloade det gratis program Adobe Lens Profile Creator fra Adobes hjemmeside.
4. (Valgfrit) Vælg Fjernelse af vignet eller Geometrisk forvrængning som Linsekorrektion.
5. Klik på OK.

   Der kan være gennemsigtige pixel i panoramabilledets kanter. De kan forhindre det endelige 360 panorama i at blive kombineret korrekt. Du kan enten skære pixlene ud eller bruge filteret Forskydning til at identificere og fjerne pixlene.

6. Vælg 3D > Ny form fra lag > Sfærisk panorama.
7. (Valgfrit) Tilføj manuelt top- og bundbillederne i sfæren. Du kan også overmale resterende gennemsigtige pixel i det sfæriske 3D-panoramalag.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Skalering, der afhænger af indholdet

Skalere billeder og beskytte indhold
Bevare visuelt indhold ved skalering af billeder
Angiv indhold, der skal beskyttes under skalering

Skalere billeder og beskytte indhold

Til toppen

Skalering, der afhænger af indholdet, skalerer et billede uden at ændre visuelt indhold som personer, bygninger, dyr osv. Mens normal skalering påvirker alle pixel ensartet, når størrelsen på et billede ændres, påvirker skalering, der afhænger af indholdet, især pixel i områder, der ikke har vigtigt visuelt indhold. Med skalering, der afhænger af indholdet, kan du opskalere eller nedskalere billeder for at forbedre en komposition, tilpasse et layout eller ændre retningen. Hvis en del af skaleringen skal være normal, når du ændrer størrelsen på billedet, er der mulighed for at angive forholdet mellem skalering, der afhænger af indholdet, og den normale skalering.

Hvis du vil bevare bestemte områder, når du skalerer et billede, kan du under Skalering, der afhænger af indholdet, bruge en alfakanal til at beskytte indholdet under skaleringen.

Skalering, der afhænger af indholdet, fungerer på lag og markeringer. Billeder kan være i farvetilstandene RGB, CMYK, Lab og Gråtoner og i alle bitdybder. Skalering, der afhænger af indholdet, fungerer ikke på justeringslag, lagmasker, individuelle kanaler, Smart Objects, 3D-lag, videolag, flere lag samtidig eller laggrupper.

***A.** Originalbillede **B.** Skaleret smallere **C.** Skaleret smallere med skalering, der afhænger af indholdet*

Du kan se en video om brug af indholdsafhængig skalering på www.adobe.com/go/lrvid4120_ps_dk. (Diskussionen af denne funktion begynder fire minutter inde i videoen).

Bevare visuelt indhold ved skalering af billeder

Til toppen

1. (Valgfrit) Vælg Vælg > Alle, hvis du skalerer et baggrundslag.
2. Vælg Rediger > Skalering, der afhænger af indholdet.
3. Angiv et af følgende på indstillingslinjen:

   Placering af referencepunkt Klik på et kvadrat på ikonet Placering af referencepunkt for at angive det faste punkt, som billedet er skaleret omkring. Som standard er dette punkt i midten af billedet.

   Brug relativ placering af referencepunkt Klik på knappen for at angive den nye placering af referencepunktet i forhold til den aktuelle placering.

   Placering af referencepunkt Placerer referencepunktet på den angivne placering. Angiv pixeldimensioner for x-akse og y-akse.

   Skaleringsprocent Angiver billedskaleringen som en procent af den oprindelige størrelse. Angiv en procentdel for bredden (B) og højden (H). Klik eventuelt på Bevar højde/bredde .

   Mængde Angiver forholdet mellem skalering, der afhænger af indholdet, og normal skalering. Angiv en procent for skalering, der afhænger af indholdet, ved at skrive i tekstboksen eller klikke på pilen og flytte skydeknappen.

   Beskyt Vælger en alfakanal, der angiver et område, som skal beskyttes.

   Beskyt hudtoner Forsøger at bevare områder, der indeholder hudtoner.
4. Træk i et af afgrænsningsrammens håndtag for at skalere billedet. Tryk på Skift, mens du trækker i et hjørnehåndtag for at skalere proportionalt. Når markøren er placeret over et håndtag, bliver den til en dobbeltpil.
5. Klik enten på Annuller transformering eller Udfør transformering .

Angiv indhold, der skal beskyttes under skalering

1. Opret en markering omkring det indhold, du vil beskytte, og klik derefter på Gem valg som kanal i panelet Kanaler.
2. (Valgfrit) Vælg Vælg > Alle, hvis du skalerer et baggrundslag.
3. Vælg Rediger > Skalering, der afhænger af indholdet.
4. Vælg den alfakanal, du oprettede, på indstillingslinjen.
5. Træk i et af afgrænsningsrammens håndtag for at skalere billedet.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tegning og maling

Vektorformer
Infinite Skills (7. okt. 2012)
videoselvstudium
Tegning af former i CS6

Nye form-, tekst- og designværktøjer
Lynda.com (7. maj 2012)
videoselvstudium
Ægte vektorformer, teksttyper og mere.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Ændring af former | CC, CS6

Ændre rektangler og afrundede rektangler
Angiv indstillinger for formstreg

Ændre rektangler og afrundede rektangler

Til toppen

Du kan justere et rektangels mål og placering. I Photoshop CC kan du også ændre afrundede rektanglers hjørneradier, når de er blevet tegnet. Hjørnerne kan justeres individuelt, og justeringer kan udføres på rektangler på flere lag samtidigt.

Bemærk: *Hvis du markerer flere rektangler, vises værdierne for det øverste rektangel i panelet Egenskaber. De værdier, du skriver, anvendes på alle markerede rektangler.*

1. Brug værktøjet Kurvemarkering til at vælge et eller flere rektangler eller afrundede rektangler.
2. Skriv værdierne i tekstboksen B eller H i panelet Egenskaber eller indstillingslinjen for at ændre et rektangels dimensioner.

   Klik på kædeikonet på indstillingslinjen for at frigøre forholdet mellem bredde og højde, hvis du ikke ønsker at fastholde dette forhold.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at ændre rektanglets placering:
   - Flyt lagets indhold ved hjælp af værktøjet Flyt.
   - Træk rektanglet ved hjælp af værktøjet Kurvemarkering.
   - Skriv pixelkoordinaterne i X- og Y-tekstboksene i panelet Egenskaber.
4. Brug en af følgende fremgangsmåder i panelet Egenskaber for at ændre hjørneradius:
   - Skriv værdierne i tekstboksene for at justere hjørneradierne enkeltvis.
   - Skriv en værdi i tekstboksen Radius for at justere alle hjørner til samme radius.

I panelet Egenskaber kan du også placere markøren over et hjørneikon og trække til venstre eller højre for at angive værdien for radius.

Angiv indstillinger for formstreg

Til toppen

1. Brug kurvemarkeringsværktøjet til at vælge den figur, hvis kurve du ønsker at ændre.
2. Klik på menuikonet Angiv formens stregtype i panelet Egenskaber eller værktøjsindstillingslinjen for at åbne panelet Indstillinger for streg.
3. Brug en af følgende fremgangsmåder i panelet Indstillinger for streg:
   - Vælg den ønskede stregtype.
   - Klik på ikonet Juster, og vælg en indstilling for at angive stregens position i forhold til dens kurve.
   - Klik på ikonet Afslutninger, og vælg en afslutningstype for at angive udseendet af begge ender på en kurve:

     Flad Giver kantede ender, der ender i (stopper ved) endepunkterne.

     Afrundet Giver halvafrundede ender, der går ud over endepunkterne med halvdelen af stregbredden.

     Udragende Giver firkantede ender, der går ud over endepunkterne med halvdelen af stregbredden. Denne indstilling får stregstyrken til at strække sig jævnt i alle retninger omkring kurven.

     Bemærk: *Husk på, at enderne ikke er synlige, medmindre kurven er åbnet. Afslutningstyper er desuden nemmere at se med en tykkere stregstyrke.*
   - Klik på ikonet Hjørne, og vælg stregens udseende på hjørnepunkter:

     Spids Giver spidse hjørner, der går ud over endepunktet, når spidsens længde er inden for spidsvinklen.

     Afrundet Giver afrundede hjørner, der går ud over endepunkterne med halvdelen af stregbredden.

     Facet Giver kantede hjørner, der ender i (stopper ved) endepunkterne.

     Bemærk:*Som med afslutninger er facet nemmere at se med en tykkere stregstyrke.*

Gemme indstillinger for streg

Når du har angivet indstillingerne for formstreg i panelet Indstillinger for streg, kan du gemme din stregtype, så du kan bruge den igen.

- Klik på tandhjulsikonet i øverste højre hjørne af panelet Indstillinger for streg, og vælg Gem streg.

Kopiere og indsætte indstillinger for streg

Når du har angivet indstillinger for streg, kan du anvende disse indstillinger for en anden streg ved at kopiere og indsætte.

1. Klik på tandhjulsikonet i øverste højre hjørne af panelet Indstillinger for streg, og vælg Kopiér stregdetaljer.
2. Marker den form, du vil ændre.
3. Klik på menuikonet Angiv formens stregtype i panelet Egenskaber eller værktøjsindstillingslinjen for at åbne panelet Indstillinger for streg.
4. Klik på tandhjulsikonet i øverste højre hjørne af panelet Indstillinger for streg, og vælg Indsæt stregdetaljer.

Yderligere oplysninger

- Selvstudium i vektorformer

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Om tegning

Grundlæggende oplysninger om former og kurver
Tegnetilstande

Grundlæggende oplysninger om former og kurver

Til toppen

Tegning i Adobe Photoshop omfatter oprettelse af vektorformer og kurver. I Photoshop kan du tegne med alle formværktøjerne, penværktøjet eller fritegningspenværktøjet. Indstillinger for hvert værktøj er tilgængelige i indstillingslinjen.

Før du begynder at tegne i Photoshop, skal du vælge en tegnetilstand fra indstillingslinjen. Den tilstand, du vælger til tegning, bestemmer om du opretter en vektorform på dens eget lag, en arbejdskurve på et allerede eksisterende lag eller en form med ilagte raster på et allerede eksisterende lag.

Vektorformer er linjer og kurver, du tegner med form- eller penværktøjerne. (Se Tegning af former og Tegning med penværktøjerne). Vektorformer er uafhængige af opløsningen. De bevarer deres skarpe kanter, når de får ny størrelse, udskrives på en PostScript-printer, gemmes i en PDF-fil eller importeres til et vektorbaseret grafikprogram. Du kan oprette biblioteker til brugerdefinerede former og ændre en forms kontur (kaldt en kurve) og attributter (f.eks. strøg, udfyldningsfarve og type).

Kurver er konturer, du kan ændre til markeringer eller udfylde og optegne med farver. Du kan let ændre formen af en kurve ved at redigere dens ankerpunkter.

En *arbejdskurve* er en midlertidig kurve, som vises i panelet Kurver og definerer en forms kontur.

Du kan bruge kurver på flere måder:

- Brug en kurve som en vektormaske til at skjule områder i et lag. (Se Om lag- og vektormasker).
- Konverter en kurve til en markering. (Se Konvertere kurver til markeringsrammer).
- Udfyld eller optegn en kurve med farve. (Se Udfylde kurver med farver).

  Angiv en gemt kurve som en fritlægningskurve for at gøre en del af et billede gennemsigtigt, når du eksporterer billedet til et sidelayout- eller vektorredigeringsprogram. (Se Oprette gennemsigtighed ved hjælp af billedfritlægningskurve).

Tegnetilstande

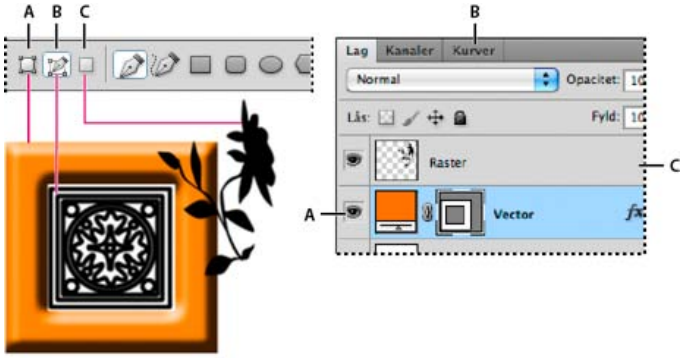
Til toppen

Når du arbejder med pen- eller formværktøjerne, kan du tegne i tre forskellige tilstande. Du vælger en tilstand ved at vælge et ikon på indstillingslinjen, når et form- eller penværktøj er valgt.

Formlag Opretter en form på et separat lag. Du kan enten bruge formværktøjerne eller penværktøjerne til at oprette formlag. Eftersom formlag nemt kan flyttes, ændres i størrelse, justeres og fordeles, er de ideelle til at oprette grafik til websider. Du kan vælge at tegne flere former på et lag. Et formlag består af et udfyldningslag, som definerer formens farve, og en sammenkædet vektormaske, som definerer formens kontur. En forms kontur er en kurve, som vises i panelet Kurver.

Kurver Tegner en arbejdskurve på det aktuelle lag, som du kan bruge til at oprette en markering, oprette en vektormaske eller udfylde og optegne med farve for at oprette rastergrafik (stort set som med et maleværktøj). En arbejdskurve er midlertidig, medmindre du gemmer den. Kurver vises i panelet Kurver.

Udfyld pixel Maler direkte på et lag, stort set som med et maleværktøj. Når du arbejder i denne tilstand, skaber du rasterbilleder – ikke vektorgrafik. Du arbejder med de former, du maler, på samme måde som med et rasterbillede. Kun formværktøjet virker i denne tilstand.



Tegneindstillinger
***A.** Formlag **B.** Kurver **C.** Udfyld pixel*

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tegne former

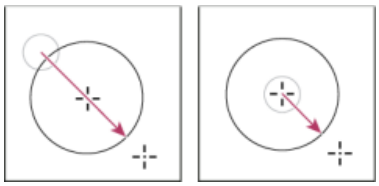
Oprettelse af en form på et formlag
Oprette, redigere og arbejde med formlag
Tegne flere former i et lag
Tegne en hjulform
Tegne en brugerdefineret form
Gemme en form eller kurve som en brugerdefineret form
Oprette en form med ilagte raster
indstillinger for formværktøjer
Redigere former

Formværktøjerne gør det nemt at oprette knapper, navigationslinjer og andre elementer, der bruges på websider. Under Om tegning kan du se en oversigt over alle tegnefunktionerne i Photoshop.

Til toppen

Oprettelse af en form på et formlag

1. Vælg et formværktøj eller penværktøj. I Photoshop CC eller CS6 skal du sørge for, at Form vælges i menuen på linjen med indstillinger. I CS5 skal du sørge for at vælge knappen Formlag .
2. Hvis du vil vælge formens farve, skal du klikke på farveprøven på indstillingslinjen og derefter vælge en farve med farvevælgeren.
3. (Valgfrit) Angiv værktøjsindstillinger på indstillingslinjen. Klik på den inverterede pil ved siden af formknapperne for at få vist yderligere indstillinger for hvert værktøj. (Se Indstillinger for formværktøjer).
4. (Valgfrit) Vælg en forudindstillet type i pop op-menuen Type på indstillingslinjen for at anvende typen på formlaget. (Se Anvende forudindstillede typer.)
5. Træk i billedet for at tegne en form:
   - Hold Skift nede for at begrænse et rektangel eller afrundet rektangel til et kvadrat, for at begrænse en ellipse til en cirkel eller for at begrænse stregvinklen til et multiplum af 45.
   - Hvis du vil tegne fra centrum og ud, skal du placere markøren, hvor du vil have formens centrum, trykke på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) og derefter trække diagonalt mod et hjørne eller en kant, indtil formen har den ønskede størrelse.



Tegn fra hjørnet (til venstre) og fra midten (til højre)

Bemærk! *Stjerneværktøjet i Illustrator og Polygonværktøjet i Illustrator og Photoshop tegner som standard fra centrum og ud.*

Til toppen

Oprette, redigere og arbejde med formlag

Photoshop-teammedlemmet **Jeanne Rubbo** viser i en række informative videoer, hvordan du opretter, redigerer og arbejder med formlag. Lær at:

- Oprette et formlag
- Redigere strøg og fyld i et formlag
- Redigere flere formlag
- Trække formstier mellem lag
- Kombinere former
- Arbejde med understier
- Sortere understier
- Justere understier

Du kan læse mere i Galleri for tegne- og tekstværktøjer.

Tegne flere former i et lag

Til toppen

Du kan tegne separate former på et lag, eller du kan foretage ændringer af en eksisterende form på et lag ved at tilføje, fratrække, gennemskære og udelukke.

1. Marker det lag, der skal tilføjes former på.
2. Vælg et tegneværktøj, og angiv værktøjsspecifikke indstillinger (se Indstillinger for formværktøjer).
3. Vælg en af følgende på indstillingslinjen:

   Føj til formområde Føjer det nye område til eksisterende former eller kurver.

   Træk fra formområde Fjerner det overlappende område fra eksisterende former eller kurver.

   Gennemskær formområder Begrænser området til gennemskæringen af det nye område og de eksisterende former eller kurver.

   Udeluk områder med overlappende former Udelukker det overlappende område i de konsoliderede nye og eksisterende områder.
4. Tegn i billedet. Du kan nemt skifte mellem tegneværktøjerne ved at klikke på en værktøjsknap på indstillingslinjen.

Tegne en hjulform

Til toppen

Du skærer en form ud fra en eksisterende form, så lagene nedenunder kan ses. Denne fremgangsmåde viser, hvordan du opretter en kransform, men du kan benytte denne teknik med alle kombinationer af formværktøjerne, også brugerdefinerede former.

1. Vælg ellipseværktøjet i værktøjskassen. Det kan eventuelt være skjult af et af de andre formværktøjer eller stregværktøjet .
2. Klik på knappen Formlag på indstillingslinjen øverst i arbejdsområdet.
3. Træk i dokumentvinduet for at tegne den ønskede form. Hold Skift nede, mens du trækker, for at låse ellipsen til en cirkel.
4. Klik på knappen Træk fra formområde på indstillingslinjen .
5. Træk i den nye form for at lave udskæringen. Når du slipper museknappen, kan billedet under den nye form ses igennem den.
6. Hvis du vil flytte en af formerne til en ny placering, skal du klikke på kurvemarkeringsværktøjet i værktøjskassen (det kan eventuelt være skjult af værktøjet til direkte valg) og vælge kurven. Træk den til den nye placering, eller brug piletasterne på tastaturet til at skubbe den én pixel ad gangen.

   Hold Skift nede, og klik for at markere flere kurver.

Tegne en brugerdefineret form

Til toppen

Du kan tegne brugerdefinerede former ved hjælp af former fra pop op-panelet Brugerdefineret form eller gemme en form eller kurve, som du kan bruge som brugerdefineret form.

1. Vælg værktøjet til brugerdefineret form . (Hvis værktøjet ikke er synligt, skal du trykke på knappen Rektangelværktøj i nærheden af bunden af værktøjskassen og holde den nede).
2. Vælg en form på pop op-panelet Brugerdefineret form på indstillingslinjen.

   Hvis du ikke finder den ønskede form i panelet, kan du klikke på pilen i det øverste højre hjørne af panelet og vælge en anden kategori med former. Når du bliver bedt om at erstatte de aktuelle former, skal du klikke på Erstat for kun at få vist formerne i den nye kategori eller på Tilføj for at føje dem til de former, der allerede vises.
3. Træk med markøren i billedet for at tegne formen.

Gemme en form eller kurve som en brugerdefineret form

Til toppen

1. Vælg en kurve i panelet Kurver – enten en vektormaske til et formlag, en arbejdskurve eller en gemt kurve.
2. Vælg Rediger > Angiv brugerdefineret form, og navngiv den nye brugerdefinerede form i dialogboksen Formnavn. Den nye form vises i panelet Form på linjen med indstillinger.
3. Hvis du vil gemme den nye brugerdefinerede form som en del af et nyt bibliotek, skal du vælge Gem former i pop op-panelmenuen.

Der er flere oplysninger under Arbejde med Styring af forudindstillinger.

Til toppen

Oprette en form med ilagte raster

Når du skaber en form med ilagte raster, tegner du en form, lægger raster i og udfylder den med forgrundsfarven. Du kan ikke redigere en form med ilagt raster som et vektorobjekt. Former med ilagt raster oprettes ved hjælp af den aktuelle forgrundsfarve.

1. Vælg et lag. Du kan ikke oprette en form med ilagt raster på et vektorbaseret lag (f.eks. et tekstlag).
2. Vælg et formværktøj, og klik på knappen Udfyld pixel på indstillingslinjen.
3. Angiv følgende indstillinger på indstillingslinjen:

   Tilstand Styrer, hvordan formen vil påvirke billedets eksisterende pixel. (Se Blandingstilstande).

   Opacitet Bestemmer, i hvor høj grad formen skal skjule eller vise de underliggende pixel. En form med 1% opacitet vises som næsten helt gennemsigtig, mens en form med 100% opacitet vises som næsten helt ugennemsigtig.

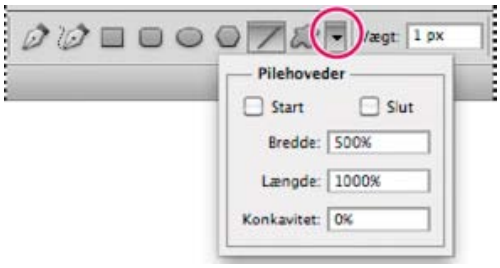
   Kantudjævnet Udjævner og blander kantpixlene med de omgivende pixel.

4. Angiv andre værktøjsspecifikke indstillinger. Se Indstillinger for formværktøjer.
5. Tegn formen.

Til toppen

indstillinger for formværktøjer

Der er et unikt delsæt af nedenstående indstillinger for hvert formværktøj. Hvis du vil se indstillingerne, skal du klikke på pilen til højre for rækken af formknapper, på linjen med indstillinger.



Adgang til formværktøjsindstillinger i indstillingsmenuen (viste linjeindstillinger)

Pilehoveder – start og slut Føjer pilehoveder til en streg. Vælg stregværktøjet, og vælg derefter Start for at føje en pil til starten af stregen, eller vælg Slut for at føje en pil til slutningen af stregen. Vælg begge indstillinger, hvis du vil tilføje pile i begge ender. Formindstillingerne vises i pop op-dialogboksen. Angiv værdier for Bredde og Længde for at angive pilehovedets proportioner som en procentdel af stregtykkelsen (10% til 1000% for Bredde og 10% til 5000% for Længde). Angiv en værdi for pilehovedets konkavitet (fra –50% til +50%). Konkavitetsværdien definerer krumningen på pilehovedets bredeste del, hvor pilehovedet møder stregen.

Bemærk! *Du kan også redigere et pilehoved direkte med vektormarkeringen og tegneværktøjerne.*

Cirkel Låser en ellipse til en cirkel.

Definerede proportioner Gengiver en brugerdefineret form baseret på de proportioner, den blev oprettet med.

Defineret størrelse Gengiver en brugerdefineret form baseret på den størrelse, den blev oprettet med.

Fast størrelse Gengiver et rektangel, afrundet rektangel, en ellipse eller brugerdefineret form som en fast form baseret på de værdier, du angiver i tekstboksene Bredde og Højde.

Fra centrum Gengiver et rektangel, afrundet rektangel, en ellipse eller brugerdefineret form fra midtpunktet.

Indryk sider med Gengiver en polygon som en stjerne. Angiv en procentdel i tekstboksen for at angive den del af stjernens radius, der optages af punkterne. En indstilling på 50% opretter punkter, der er halvt så store som stjernens samlede radius. En større værdi opretter skarpere, tyndere punkter, og en mindre værdi opretter tykkere punkter.

Proportional Gengiver et rektangel, afrundet rektangel eller en ellipse som en proportional form baseret på de værdier, du angiver i tekstboksene Bredde og Højde.

Radius Angiver hjørneradius for afrundede rektangler. Bruges til polygoner til at angive afstanden fra en polygons midtpunkt til de ydre punkter.

Sider Angiver antallet af sider i en polygon.

Udglat hjørner eller Udglat indrykninger Gengiver en polygon med udglattede hjørner eller indrykninger.

Fastgør til pixel Fastgør kanter på et rektangel eller afrundet rektangel til pixelgrænserne.

Firkant Låser et rektangel eller afrundet rektangel til en firkant.

Ikke begrænset Bruges til at indstille bredden og højden for et rektangel, afrundet rektangel, en ellipse eller brugerdefineret form ved at trække.

Vægt Angiver bredden for linjeværktøjet i pixel.

Du kan ændre strøgbredden for andre formværktøjer under Lag > Lagtype > Strøg. (Se Anvende eller redigere en brugerdefineret lagtype.)

Til toppen

Redigere former

En form er et udfyldningslag, der er kædet sammen med en vektormaske. Du kan let ændre udfyldningen til en anden farve, et andet farveforløb eller et andet mønster ved at redigere formens udfyldningslag. Du kan også redigere formens vektormaske for at ændre formens kontur og anvende en type pålaget.

- Du kan ændre en forms farve ved at dobbeltklikke på formlagets miniaturebillede i panelet Lag og vælge en anden farve med farvevælgeren.
- Du kan udfylde en form med et mønster eller et farveforløb ved at vælge formlaget i panelet Lag og vælge Lag > Lagtype > Farveforløbsmaske.
- Du kan ændre strøgbredden ved at vælge formlaget i panelet Lag og vælge Lag > Lagtype > Strøg.
- Du kan ændre en forms kontur ved at klikke på formlagets vektormaskeminiature i panelet Lag eller i panelet Kurver. Rediger derefter formen med værktøjet til direkte valg og penværktøjet.
- Du kan flytte en form uden at ændre dens størrelse eller proportioner ved at bruge flytteværktøjet.

Du kan læse mere under Justere kurvekomponenter og Transformere frit.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Maleværktøjer

Om maleværktøj, forudindstillinger og indstillinger
Male med penselværktøjet eller blyantværktøjet
Indstillinger for maleværktøjer
Vælge markørpræference

Om maleværktøj, forudindstillinger og indstillinger

Til toppen

Adobe Photoshop indeholder flere værktøjer til at male og redigere billedfarver. Penselværktøjet og blyantværktøjet fungerer som traditionelle tegneværktøjer ved at farvelægge med penselstrøg. Med værktøjer som viskelæder, slørings og udtværing ændres de eksisterende farver i billedet. På indstillingslinjen for hvert værktøj kan du indstille, hvordan farver anvendes i et billede og vælge mellem forudindstillede penselspidser. Se Galleri for maleværktøjer.

Faste indstillinger for pensel og værktøj

Du kan gemme et sæt penselindstillinger som en forudindstilling, så du hurtigt kan få adgang til de penselegenskaber, du ofte bruger. Photoshop indeholder mange eksempler på faste indstillinger for pensel. Du kan starte med disse faste indstillinger og ændre dem, så du opnår nye effekter. Du kan hente mange originale faste indstillinger for pensler på internettet.

I indstillingslinjen kan du bruge vælgeren til faste penselindstillinger til at vælge mellem faste indstillinger og ændre en pensels størrelse og hårdhed midlertidigt.

Gem faste indstillinger for værktøj, når du vil opbevare tilpassede penselspidsegenskaber sammen med indstillinger fra indstillingslinjen, f.eks. opacitet, forløb og farve. Du kan finde flere oplysninger om faste indstillinger for værktøjer under Oprette og bruge faste indstillinger for værktøjer.

Penselspidsindstillinger

Sammen med indstillinger på indstillingslinjen styrer penselspidsindstillinger, hvordan farver anvendes. Du kan anvende farve gradvist, med bløde kanter, med store penselstrøg, med forskellig penseldynamik, med forskellige blandingsegenskaber og med pensler i forskellige former. Du kan anvende tekstur sammen med dine penselstrøg til at simulere maling på lærred eller kunstpapir. Du kan også simulere sprøjtemaling med en airbrush. Du bruger panelet Pensel til at angive indstillinger for penselspidsen. Se Oversigt over panelet Pensel.

Hvis du arbejder med en tegneplade, kan du styre, hvordan farverne males på ved hjælp af pennetryk, vinkel, rotation eller et pennehjul. Du angiver indstillinger for tegneplader i panelet Pensel og på indstillingslinjen.

Male med penselværktøjet eller blyantværktøjet

Til toppen

Med pensel- og blyantværktøjet kan du male den aktuelle forgrundsfarve på et billede. Penselværktøjet opretter bløde farvestrøg. Blyantværktøjet opretter streger med hårde kanter.

Bemærk! *Værktøjet Rotation roterer lærredet, så det bliver nemmere at male. Se Brug af værktøjet Roter visning.*

1. Vælg en forgrundsfarve. (Se Vælge farver i værktøjskassen).
2. Vælg penselværktøjet eller blyantsværktøjet.
3. Vælg en pensel fra panelet Faste indstillinger for pensel. Se Vælg en forudindstillet pensel.
4. Angiv værktøjsindstillinger for tilstand, opacitet osv. på indstillingslinjen.
5. Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på og træk i billedet for at male.
   - Hvis du vil tegne en lige linje, skal du klikke på et startpunkt i billedet. Hold derefter Skift nede, og klik på et slutpunkt.
   - Når penselværktøjet bruges som en airbrush, kan du holde museknappen nede uden at trække for at opbygge farve.

Indstillinger for maleværktøjer

Til toppen

Angiv følgende på indstillingslinjen. De tilgængelige indstillinger afhænger af det enkelte værktøj.

Tilstand Indstiller metoden til blanding af farven, du maler, med underliggende eksisterende pixel. De tilgængelige tilstande afhænger af det aktuelt valgte værktøj. Maletilstande svarer til tilstande for blanding af lag. Se Blandingstilstande.

Opacitet Angiver gennemsigtigheden af den farve, du anvender. Når du maler over et område, overskrider opaciteten ikke det indstillede niveau, uanset hvor ofte du flytter markøren over området, indtil du slipper museknappen. Hvis du fører penslen hen over området igen, tilsætter du mere farve svarende til den indstillede opacitet. Ved en opacitet på 100 procent er farven uigennemsigtig.

Forløb Angiver den hastighed, hvormed farve anvendes, når du fører markøren hen over et område. Når du maler over et område, mens du trykker på museknappen, akkumuleres mængden af farve på basis af forløbet, indtil opacitetsindstillingen er nået. Hvis du f.eks. indstiller opaciteten til 33 % og forløbet til 33 %, flyttes farven 33% mod penselfarven, hver gang du fører penslen hen over et område. Opaciteten vil ikke overstige 33% i alt, medmindre du slipper museknappen og fører penslen over området igen.

Tryk på en af de numeriske taster for at indstille et værktøjs opacitet i trin på 10% (hvis du trykker på 1, indstilles den til 10%, når du trykker på 0, indstilles den til 100%). Tryk på to numeriske taster, hvis du vil angive en mere præcis grad af opacitet. Tryk på Shift og en numerisk tast for at indstille tætheden.

Airbrush
Simulerer maling med en airbrush. Når du fører markøren over et område, akkumuleres der maling, mens du holder museknappen nede. Indstillinger for penselhårdhed, opacitet og forløb styrer, hvor hurtigt maling anvendes, og hvor meget maling der anvendes. Klik på knappen for at slå funktionen til eller fra.

Autoviskelæder (Kun blyantsværktøj) Maler baggrundsfarven i områder, der indeholder forgrundsfarven. Vælg den forgrundsfarve, du vil viske ud, og den baggrundsfarve, du vil skifte til. (Se Autoviskelæder med værktøjet Blyant.)

Knapper for tryk på tegneplade
Du kan bruge punkttryk til at tilsidesætte indstillingerne for opacitet og størrelse i panelet Pensel.

Til toppen

Vælge markørpræference

Maleværktøjerne har tre forskellige markører: standardmarkøren (ikonet fra værktøjskassen), et trådkors + og en markør med en størrelse og form, der svarer til den valgte penselspids.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Markører (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Markører (Mac OS).
2. Vælg de ønskede markører i områderne Malemarkører og Andre markører. Eksempelmarkørerne ændres, så de svarer til de foretagne valg. Hvis du ønsker en penselspidsmarkør, skal du vælge en størrelse, samt om der skal vises et trådkors i markøren.
   - Normal penselspids begrænser markørens størrelse til de områder af penselstrøget, der har 50% eller højere opacitet.
   - Med Penselspids i fuld størrelse tilpasses markørens størrelse til hele det område, der påvirkes af penselstrøget. Ved bløde pensler giver dette en større markør end indstillingen Normal, så områderne af penselstrøget med lavere gennemsigtighed medtages.

Hvis du vil kombinere forskellige markørtyper, skal du vælge Vis trådkors i Penselspids eller Vis kun trådkors, mens der males. Alternativt kan du trykke på Caps Lock, når du bruger pennen eller penslen, og derved skifte mellem standardmarkøren og trådkorset.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprette og ændre pensler

Oversigt over panelet Pensel
Oprette en penselspids fra et billede
Oprette en pensel og angive maleindstillinger
Standardindstillinger for formen på børstehårenes spids
Indstillinger for formen på børstehårenes spids
Indstillinger for nedbrydelige spidser | CC, CS6
Indstillinger for Airbrush-spidser | CC, CS6
Indstillinger for penselstilling | CC, CS6
Andre penselindstillinger
Penselspredning
Slette penselindstillinger

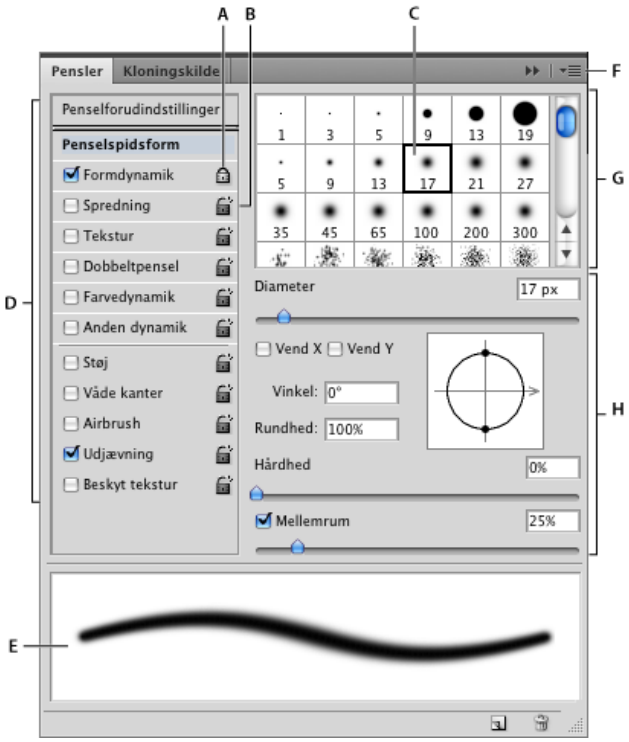
Du kan oprette pensler, der anvender maling på billeder, på mange forskellige måder. Vælg en eksisterende forudindstillet pensel, en penselspidsform, eller opret en unik penselspids fra en del af et billede. Vælg indstillinger i panelet Pensel for at angive, hvordan malingen anvendes.

Til toppen

Oversigt over panelet Pensel

I panelet Pensel kan du vælge pensler med faste indstillinger fra panelet Faste indstillinger for pensel, men du kan også ændre eksisterende pensler og designe nye brugerdefinerede pensler. Panelet Pensel indeholder de penselspidsindstillinger, der bestemmer, hvordan malingen stryges på et billede.

Eksempelbilledet af penselstrøg nederst i panelet viser, hvordan malerstrøg ser ud med de valgte penselindstillinger.



Panelet Pensel med indstillinger for Penselspidsform
***A.** Låst **B.** Ulåst **C.** Valgt penselspids **D.** Penselindstillinger **E.** Eksempelbillede af penselstrøg **F.** pop op-menu **G.** Penselspidsformer (når indstillingen Penselspidsform er valgt) **H.** Penselindstillinger*

Vise panelet Pensel og penselindstillingerne

1. Vælg Vindue > Pensel. Eller vælg et male-, viskelæder-, tonings- eller fokusværktøj, og klik på panelknappen i venstre side af indstillingslinjen.

2. Vælg et indstillingssæt i venstre side af panelet. De tilgængelige indstillinger for sættet vises i højre side af panelet.

   Klik på afkrydsningsfeltet til venstre for indstillingssættet for at aktivere eller deaktivere indstillingerne uden at få dem vist.

Til toppen

Oprette en penselspids fra et billede

1. Brug et markeringsværktøj, og marker den del af billedet, som du bruge som brugerdefineret pensel. Penselaftrykket kan have en størrelse på op til 2500 pixel gange 2500 pixel.

   Du kan ikke ændre hårdheden af indsamlede pensler, når du maler. Hvis du vil oprette en pensel med skarpe kanter, skal du indstille Udtynd til nul pixel. Hvis du vil oprette en pensel med bløde kanter, skal du øge værdien for Udtynd.

   Bemærk! *Hvis du vælger et farvebillede, konverteres penselspidsbilledet til et gråtonebillede. Eventuelle lagmasker der er anvendt på billedet, påvirker ikke definitionen af penselspidsen.*

2. Vælg Rediger > Definer penselforudindstilling.
3. Navngiv penslen, og klik på OK.

Til toppen

Oprette en pensel og angive maleindstillinger

1. Vælg et male-, viskelæder-, tonings- eller fokusværktøj. Vælg derefter Vindue > Pensel.
2. I panelet Pensel kan du vælge formen på en penselspids eller klikke på Faste indstillinger for pensel og vælge en af de eksisterende pensler med faste indstillinger.
3. Vælg Penselspidsform i venstre side af panelet Pensel, og angiv indstillinger.
4. Se følgende emner, hvis du vil angive andre indstillinger for penslen:
   - Tilføje dynamiske elementer til pensler
   - Vælge spredning i et strøg
   - Oprette teksturerede pensler
   - Vælg, hvordan penslen ændres dynamisk
   - Tegne eller male med grafiktablet
5. Hvis du vil låse attributterne for penselspidsens form (og derved bevare dem, hvis du vælger en anden pensel med faste indstillinger), skal du klikke på ikonet Lås op. Hvis du vil låse en penselspids op, skal du klikke på låseikonet.
6. Hvis du vil gemme penslen til senere brug, skal du vælge Ny fast indstilling for pensel i menuen i panelet Pensel.

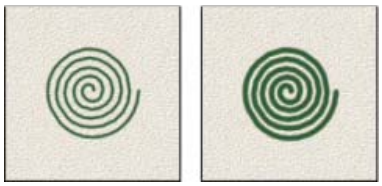
   Bemærk! *Hvis du vil gemme den nye pensel permanent eller distribuere den til andre brugere, skal du gemme penslen som en del af et sæt pensler. Vælg Gem pensler i menuen i panelet Faste indstillinger for pensel, og gem derefter penslen i et nyt sæt, eller overskriv et eksisterende sæt. Hvis du nulstiller eller erstatter penslerne i panelet Faste indstillinger for pensel uden at gemme den i et sæt, risikerer du at miste den nye pensel.*

Til toppen

Standardindstillinger for formen på børstehårenes spids

Du kan angive følgende indstillinger for standard penselspidser i panelet Pensel:

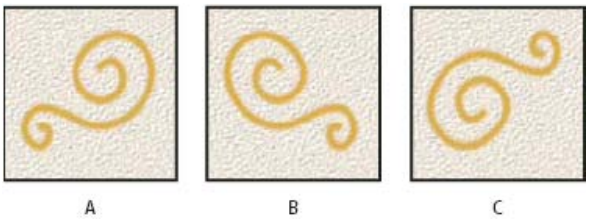
Størrelse Styrer penslens størrelse. Angiv en værdi i pixel, eller træk skydeknappen.



Penselstrøg med forskellige diameterværdier

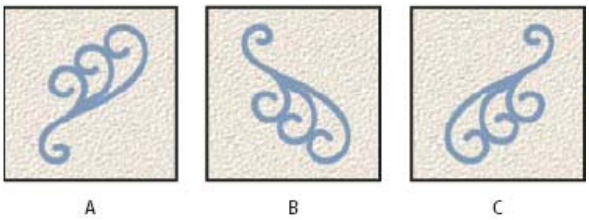
Brug prøvestørrelse Nulstiller penslen til dens oprindelige diameter. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis formen på penselspidsen blev oprettet ved at indsamle pixel i et billede.

Vend X Ændrer retningen af en penselspids på dens *x*-akse.



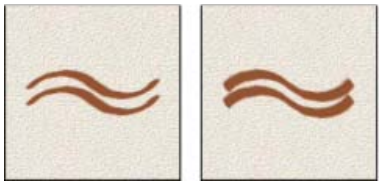
Vending af en penselspids på dens x-akse.
***A.** Penselspids i standardplacering **B.** Vend X er valgt **C.** Vend X og Vend Y er valgt*

Vend Y Ændrer retningen af en penselspids på dens *y*-akse.



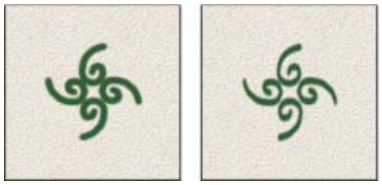
Vending af en penselspids på dens y-akse.
***A.** Penselspids i standardplacering **B.** Vend Y er valgt **C.** Vend Y og Vend X er valgt*

Vinkel Angiver den vinkel, som en elliptisk eller indsamlet pensels lange akse roteres med i forhold til vandret. Skriv en værdi i grader, eller træk den vandrette akse i eksempelboksen.



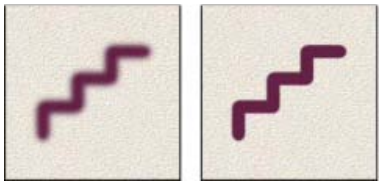
Vinklede pensler opretter et mejslet strøg

Rundhed Angiver forholdet mellem penslens korte og lange akse. Angiv en værdi i procent, eller træk punkterne i eksempelboksen. En værdi på 100% angiver en rund pensel, en værdi på 0% angiver en lineær pensel, og mellemliggende værdier angiver elliptiske pensler.



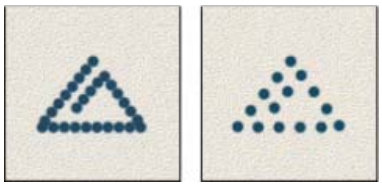
Justering af rundhed for at sammenpresse en penselspidsform

Hårdhed Styrer størrelsen på penslens hårde centrum. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi i procent af penseldiameteren. Du kan ikke ændre hårdheden af indsamlede pensler.



Penselstrøg med forskellige hårdhedsværdier

Afstand Styrer afstanden mellem penselmærker i et strøg. Skriv et tal for at ændre afstanden, eller brug skydeknappen til at angive en værdi i procent af penseldiameteren. Når denne indstilling er fravalgt, bestemmer markørens hastighed afstanden.



Forøgelse af afstanden får penslen til at "springe over"

Når du bruger en forudindstillet pensel, skal du trykke på tasten [for at formindske penselbredden. Tryk på]for at forøge bredden. For hårde runde, bløde runde og kalligrafiske pensler skal du trykke på Shift+ [for at formindske penslens hårdhed og på Shift+] for at forøge penslens hårdhed.

Til toppen

Indstillinger for formen på børstehårenes spids

Du kan se en video om spidser af børstehår på www.adobe.com/go/lrvid5009_ps_dk

Spidser af børstehår bruges til at finjustere børstehårene og lave penselstrøg, der ser ægte og naturlige ud. Angiv følgende indstillinger for penselspidsform i panelet Pensel:

Form Angiver hvordan børstehårene er arrangeret.

Børstehår Styrer børstehårenes samlede tæthed.

Længde Ændrer længden af børstehårene.

Tykkelse Styrer de enkelte børstehårs bredde.

Stivhed Styrer børstehårenes fleksibilitet. En lav indstilling betyder at børstehårene let ændrer form (bøjes, drejes osv.).

Hvis du vil variere penselstrøgene, når du bruger en mus, skal du justere indstillingen for stivhed.

Afstand Styrer afstanden mellem penselmærker i et strøg. Skriv et tal for at ændre afstanden, eller brug skydeknappen til at angive en procentdel af penslens diameter. Når denne indstilling er fravalgt, bestemmer markørens hastighed afstanden.

Vinkel Bestemmer penselspidsens hældningsvinkel, når du maler med en mus.

Visning af pensel Viser penselspidsen på en måde, der afspejler de ændrede indstillinger ovenfor samt det nuværende tryk og hældningsvinklen. Hvis du klikker i eksempelvinduet, kan du se penslen fra forskellige vinkler.

Bemærk! *OpenGL skal være aktiveret, for at du kan se eksempler på børstehårene. (Se Aktivere OpenGL og optimere GPU-indstillinger).*

Til toppen

Indstillinger for nedbrydelige spidser | CC, CS6

Nedbrydelige spidser opfører sig ligesom blyanter og farveblyanter og slides naturligt ned, når du tegner. Du kan se, hvor slidt spidsen er, med det dynamiske eksempel på børstespidsen øverst til venstre på billedet.

Størrelse Styrer penslens størrelse. Angiv en værdi i pixel, eller træk skydeknappen.

Blødhed Indstiller slidhastigheden. Angiv en værdi i procent, eller træk i skydeknappen.

Form Indstiller spidsens form. Vælg blandt en række indstillinger til spidsen.

Gør spids skarpere Returnerer spidsen til sin oprindelige skarphed.

Afstand Styrer afstanden mellem penselmærker i et strøg. Skriv et tal for at ændre afstanden, eller brug skydeknappen til at angive en procentdel af penslens diameter. Når denne indstilling er fravalgt, bestemmer markørens hastighed afstanden.

Visning af pensel Viser penselspidsen på en måde, der afspejler de ændrede indstillinger ovenfor samt det nuværende tryk og hældningsvinklen. Hvis du klikker i eksempelvinduet, kan du se penslen fra forskellige vinkler.

Til toppen

Indstillinger for Airbrush-spidser | CC, CS6

Airbrush-spidser gengiver spraydåser med en konisk 3d-spray. Med en pen kan du justere spredningen af spraystrøg ved hjælp af pennens tryk.

Størrelse Styrer penslens størrelse. Angiv en værdi i pixel, eller træk skydeknappen.

Hårdhed Styrer størrelsen på penslens hårde centrum.

Forvrængning Styrer forvrængningen, der skal gælde for sprøjtemalingen.

Grynethed Styrer grynetheden for malingdråbernes udseende.

Stænkstørrelse Styrer malingdråbernes størrelse.

Stænkmængde Styrer antallet af malingdråber.

Afstand Styrer afstanden mellem dråberne. Hvis denne indstilling er fravalgt, bestemmer markørens hastighed afstanden.

Visning af pensel Viser penselspidsen på en måde, der afspejler de ændrede indstillinger ovenfor samt det nuværende tryk og hældningsvinklen. Hvis du klikker i eksempelvinduet, kan du se penslen fra forskellige vinkler.

Til toppen

Indstillinger for penselstilling | CC, CS6

Med indstillinger for penselstilling kan du lave punkttryklignende effekter og styre penslens vinkel og position.

X-hældning Bestemmer penslens hældningsvinkel fra venstre mod højre.

Y-hældning Bestemmer penslens hældningsvinkel fra for- til bagsiden.

Rotation Bestemmer børstehårenes rotationsvinkel.

Tryk Bestemmer penslens tryk på lærredet.

Aktivér indstillinger for tilsidesættelse for at bevare en statisk penselstilling.

Til toppen

Andre penselindstillinger

Støj Føjer yderligere vilkårlighed til enkelte penselspidser. Denne indstilling er mest effektiv, når den anvendes på bløde penselspidser (penselspidser, der indeholder grå værdier).

Våde kanter Får maling til at blive ophobet langs penselstrøgets kanter, så der skabes en akvareleffekt.

Airbrush/Opbygning Anvender gradvise toner på et billede og simulerer traditionelle airbrushmetoder. Indstillingen Airbrush i panelet Pensel svarer til indstillingen Airbrush på indstillingslinjen.

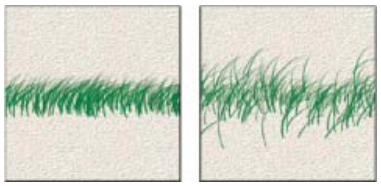
Udjævning Giver jævnere kurver i penselstrøg. Denne indstilling virker bedst, når du maler hurtigt med en pen. Der kan dog være en lille forsinkelse i strøggengivelsen.

Beskyt tekstur Anvender samme mønster og skalering på alle penselforudindstillinger med tekstur. Vælg denne indstilling for at simulere en ensartet lærredstekstur, når der males med flere teksturpenselspidser.

Til toppen

Penselspredning

Penselspredning bestemmer antallet og placeringen af mærker i et strøg.



Penselstrøg uden spredning (venstre) og med spredning (højre)

Spredning og Kontrol Angiver, hvordan penselmærker fordeles i et strøg. Når Begge akser er valgt, fordeles penselmærker radialt. Når Begge akser er fravalgt, fordeles penselmærker vinkelret på strøgkurven.

Indtast en værdi for at angive den maksimale spredningsværdi. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers spredningsvariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers spredningsvariation ikke skal styres.

Udton Udtoner penselmærkers spredning fra den maksimale spredning til ingen spredning i det angivne antal trin.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul, Rotation Varierer spredningen af penselmærker ud fra pennetryk, pennehældning, placering af pennens fingerskrue eller rotation af pennen.

Antal Angiver antallet af penselmærker, der anvendes ved hvert afstandsinterval.

Bemærk! *Hvis du forøger antallet uden at forøge afstands- eller spredningsværdierne, forringes maleydelsen.*

Antalvariation og Kontrol Angiver, hvordan antallet af penselmærker varieres for hvert afstandsinterval. Hvis du vil angive den maksimale procent af penselmærker, der anvendes ved hvert afstandsinterval, skal du angive en værdi. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers antalvariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers antalvariation ikke skal styres.

Udton Udtoner antallet af penselmærker fra værdien for Antal til 1 i det angivne antal trin.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul, Rotation Varierer antallet af penselmærker ud fra pennetryk, pennehældning, placering af pennens fingerskrue eller rotation af pennen.

Til toppen

Rydde penselindstillinger

Du kan straks slette alle de indstillinger, du har ændret for en penselforudindstilling (undtagen indstillinger for penselform).

- Vælg Slet penselkontrolelementer i menuen i panelet Pensel.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

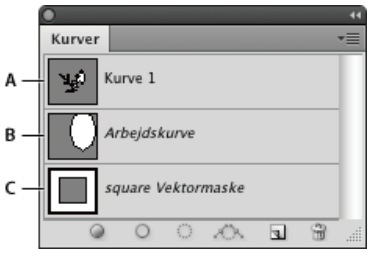
Håndtere kurver

Oversigt over panelet Kurver
Oprette en ny kurve i panelet Kurver
Opret en ny arbejdskurve
Håndtere kurver

Oversigt over panelet Kurver

Til toppen

Panelet Kurver (Vindue >Kurver) indeholder en liste med navnet på og et miniaturebillede af hver gemt kurve, den aktuelle arbejdskurve og den aktuelle vektormaske. Ydelsen kan forbedres ved at slå miniaturebilleder fra. Hvis du vil have vist en kurve, skal du først vælge den i panelet Kurver.



Panelet Kurver

***A.** Gemt kurve **B.** Midlertidig arbejdskurve **C.** Vektormaskekurve (vises kun, når formlag er valgt)*

Markere en kurve

❖ Klik på kurvenavnet i panelet Kurver. Du kan kun vælge én kurve ad gangen.

Fravælge en kurve

❖ Klik på et blankt område i panelet Kurver, eller tryk på Esc.

Ændre størrelsen på kurveminiaturer:

Vælg Panelindstillinger i menuen i panelet Kurver, og marker en størrelse, eller marker Ingen for at deaktivere visningen af miniaturebilleder.

Ændre en kurves stablingsrækkefølge

❖ Marker kurven i panelet Kurver, og træk kurven op eller ned. Når den kraftige sorte linje vises på den ønskede placering, skal du slippe museknappen.

***Bemærk!** Du kan ikke ændre rækkefølgen af vektormasker eller arbejdskurver i panelet Kurver.*

Oprette en ny kurve i panelet Kurver

Til toppen

- Klik på knappen Ny kurve , hvis du vil skabe en kurve uden at navngive den nederst i panelet Kurver.
- Hvis du vil oprette og navngive en kurve, skal du sørge for, at ingen arbejdskurve er valgt. Vælg Ny kurve i menuen i panelet Kurver, eller hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på knappen Ny kurve nederst i panelet. Angiv et navn til kurven i dialogboksen Ny kurve, og klik på OK.

Opret en ny arbejdskurve

Til toppen

1. Vælg et formværktøj eller penværktøj, og klik på knappen Kurver på indstillingslinjen.
2. Angiv værktøjsspecifikke indstillinger, og tegn kurven. Yderligere oplysninger finder du under Indstillinger for formværktøjer og Om tegneværktøjerne.
3. Tegn eventuelt yderligere kurvekomponenter. Du kan nemt skifte mellem tegneværktøjerne ved at klikke på en værktøjsknap på indstillingslinjen. Vælg en kurveområdeindstilling for at bestemme, hvordan overlappende kurvekomponenter gennemskæres:
   Føj til kurveområde Føjer det nye område til områder med overlappende kurver.

   Træk fra kurveområde Fjerner det nye område fra området med overlappende kurver.

   Gennemskær kurveområde Begrænser kurven til gennemskæringen af det nye område og det eksisterende område.

Udeluk områder med overlappende kurver Udelukker det overlappende område i den konsoliderede kurve.

Hold Skift nede for midlertidigt at vælge indstillingen Føj til kurveområde, mens du tegner med et formværktøj. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede for midlertidigt at vælge indstillingen Træk fra kurveområde.

Til toppen

Håndtere kurver

Når du bruger et pen- eller formværktøj til at oprette en arbejdskurve, vises den nye kurve som arbejdskurven i panelet Kurver. Arbejdskurven er midlertidig. Du skal gemme den for ikke at miste indholdet. Hvis du fravælger arbejdskurven uden at gemme den og starter med at tegne igen, erstatter en ny kurve den eksisterende.

Når du bruger et pen- eller formværktøj til at oprette et nyt formlag, vises den nye kurve som en vektormaske i panelet Kurver. Vektormasker er kædet sammen med deres overordnede lag. Du skal vælge det overordnede lag i panelet Lag for at få vist vektormasken i panelet Kurver. Du kan fjerne en vektormaske fra et lag og konvertere en vektormaske til en rasteriseret maske. Yderligere oplysninger finder du under Tilføje og redigere vektormasker.

Kurver gemt sammen med et billede vises, når du åbner det igen. I Windows understøtter formaterne JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF og TIFF kurver i Photoshop. I Mac OS understøtter alle tilgængelige filformater kurver.

Bemærk! *Kurver i andre formater, der ikke er angivet her, overlever generelt ikke en overgang fra Mac OS til Windows og tilbage til Mac OS.*

Gemme en arbejdskurve

- Du gemmer uden at omdøbe ved at trække arbejdskurvens navn til knappen Ny kurve nederst i panelet Kurver.
- Hvis du vil gemme og navngive, skal du vælge Gem kurve (Windows) eller Arkiver kurve (Mac OS) i menuen i panelet Kurver, angive et nyt kurvenavn i dialogboksen Gem kurve (Windows) eller Arkiver kurve (Mac OS) og klikke på OK.

Omdøbe en gemt kurve

✥ Dobbeltklik på kurvens navn i panelet Kurver, skriv et nyt navn, og tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Slette en kurve

1. Klik på kurvenavnet i panelet Kurver.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk kurven til sletteikonet nederst i panelet Kurver.
   - Vælg Slet kurve i menuen i panelet Kurver.
   - Klik på sletteikonet nederst i panelet Kurver, og klik på Ja.

Hvis du vil slette en kurve uden at bekræfte sletningen, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på sletteikonet nederst i panelet Kurver.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Farveforløb

Anvende en farveforløbsudfyldning
Håndtere forudindstillinger for farveforløb
Oversigt over farveforløbseditor
Oprette et jævnt farveforløb
Angive farveforløbets gennemsigtighed
Oprette et støjfarveforløb

Til toppen

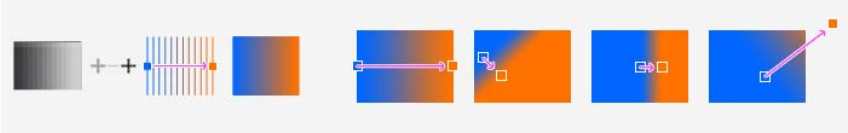
Anvende en farveforløbsudfyldning

Farveforløbsværktøjet opretter en gradvis blanding mellem flere farver. Du kan vælge mellem forudindstillede farveforløbsudfyldninger eller oprette dine egne.

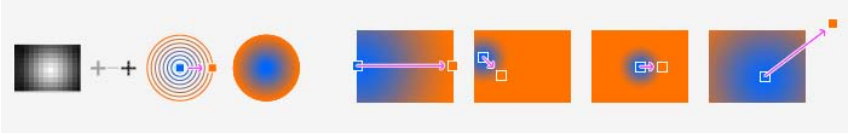
Bemærk! *Farveforløbsværktøjet kan bruges sammen med bitmapbilleder eller indekserede farvebilleder.*

1. Hvis du vil udfylde en del af billedet, skal du markere det ønskede område. Ellers anvendes farveforløbsudfyldningen på hele det aktive lag.
2. Vælg farveforløbsværktøjet . (Hvis værktøjet ikke er synligt, skal du holde malerspandværktøjet nede).
3. Vælg en udfyldning fra det brede farveforløbseksempel på indstillingslinjen:
   - Klik på trekanten ud for eksemplet for at vælge en fast farveforløbsudfyldning.
   - Klik i eksemplet for at åbne farveforløbseditor. Vælg en fast farveforløbsudfyldning, eller opret en ny farveforløbsudfyldning. (Se Oprette et jævnt farveforløb).

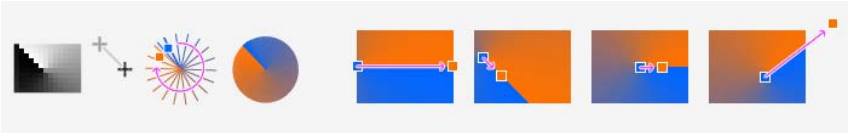
     Den faste indstilling Neutral tæthed er et nyttigt fotofilter til brug ved solnedgange og andre motiver med høj kontrast.
4. Vælg et element for at bestemme, hvordan startpunktet (hvor der trykkes på museknappen) og slutpunktet (hvor museknappen slippes) påvirker farveforløbets udseende.
   Lineært farveforløb Toner fra startpunktet til slutpunktet i en lige linje.

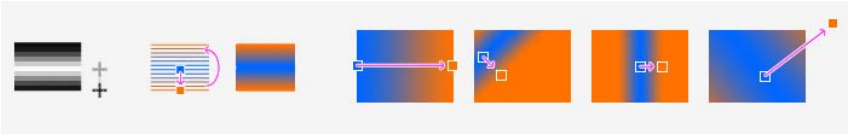
   Radialt farveforløb Toner fra startpunktet til slutpunktet i et cirkelmønster.

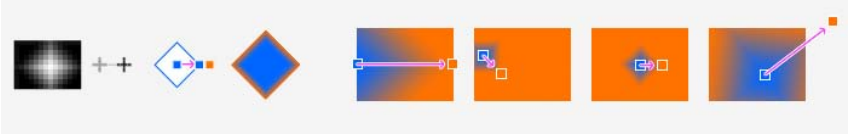
   Vinkelfarveforløb Toner i en bevægelse mod uret omkring startpunktet.

   Reflekteret farveforløb Spejler det samme lineære farveforløb på begge sider af startpunktet.

   Diamantfarveforløb Toner fra midtpunktet og til de yderste hjørner i et diamantmønster.

   
5. Vælg følgende fremgangsmåde på indstillingslinjen:

- Angiv en blandingstilstand og opacitet for malingen. (Læs mere under Blandingstilstande).
- Vælg Tilbage for at vende farvernes rækkefølge om i farveforløbsudfyldningen.
- Vælg Rastersimulering for at oprette en jævnere blanding med færre striber.
- Vælg Gennemsigtighed for at bruge en gennemsigtighedsmaske til farveforløbsudfyldningen. (Se Angive farveforløbets gennemsigtighed).

6. Placer markøren i billedet på det sted, hvor du vil sætte farveforløbets startpunkt, og træk for at definere slutpunktet. Du kan låse linjevinklen til et interval på 45° ved at holde Shift nede, mens du trækker.

Til toppen

Håndtere forudindstillinger for farveforløb

Med forudindstillinger for farveforløb kan du hurtigt anvende farveforløb, som du ofte bruger. Du kan styre dine forudindstillinger i farveforløbsvælgeren, Styring af forudindstillinger eller farveforløbseditor.

Sådan gemmes et sæt forudindstillede farveforløb som et bibliotek

1. Klik på Gem i dialogboksen Farveforløbseditor, eller vælg Gem farveforløb i menuen i farveforløbsvælgeren på indstillingslinjen.
2. Vælg, hvor farveforløbsbiblioteket skal placeres, giv filen et navn, og klik på Gem.

   Du kan gemme biblioteket et vilkårligt sted. Men hvis du placerer biblioteksfilen på standardstedet for faste indstillinger i mappen Faste indstillinger/Farveforløb, vises biblioteksnavnet nederst i panelmenuen, når du har genstartet Photoshop.

Indlæse et bibliotek med forudindstillede farveforløb

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder i dialogboksen Farveforløbseditor:

- Klik på Indlæs for at føje et bibliotek til den aktuelle liste. Vælg den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
- Vælg kommandoen Erstat farveforløb i panelmenuen for at erstatte den aktuelle liste med et andet bibliotek. Vælg den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
- Vælg en biblioteksfil nederst i panelmenuen. Klik på OK for at erstatte den aktuelle liste, eller klik på Tilføj for at tilføje den aktuelle liste.

Bemærk! *Du kan også vælge Indlæs farveforløb, Erstat farveforløb eller vælge et bibliotek med farveforløb i menuen i farveforløbsvælgeren på indstillingslinjen.*

Sådan vender du tilbage til standardbiblioteket med forudindstillede farveforløb

❖ Vælg Nulstil farveforløb i panelmenuen. Du kan enten erstatte den aktuelle liste eller føje standardbiblioteket til den aktuelle liste.

Ændre, hvordan forudindstillede farveforløb vises

❖ Vælg en visningsindstilling i menuen i panelet:

Kun tekst Viser farveforløbene som en liste.

Lille eller Stort miniaturebillede Viser farveforløbene som miniaturebilleder.

Lille eller Stor liste Viser farveforløbene som en liste med miniaturebilleder.

Omdøbe et forudindstillet farveforløb

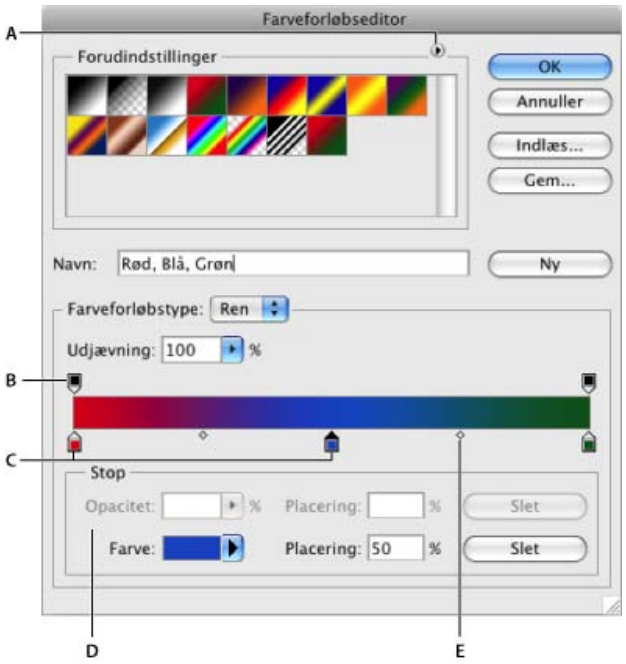
- Hvis panelet er indstillet til at vise farveforløb som miniaturebilleder, skal du dobbeltklikke på et farveforløb, skrive et nyt navn og derefter klikke på OK.
- Hvis panelet er indstillet til at vise farveforløb som en liste eller kun tekst, skal du dobbeltklikke på et farveforløb, skrive et nyt navn og trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Til toppen

Oversigt over farveforløbseditor

Hvis du vil se dialogboksen Farveforløbseditor, skal du klikke på det aktuelle farveforløbseksempel på indstillingslinjen. (Når du holder markøren over farveforløbseksemplet, vises der et værktøjstip med teksten "Klik for at redigere farveforløb").

I dialogboksen Farveforløbseditor kan du definere et nyt farveforløb ved at ændre en kopi af et eksisterende. Du kan også føje mellemliggende farver til et farveforløb og på den måde oprette en blanding mellem mere end to farver.



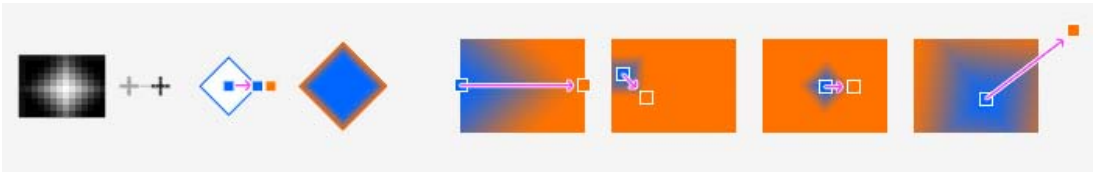
Dialogboksen Farveforløbseditor

***A.** Panelmenu **B.** Opacitetsstop **C.** Farvestop **D.** Juster værdier, eller slet det valgte opacitets- eller farvestop **E.** Midtpunkt*

Til toppen

Oprette et jævnt farveforløb

1. Vælg farveforløbsværktøjet .
2. Klik i farveforløbseksemplet på indstillingslinjen for at åbne dialogboksen Farveforløbseditor.
3. Vælg et farveforløb i afsnittet Faste indstillinger i dialogboksen for at basere det nye farveforløb på et eksisterende.
4. Vælg Ren i pop op-menuen Farveforløbstype.
5. Klik på det venstre farvestop under farveforløbslinjen for at definere farveforløbets startfarve. Trekanten over stoppet bliver sort , hvilket angiver, at startfarven redigeres.
6. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at vælge en farve:
   - Dobbeltklik på farvestoppet, eller klik på farveprøven i afsnittet Stop i dialogboksen. Vælg en farve, og klik på OK.
   - Vælg en indstilling i pop op-menuen Farve i afsnittet Stop i dialogboksen.
   - Placer markøren over farveforløbslinjen (markøren ændres til pipetten), og klik for at indsamle en farve, eller klik et sted i billedet for at indsamle en farve fra billedet.
7. Klik på det højre farvestop under farveforløbslinjen for at definere farveforløbets slutfarve. Vælg derefter en farve.
8. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at justere placeringen af start- eller slutpunktet:
   - Træk det tilsvarende farvestop mod venstre eller højre til den ønskede placering.
   - Klik på det tilsvarende farvestop, og angiv en værdi for Placering i afsnittet Stop i dialogboksen. En værdi på 0% placerer punktet helt til venstre på farveforløbslinjen, en værdi på 100% helt til højre.
9. Hvis du vil justere placeringen af midtpunktet (hvor farveforløbet viser en lige blanding af start- og slutfarverne), skal du trække diamanten



under farveforløbslinjen mod venstre eller højre eller klikke på diamanten for at angive en værdi for Placering.
10. Hvis du vil føje mellemliggende farver til et farveforløb, skal du klikke under farveforløbslinjen for at definere et andet farvestop. Angiv farven, og juster placeringen og midtpunktet for det mellemliggende punkt på samme måde som for et start- eller slutpunkt.
11. Hvis du vil slette det farvestop, du redigerer, skal du klikke på Slet eller trække stoppet nedad, indtil det forsvinder.
12. Du kan styre, hvor gradvise overgangene er mellem striberne i farveforløbet, ved at angive en værdi i tekstboksen Udjævning eller trække i pop op-skydeknappen Udjævning.
13. Indstil eventuelt gennemsigtighedsværdier for farveforløbet.
14. Indtast et navn til det nye farveforløb.

15. Hvis du vil gemme farveforløbet som en forudindstilling, skal du klikke på Ny, når du er færdig med at oprette det.
    Bemærk! *Nye faste indstillinger gemmes i en indstillingsfil. Hvis denne fil slettes eller beskadiges, eller hvis du nulstiller de faste indstillinger til standardbiblioteket, går de nye faste indstillinger tabt. Hvis du vil gemme nye faste indstillinger permanent, skal du gemme dem i et bibliotek.*

Til toppen

Angive farveforløbets gennemsigtighed

Hvert farveforløb indeholder indstillinger, som styrer udfyldningens opacitet forskellige steder i farveforløbet. Du kan f.eks. indstille startfarven til 100% opacitet og få udfyldningen til gradvist at blande sig med en slutfarve med 50% opacitet. Skakbrætmønsteret angiver mængden af gennemsigtighed i farveforløbseksemplet.

1. Opret et farveforløb.
2. Hvis du vil justere startopaciteten, skal du klikke på det venstre opacitetsstop over farveforløbslinjen. Trekanten under stoppet bliver sort for at angive, at startgennemsigtigheden redigeres.
3. Angiv en værdi i tekstboksen Opacitet i afsnittet Stop i dialogboksen, eller træk pop op-skydeknappen Opacitet.
4. Hvis du vil justere opaciteten af slutpunktet, skal du klikke på det højre gennemsigtighedsstop over farveforløbslinjen. Angiv derefter opaciteten i afsnittet Stop.
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at justere placeringen af start- eller slutopaciteten:
   - Træk det tilsvarende opacitetsstop mod højre eller venstre.
   - Marker det tilsvarende opacitetsstop, og angiv en værdi for Placering.
6. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at justere placeringen af opacitet for midtpunktet (punktet midt mellem start- og slutopaciteterne):
   - Træk diamanten over farveforløbslinjen til højre eller venstre.
   - Marker diamanten, og angiv en værdi for Placering.
7. Hvis du vil slette det opacitetsstop, du redigerer, skal du klikke på Slet.
8. Hvis du vil føje en mellemliggende opacitet til masken, skal du klikke over farveforløbslinjen for at definere et nyt opacitetsstop. Du kan derefter justere og flytte denne opacitet på samme måde som for en start- eller slutopacitet. Hvis du vil fjerne en mellemliggende opacitet, skal du trække dens gennemsigtighedsstop op og væk fra farveforløbslinjen.
9. Hvis du vil oprette et forudindstillet farveforløb, skal du skrive et navn i tekstboksen Navn og klikke på Nyt. Der oprettes en ny forudindstilling for farveforløbet med den gennemsigtighed, du angav.

Til toppen

Oprette et støjfarveforløb

Et støjfarveforløb er et farveforløb, som indeholder tilfældigt fordelte farver inden for det farveområde, du angiver.

Støjfarveforløb med forskellige grovhedsværdier.
A. *10% grovhed* ***B.*** *50% grovhed* ***C.*** *90% grovhed*

1. Vælg farveforløbsværktøjet .
2. Klik på farveforløbseksemplet på indstillingslinjen for at åbne dialogboksen Farveforløbseditor.
3. Vælg et farveforløb i afsnittet Faste indstillinger i dialogboksen for at basere det nye farveforløb på et eksisterende.
4. Vælg Støj i pop op-menuen Farveforløbstype, og angiv følgende indstillinger:
   Grovhed Styrer hvor gradvise overgangene mellem farvebånd er i farveforløbet.

   Farvemodel Ændrer hvilke farvekomponenter du kan justerer. Du definerer intervallet med acceptable værdier ved at bevæge skydeknappen for hver komponent. Hvis du f.eks. vælger HSB-modellen, kan du begrænse farveforløbet til blå-grønne farvetoner, høj farvemætning og mellemhøj lysstyrke.

   Begræns farver Forhindrer overmættede farver.

   Tilføj gennemsigtighed Føjer gennemsigtighed til vilkårlige farver.

   Gør vilkårlig Der oprettes et vilkårligt farveforløb, der overholder ovenstående indstillinger. Klik på knappen, indtil du finder en passende indstilling.
5. Hvis du vil oprette et forudindstillet farveforløb med de valgte indstillinger, skal du skrive et navn i tekstboksen Navn og klikke på Nyt.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Generere et mønster med Mønsteroprettelse

Mønsteroprettelse er et valgfrit ekstramodul som du kan hente til Windows eller Mac OS.

Med filteret Mønsteroprettelse opdeles og samles et billede for at oprette et mønster. Mønsteroprettelse fungerer på to måder:

- Udfylder et lag eller en markering med et mønster. Mønsteret kan bestå af én stor flise eller flere dublerede fliser.
- Opretter fliser, du kan gemme som en mønsterforudindstilling og bruge sammen med andre billeder.

  Du kan generere flere mønstre ud fra den samme prøve, indtil du finder det, der skal bruges.

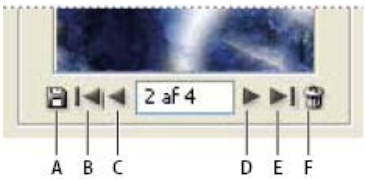
1. Mønsteroprettelse er et valgfrit ekstramodul. Hent og installer det til Windows eller Mac OS.
2. Kør Photoshop i 32-bit tilstand (kun 64-bit Mac OS).
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg det lag, som indeholder det område, du vil oprette mønsteret ud fra. Det lag, du vælger, erstattes med det oprettede mønster, så det er en god idé først at oprette en kopi af laget.
   - Hvis du vil oprette et mønster i et nyt lag eller en ny fil, skal du oprette en rektangulær markering af det billede, du bruger til at oprette mønsteret ud fra, og derefter vælge Rediger > Kopier. Føj derefter et lag til billedet, eller opret en ny fil med de dimensioner, det endelige billede skal have.
4. Vælg Filter > Mønsteroprettelse.
5. Angiv mønsterets kilde.
   - Vælg Brug udklipsholderen som prøve for at bruge indholdet i Udklipsholder, hvis du kopierede et billede, inden du åbnede Mønsteroprettelse.
   - Opret en markering i eksempelområdet med markeringsrammeværktøjet i Mønsteroprettelse . Hvis du vil flytte markeringsrammen, skal du trække den til en anden placering.

   Bemærk! *Du kan bruge zoom- og håndværktøjerne til at navigere i eksempelområdet. Brug Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) sammen med zoomværktøjet for at zoome ud. Forstørrelsesniveauet vises nederst i dialogboksen.*
6. Angiv flisestørrelsen.
   - Angiv pixeldimensioner i boksene Bredde og Højde.
   - Klik på Brug billedstørrelse for at oprette et mønster med én flise, som udfylder laget.
7. Klik på Generer. Du kan trykke på Esc for at annullere oprettelsen.

   Eksempelområdet dækkes af fliser med det oprettede mønster.
   - Hvis du vil skifte mellem det oprettede eksempel og kildebilledet, skal du vælge en indstilling i menuen Vis.
   - Klik på Flisegrænser for at få vist grænserne for de enkelte fliser.
   - Hvis du vil forskyde fliserne i det oprettede mønster, skal du vælge en retning i pop op-menuen Forskydning og angive en værdi i tekstboksen Mængde. Forskydningsmængden er en procent af flisedimensionen i den angivne retning. Forskydningen har ingen indflydelse på fliser i gemte mønsterforudindstillinger.
8. Klik på Generer igen for at oprette yderligere mønstre med de samme indstillinger, eller juster indstillingerne, og klik derefter på Generer igen.
   Udjævning Justerer de skarpe kanter i mønsteret. Forøg udjævningen for at reducere kanterne.

   Prøveoplysninger Angiver størrelsen på mønsterudsnit i flisen. En høj værdi bevarer flere af de oprindelige detaljer i mønsteret. En lav værdi bruger mindre udsnit i flisen. Det tager længere tid at generere fliser, når du bruger en høj værdi.
9. Naviger gennem de genererede fliser i panelet Fliseoversigt for at vælge den flise, du vil bruge til at udfylde laget, eller gemme som en mønsterforudindstilling.
   - Du navigerer gennem de genererede fliser ved at klikke på knappen Første flise, Forrige flise, Næste flise eller Sidste flise. Du kan også skrive nummeret på det mønstereksempel, du vil have vist, og derefter trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
   - Hvis du vil have vist, hvordan flisen ser ud som et gentaget mønster i eksempelområdet, skal du sørge for, at Opdater mønstereksempel er valgt. Hvis visningen af fliseeksempler er langsom, kan du fravælge denne indstilling, finde den ønskede flise og derefter vælge indstillingen.
   - Hvis du vil slette et flise- og mønstereksempel, skal du navigere til den flise, der skal slettes, og klikke på sletteikonet.
   - Hvis du vil gemme en flise som en mønsterforudindstilling, skal du navigere til den flise, der skal gemmes, og klikke på knappen Gem forudindstillet mønster. Skriv et navn til forudindstillingen, og klik på OK. Når du gemmer en flise som et forudindstillet mønster, gemmes

kun en enkelt flise, ikke hele det oprettede mønster.



Knapper til fliseoversigt
***A.** Gem forudindstillet mønster **B.** Første flise **C.** Forrige flise **D.** Næste flise **E.** Sidste flise **F.** Sletteikon*

10. Når du er tilfreds med et mønstereksempel, og du har gemt de fliser, du kan få brug for senere, skal du klikke på OK for at udfylde laget eller markeringen.

    Hvis du kun opretter forudindstillede mønstre, skal du klikke på Annuller for at lukke dialogboksen uden at udfylde laget.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udfylde og optegne markeringer, lag og kurver

Udfyldning med værktøjet Malerspand
Udfylde en markering eller et lag med farve
Indholdsafhængig, mønster eller oversigtsudfyldning
Udfylde arbejdslærredet
Optegning af en markering eller et lag med farve
Tegne en cirkel eller en firkant

Du kan udfylde det indvendige af en markering, en kurve eller et lag med en farve eller et mønster. Du kan også føje farve til konturen på en markering eller en sti, hvilket kaldes optegning.

Udfyldning med værktøjet Malerspand

Til toppen

Malerspandværktøjet udfylder tilstødende pixel, som i farveværdi svarer til de pixel, du klikker på.

Bemærk! *Malerspandværktøjet kan ikke bruges til billeder i bitmaptilstand.*

1. Vælg en forgrundsfarve. (Se Vælge farver i værktøjskassen).
2. Vælg værktøjet Malerspand .
   Bemærk! *Malerspandværktøjet er grupperet med forløbsværktøjet på værktøjslinjen. Hvis du ikke kan finde malerspandværktøjet, kan du klikke på forløbsværktøjet og holde det nede for at få adgang til det.*
3. Angiv, om markeringen skal udfyldes med forgrundsfarven eller med et mønster.
4. Angiv en blandingstilstand og opacitet for malingen. (Læs mere under Blandingstilstande).
5. Angiv tolerancen for udfyldningen.

   Tolerancen definerer, hvor ens en pixel skal være i farveværdi (i forhold til den pixel, du klikker på) for at blive udfyldt. Værdier kan ligge fra 0 til 255. En lav tolerance udfylder pixel inden for et område af farveværdier, der ligger meget tæt på den pixel, du klikker på. En høj tolerance udfylder pixel i et bredere område.
6. Vælg Kantudjævnet for at udglatte kanterne i den udfyldte markering.
7. Vælg Sammenhængende for kun at udfylde pixel, der støder op til den, du klikker på, eller undlad at vælge indstillingen, hvis du vil udfylde alle tilsvarende pixel i billedet.
8. Vælg Alle lag for at udfylde pixel baseret på de flettede farvedata fra alle synlige lag.
9. Klik på den del af billedet, du vil udfylde. Alle angivne pixel inden for den angivne tolerance udfyldes med forgrundsfarven eller -mønsteret.

   Hvis du arbejder på et lag og ikke vil udfyldegennemsigtige områder, skal du sørge for, at lagets gennemsigtighed er låst i panelet Lag. (Se Låse lag).

Udfylde en markering eller et lag med farve

Til toppen

1. Vælg en forgrunds- eller baggrundsfarve. (Se Vælge farver i værktøjskassen).
2. Marker det område, du vil udfylde. Hvis du vil udfylde et helt lag, skal du vælge det i panelet Lag.
3. Vælg Rediger > Udfyld for at udfylde markeringen eller laget. Eller marker den kurve, der skal udfyldes, og vælg Udfyld kurve i menuen i panelet Kurver.
4. Vælg en af følgende indstillinger under Brug i dialogboksen Udfyld, eller vælg et brugerdefineret mønster:
   Forgrundsfarve, Baggrundsfarve, Sort, 50% grå eller Hvid Udfylder markeringen med den angivne farve.
   Bemærk! *Hvis du udfylder et CMYK-billede med indstillingen Sort, udfylder Photoshop alle kanalerne med 100% sort. Det kan medføre mere trykfarve, end printeren tillader. Du opnår de bedste resultater, når du udfylder et CMYK-billede, ved at bruge indstillingen Forgrund med forgrundsfarven indstillet til en passende sort farve.*

   Farve Udfylder med en farve, du vælger med farvevælgeren.
5. Angiv blandingstilstanden og opaciteten for malingen. (Læs mere under Blandingstilstande).
6. Hvis du arbejder på et lag og kun vil udfyldeområder, der indeholder pixel, skal du vælge Bevar gennemsigtighed.
7. Klik på knappen OK for at anvende udfyldningen.
   Du kan anvende en forgrundsfarve udelukkende på de områder, som indeholder pixel, ved at trykke på Alt+Shift+Tilbage (Windows) eller Alternativ+Shift+Delete (Mac OS). På denne måde bevares lagets gennemsigtighed. Du kan anvende en baggrundsfarve udelukkende på de områder, der indeholder pixel, ved at trykke Ctrl+Shift+Tilbage (Windows) eller Kommando+Shift+Delete (Mac OS).

Indholdsafhængig, mønster eller oversigtsudfyldning

Til toppen

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Video-selvstudium: Content-aware fill
Chris Orwig
Erstat billedelementer.

Scriptede mønstre i CS6
Dave Cross
Opret nemt udfyldninger til geometriske mønstre.

1. Marker den del af billedet, du vil udfylde.
2. Vælg Rediger > Udfyld.
   Tryk på Delete eller Backspace i baggrundslaget for hurtigt at få adgang til dialogboksen Udfyld.
3. Vælg et af følgende punkter i menuen Brug:
   Afhænger af indholdet Markeringen udfyldes med indhold, der minder om det omkringliggende. Du får det bedste resultat ved at lave en markering, der rækker en smule ind i det område, du vil efterligne. (En hurtig rektangulær eller lassomarkering kan ofte gøre det).
   Udfyldninger, der afhænger af indholdet, bliver tilfældigt genereret ud fra lignende indhold. Hvis du ikke kan lide de oprindelige resultater, kan du vælge Rediger > Fortryd og udføre udfyldningen igen.

   Mønster Klik på den modsatrettede pil ved siden af mønsterprøven, og vælg et mønster i pop op-panelet. Du kan indlæse yderligere mønstre i menuen i pop op-panelet. Vælg navnet på et bibliotek med mønstre, eller vælg Indlæs mønstre, og naviger til den mappe, som indeholder de mønstre, du vil bruge.

   (CS6) Du kan også anvende én ud af fem inkluderede Scriptede mønstre for nemt at oprette en række geometriske udfyldningsmønstre. Vælg Scriptede mønstre nederst i udfyldningsdialogboksen, og vælg derefter et udfyldningsmønster fra pop op-menuen Script.

   Bemærk! *Hvis Mønster ikke kan vælges, skal du indlæse et mønsterbibliotek først. (Læs mere under Håndtering af mønsterbiblioteker og faste indstillinger).*

   Oversigt Gendanner det markerede område til den oprindelige status eller det billede, der vises i panelet Oversigt.

Udfyldning der afhænger af indholdet
A. *Lav en markering, der rækker en smule ind i det område, du vil efterligne* ***B.*** *Erstat det markerede område med fyld, der afhænger af indholdet*

Udfylde arbejdslærredet

Til toppen

Arbejdslærredet omslutter billedområdet. Du kan give lærredet en farve, der står i bedre kontrast til det givne billede.

✥ Højreklik på arbejdslærredet, og vælg Grå, Sort eller Brugerdefineret. (Du kan også vælge en brugerdefineret farve ved at klikke på Vælg brugerdefineret farve).

Optegning af en markering eller et lag med farve

Til toppen

Du kan bruge kommandoen Optegn langs markering til at male en farvet ramme omkring en markering, en kurve eller et lag. Når du opretter en ramme på denne måde, bliver den en rasterinddelt del af det aktuelle lag.

Hvis du vil oprette form- eller lagrammer, der kan aktiveres eller deaktiveres som masker og er kantudjævnede for at opnå blødere hjørner og kanter, skal du bruge lageffekten Optegn i stedet for kommandoen Optegn. Se Lageffekter og -typer.

1. Vælg en forgrundsfarve.
2. Marker det område eller lag, du vil optegne.
3. Vælg Rediger > Optegn langs markering.

4. Angiv bredden på rammen med hårde kanter i dialogboksen Optegn langs markering.
5. Angiv til Placering, om rammen skal placeres inden for, uden for eller centreret over markeringen eller laggrænserne.
   Bemærk! *Hvis lagindholdet udfylder hele billedet, er et strøg, der anvendes uden for laget, ikke synligt.*
6. Angiv en opacitet og blandingstilstand. (Læs mere under Blandingstilstande).
7. Hvis du arbejder på et lag og kun vil optegne områder, der indeholder pixel, skal du vælge indstillingen Bevar gennemsigtighed. (Se Låse lag).

Til toppen

Tegne en cirkel eller en firkant

Du kan tegne en cirkel eller en firkant ved hjælp af det elliptiske eller rektangulære markeringsværktøj og derefter føje en linje (en optegning) til markeringsrammen. Med optegning af en markering kan du hurtigt tilføje en kant eller ramme omkring et objekt. Du kan optegne enhver markering, du opretter med markeringsværktøjerne.

1. Klik på knappen Nyt lag i panelet Lag for at oprette et nyt lag til cirklen eller firkanten. Hvis du isolerer cirklen eller firkanten i et lag for sig selv, er det lettere at arbejde med den.
2. Vælg den elliptiske markeringsramme eller den rektangulære markeringsramme i værktøjskassen.
3. Træk i dokumentvinduet for at give markeringsrammen den ønskede form. Hold Shift nede, mens du trækker for at låse formen til en cirkel eller en firkant.
4. Vælg Rediger > Optegn langs markering.
5. Skriv en værdi for Bredde i dialogboksen Optegn langs markering, og klik derefter på farveprøven for at åbne Adobe Farvevælger.
6. Find det ønskede farveområde med trekantskyderne på farvespektrumslinjen i Adobe Farvevælger, og klik derefter på den ønskede farve i farvefeltet. Den valgte farve vises i den øverste halvdel af farveprøven. Den originale farve bliver stadig vist i den nederste halvdel. Klik på OK.
7. Angiv placeringen af optegningen i forhold til markeringsrammen ved at vælge indvendig, i midten eller udvendig. Juster de andre indstillinger efter behov, og klik på OK. Photoshop optegner linjen med de indstillinger for farve og optegning langs markering, du har angivet.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tegne med penværktøjerne

Om tegneværktøjerne
Tegne lige stregsegmenter med penværktøjet
Tegne kurver med penværktøjet
Afslutte tegning af kurve
Tegne med fritegningspenværktøjet
Tegne lige streger efterfulgt af kurver
Tegne kurver efterfulgt af lige linjer
Tegne to buede segmenter, der er forbundet af et hjørne
Tegne ved hjælp af indstillingerne for det magnetiske værktøj

Om tegneværktøjerne

Til toppen

Photoshop indeholder flere penværktøjer. Standardpenværktøjet tegner med den største præcision. Fritegningspennen tegner kurver, som om du tegnede med en blyant på papir, og med den magnetiske pen kan du tegne en kurve, der fastgøres til kanterne af definerede områder i dit billede. Du kan bruge penværktøjerne sammen med formværktøjerne til at skabe komplekse former. Når du bruger standardpenværktøjet, er følgende indstillinger tilgængelige i indstillingslinjen:

- Tilføj/slet automatisk gør det muligt at tilføje et ankerpunkt, når du klikker på et linjesegment, eller slette et ankerpunkt, når du klikker på det.
- Elastik, der bruges til at se eksempler på kurvesegmenter, når du flytter markøren mellem klik. (Hvis du vil se denne funktion, skal du klikke på popup-menuen til højre for ikonet til brugerdefineret form).

Før du begynder at trække med penværktøjet, kan du oprette en ny kurve i panelet Kurver, så arbejdskurven automatisk gemmes som en navngivet kurve.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

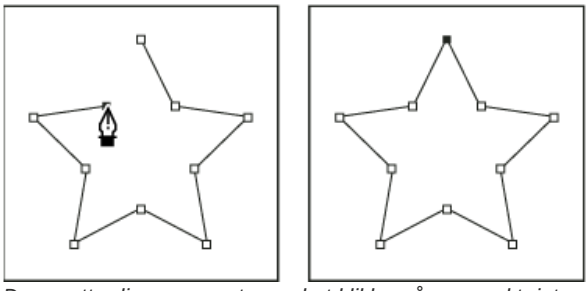
Penværktøj for begyndere
Andy Anderson
Et omfattende videooverblik om, hvordan du bruger penværktøjet i Photoshop CS6.

Yderligere oplysninger om de tilstande, du kan tegne i med penværktøjerne, finder du i afsnittet Tegnetilstande.

Tegne lige stregsegmenter med penværktøjet

Til toppen

Den mest enkle kurve, du kan tegne med penværktøjet, er en lige streg, der laves ved at klikke på penværktøjet for at oprette to ankerpunkter. Hvis du fortsætter med at klikke, opretter du en kurve, der består af lige stregsegmenter, der er forbundet via hjørnepunkter.



Du opretter lige segmenter ved at klikke på penværktøjet.

1. Vælg penværktøjet.
2. Placer penværktøjet på det sted, hvor det lige segment skal begynde, og klik for at definere det første ankerpunkt (træk ikke).
   Bemærk! *Det første segment, du tegner, er ikke synligt, før du klikker på et andet ankerpunkt. (vælg indstillingen Elastik i Photoshop for at få vist kurvesegmenter). Hvis der vises retningslinjer, er du kommet til at trække penværktøjet. Vælg Rediger > Fortryd, og klik igen.*
3. Klik igen på det sted, hvor segmentet skal slutte (hold Skift nede, og klik for at begrænse segmentets vinkel til et multiplum af 45°).

4. Fortsæt med at klikke for at indsætte ankerpunkter for flere lige segmenter.

   Det sidste ankerpunkt, du tilføjer, vises altid som et udfyldt kvadrat, hvilket angiver, at det er markeret. Tidligere definerede ankerpunkter bliver hule og fravælges, når du tilføjer flere ankerpunkter.

5. Afslut kurven ved at gøre et af følgende:

   - Hvis du vil lukke kurven, skal du placere penværktøjet over det første (hule) ankerpunkt. Der vises en lille cirkel ved siden af penværktøjets markør, når denne er placeret korrekt. Klik eller træk for at lukke kurven.

     Bemærk! *Hvis du vil lukke en kurve i InDesign, kan du også markere objektet og vælge Objekt > Kurver > Luk kurve.*

   - Hvis du vil lade kurven være åben, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke et sted uden for objekterne.

     Hvis du vil lade kurven være åben, kan du også vælge et andet værktøj eller vælge Marker > Fravælg i Illustrator eller Rediger > Fravælg alle i InDesign.

Til toppen

Tegne kurver med penværktøjet

Du kan oprette en kurve ved at tilføje et ankerpunkt, der hvor kurven skifter retning, og trække i de retningslinjer, der former kurven. Retningslinjernes længde og hældning bestemmer kurvens form.

Kurver er nemmere at redigere, og dit system kan vise og udskrive dem hurtigere, hvis du tegner dem med så få ankerpunkter som muligt. For mange punkter kan også give uønskede ujævnheder på en kurve. Tegn i stedet ankerpunkter med stor afstand imellem, og øv dig i at forme kurver ved at justere retningslinjernes længde og vinkler.

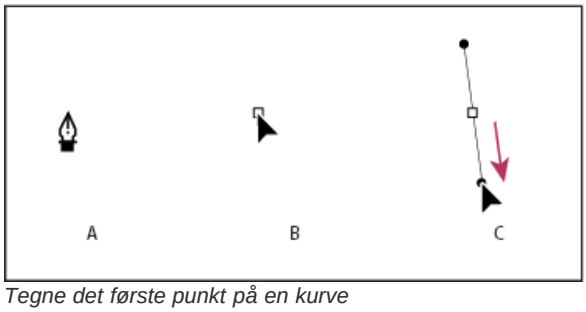
1. Vælg penværktøjet.
2. Placer penværktøjet på det sted, hvor kurven skal begynde, og hold museknappen nede.

   Det første ankerpunkt vises, og penværktøjets markør ændres til et pilehoved. (i Photoshop ændres markøren først, når du er begyndt at trække).

3. Træk for at angive hældningen af det kurvesegment, du opretter, og slip derefter museknappen.

   Generelt skal du forlænge retningslinjen med ca. en tredjedel af afstanden til det næste ankerpunkt, du vil tegne. (du kan justere den ene side eller begge sider af retningslinjen senere).

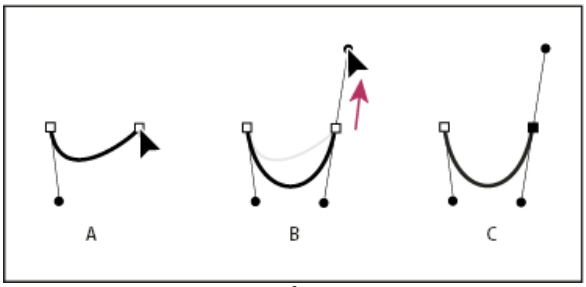
   Hold Skift nede for at begrænse værktøjet til intervaller på 45°.



Tegne det første punkt på en kurve
A. *Placer penværktøj* ***B.*** *Begynd at trække (med museknappen trykket ned)* ***C.*** *Træk for at forlænge retningslinjer*

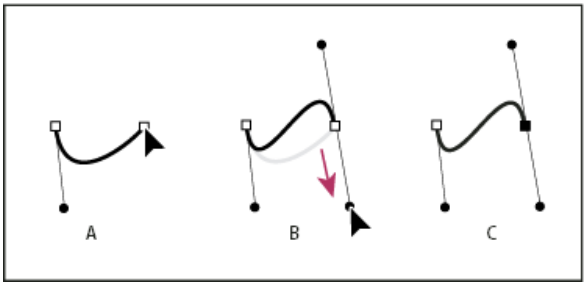
4. Placer penværktøjet, hvor det buede segment skal ende, og gør et af følgende:

   - Hvis du vil oprette en C-formet kurve, skal du trække i en modsat retning af den forrige retningslinje. Slip derefter museknappen.



Tegning af det andet punkt på en kurve
A. *Begynd at trække det andet udjævnede punkt* ***B.*** *Træk væk fra forrige retningslinje, så der oprettes en C-kurve* ***C.*** *Resultat, når museknappen er sluppet*

   - Hvis du vil oprette en S-formet kurve, skal du trække i samme retning som den forrige retningslinje. Slip derefter museknappen.



Tegning af en S-kurve

***A.** Begynd at trække det nye udjævnede punkt **B.** Træk i samme retning som den forrige retningslinje, så der oprettes en S-kurve **C.** Resultat, når museknappen er sluppet*

- *(Kun Photoshop) Hvis du vil ændre kurvens retning skarpt, skal du slippe museknappen og derefter holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække retningspunktet i retning af kurven. Slip Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) og museknappen, placer igen markøren på det sted, hvor segmentet skal afsluttes, og træk i den modsatte retning for at afslutte kurvesegmentet.*

5. Fortsæt med at trække penværktøjet fra forskellige steder for at oprette flere udjævnede kurver. Bemærk, at du placerer ankerpunkter ved hver kurves begyndelse og slutning, ikke på kurvens spids.
   Du kan bryde et ankerpunkts retningslinjer ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække retningslinjerne.
6. Afslut kurven ved at gøre et af følgende:
   - Hvis du vil lukke kurven, skal du placere penværktøjet over det første (hule) ankerpunkt. Der vises en lille cirkel ved siden af penværktøjets markør, når denne er placeret korrekt. Klik eller træk for at lukke kurven.

     ***Bemærk!** Hvis du vil lukke en kurve i InDesign, kan du også markere objektet og vælge Objekt > Kurver > Luk kurve.*
   - Hvis du vil lade kurven være åben, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke et sted uden for objekterne.

     Hvis du vil lade kurven være åben, kan du også vælge et andet værktøj eller vælge Marker > Fravælg i Illustrator eller Rediger > Fravælg alle i InDesign.

Du kan se en video om, hvordan man bruger penværktøjet i Illustrator, på www.adobe.com/go/vid0037_dk.

Til toppen

Afslutte tegning af kurve

❖ Afslut en kurve på en af følgende måder:

- Hvis du vil lukke en kurve, skal du placere penværktøjet over det første (hule) ankerpunkt. Der vises en lille cirkel ved siden af penværktøjets markør, når denne er placeret korrekt. Klik eller træk for at lukke kurven.

  ***Bemærk!** Hvis du vil lukke en kurve i InDesign, kan du også markere objektet og vælge Objekt > Kurver > Luk kurve.*
- Hvis du vil lade en kurve være åben, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke et sted uden for objekterne.

Hvis du vil lade kurven være åben, kan du også vælge et andet værktøj eller vælge Marker > Fravælg i Illustrator eller Rediger > Fravælg alle i InDesign.

Til toppen

Tegne med fritegningspenværktøjet

Med fritegningspenværktøjet kan du tegne, som om du tegner med blyant og papir. Ankerpunkter tilføjes automatisk, mens du tegner. Du bestemmer ikke, hvor punkterne placeres, men du kan justere dem, når kurven er færdig. Brug penværktøjet for at tegne med større præcision.

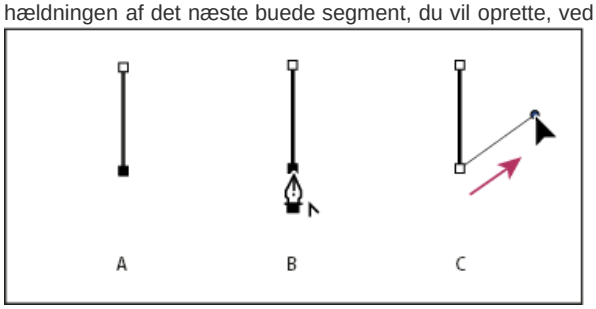
1. Vælg fritegningspenværktøjet.
2. Hvis du vil kontrollere, hvor følsom den sidste kurve er over for bevægelsen af musen eller punktpennen, skal du klikke på den inverterede pil ved siden af formknapperne på indstillingslinjen og derefter indtaste en værdi mellem 0,5 og 10 pixel for kurvetilpasningen. En højere værdi opretter en enklere kurve med færre ankerpunkter.
3. Træk markøren i billedet. Mens du trækker, følger en kurve efter markøren. Når du slipper musen, oprettes en arbejdskurve.
4. Hvis du vil fortsætte med den eksisterende fritegningskurve, skal du placere penmarkøren på et slutpunkt på kurven og trække markøren.
5. Slip musen for at afslutte kurven. Hvis du vil oprette en lukket kurve, skal du trække linjen til det første punkt på kurven (en cirkel vises ved siden af markøren, når den er justeret).

Til toppen

Tegne lige streger efterfulgt af kurver

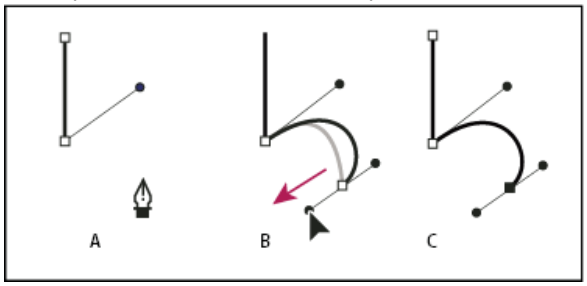
1. Vælg penværktøjet, og klik på hjørnepunkter to forskellige steder for at oprette et lige segment.

2. Placer penværktøjet over det markerede endepunkt. I Illustrator og InDesign vises ikonet for konvertering af punkt ved siden af penværktøjet, når dette er placeret korrekt (i Photoshop vises en lille diagonal linje eller en skråstreg ved siden af penværktøjet). Du kan angive hældningen af det næste buede segment, du vil oprette, ved at klikke på et ankerpunkt og trække i den retningslinje, der vises.



Tegning af et lige segment efterfulgt af et buet segment (del 1)
***A.** Lige segment afsluttet **B.** Placer penværktøjet over endepunktet (ikonet for konvertering af punkt vises kun i Illustrator og InDesign) **C.** Træk retningspunkt*

3. Placer pennen der, hvor næste ankerpunkt skal være. Klik derefter på (og træk evt). det nye ankerpunkt for at afslutte kurven.



Tegning af et lige segment efterfulgt af et buet segment (del 2)
***A.** Placer penværktøj **B.** Træk retningslinje **C.** Nyt buet segment afsluttet*

Til toppen

Tegne kurver efterfulgt af lige linjer

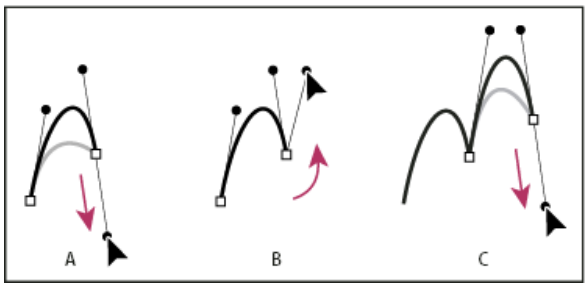
1. Vælg penværktøjet, træk for at oprette det første udjævnede punkt i det buede segment, og slip derefter museknappen.
2. Flyt penværktøjet til det sted, hvor det buede segment skal slutte, træk for at afslutte kurven, og slip derefter museknappen.
3. Vælg værktøjet Konverter punkt i værktøjskassen, og klik derefter på det markerede slutpunkt for at konvertere det fra et blødt punkt til et hjørnepunkt.
   Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) for midlertidigt at ændre penværktøjet til værktøjet Konverter punkt.
4. Marker penværktøjet fra værktøjskassen, placer markøren der, hvor det lige segment skal slutte, og klik for at afslutte det lige segment.

Til toppen

Tegne to buede segmenter, der er forbundet af et hjørne

1. Træk med penværktøjet for at oprette det første udjævnede punkt på et buet segment.
2. Flyt penværktøjet, og træk for at oprette en kurve med et andet udjævnet punkt. Hold derefter Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk retningslinjen mod sin modsatte ende for at angive den næste kurves hældning. Slip tasten og museknappen.

   Denne proces konverterer det udjævnede punkt til et hjørnepunkt ved at dele retningslinjerne.
3. Placer penværktøjet, hvor det andet buede segment skal slutte, og træk et nyt udjævnet punkt for at afslutte det andet buede segment.



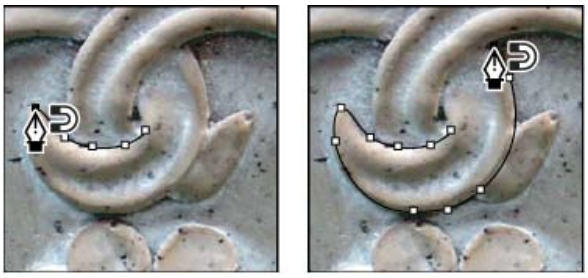
Tegne to kurver
***A.** Træk et nyt udjævnet punkt **B.** Tryk på Alt/Alternativ for at opdele retningslinjer, mens du trækker, og drej retningslinjen op **C.** Resultat, når du har flyttet og trukket en tredje gang*

Tegne ved hjælp af indstillingerne for det magnetiske værktøj

Den magnetiske pen er en indstilling i fritegningsværktøjet, du kan bruge til at tegne en kurve, som fastgøres til kanterne på definerede områder i billedet. Du kan definere området for og følsomheden af fastgørelsens virkemåde samt den oprettede kurves kompleksitet. Det magnetiske pen- og det magnetiske lassoværktøj deler mange af de samme indstillinger.

1. Du kan konvertere fritegningspenværktøjet til det magnetiske penværktøj ved at vælge Magnetisk på indstillingslinjen eller ved at klikke på den inverterede pil ved siden af formknapperne på indstillingslinjen, vælge Magnetisk og angive følgende:
   - Angiv en pixelværdi mellem 1 og 256 under Bredde. Den magnetiske pen registrerer kun kanter, der ligger inden for den angivne afstand fra markøren.
   - Angiv en procentværdi mellem 1 og 100 for Kontrast for at angive den kontrast, der skal være mellem pixel, før det pågældende område anses for en kant. Brug en højere værdi til billeder med lav kontrast.
   - Angiv en værdi mellem 0 og 100 for Tæthed for at angive det interval, som pennen sætter ankerpunkter med. Med en højere værdi sættes kurven hurtigere på plads.
   - Hvis du arbejder med en punkttegneplade, skal du vælge eller fravælge indstillingen Pennetryk. Når denne indstilling er valgt, formindskes bredden med en stigning i pennetrykket.
2. Klik i billedet for at angive det første fastgørelsespunkt.
3. Hvis du vil tegne et frihåndssegment, skal du flytte markøren eller trække langs den kant, du vil aftegne.

   Rammens seneste segment forbliver aktivt. Mens du flytter markøren, fastgøres det aktive segment til den stærkeste kant i billedet og forbinder markøren med det sidste fastgørelsespunkt. Den magnetiske pen føjer regelmæssigt fastgørelsespunkter til rammen for at forankre tidligere sektioner.



Klik for at tilføje fastgørelsespunkter og fortsætte med aftegningen.

4. Hvis rammen ikke fastgøres til den ønskede kant, skal du klikke én gang for at tilføje et fastgørelsespunkt manuelt og forhindre ramme i at bevæge sig. Fortsæt med at optegne langs kanten, og tilføj fastgørelsespunkter efter behov. Hvis du laver en fejl, kan du trykke på Delete for at fjerne det sidste fastgørelsespunkt.
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder for dynamisk at ændre den magnetiske pens indstillinger:
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk for at tegne en fritegningskurve.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik for at tegne lige segmenter.
   - Tryk på den firkantede startparentes ([) for at reducere den magnetiske pens bredde med 1 pixel, og tryk på den firkantede slutparentes (]) for at øge pennens bredde med 1 pixel.
6. Afslut kurven:
   - Tryk på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS) for at afslutte en åben kurve.
   - Dobbeltklik for at lukke kurven med et magnetisk segment.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og dobbeltklik for at lukke kurven med et lige segment.

Flere hjælpeemner

Kurvesegmenter, komponenter og punkter

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Konvertere mellem kurver og markeringsrammer

Konvertering af kurver til markeringsrammer
Konvertere en markering til en kurve

Konvertering af kurver til markeringsrammer

Til toppen

Kurver har bløde konturer, som du kan konvertere til præcise markeringsrammer. Du kan også konvertere markeringsrammer til kurver og finjustere dem med værktøjet til direkte markering .

Du kan definere en lukket kurve som en markeringsramme. En lukket kurve kan føjes til, trækkes fra eller kombineres med den aktuelle markering.

Konvertere en kurve til en markeringsramme med de aktuelle indstillinger

1. Vælg kurven i panelet Kurver.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at konvertere kurven:
   - Klik på knappen Indlæser kurven som et valg nederst i panelet Kurver.
   - Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og klik på kurvens miniaturebillede i panelet Kurver.

Sådan konverteres en kurve til en markeringsramme med indstillinger

1. Vælg kurven i panelet Kurver.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på knappen Indlæser kurven som et valg nederst i panelet Kurver.
   - Holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk kurven til knappen Indlæser kurven som et valg.
   - Vælg Foretag valg i menuen i panelet Kurver.
3. Vælg en indstilling under Gengivelse i dialogboksen Foretag valg:
   Udtyndingsradius Definerer, hvor langt udtyndingskanten strækker sig ind i og uden for markeringsrammen. Angiv en værdi i pixel.

   Kantudjævnet Opretter en finere overgang mellem pixel i markeringen og de omgivende pixel. Sørg for, at Udtyndingsradius er indstillet til 0.

   Yderligere oplysninger om disse indstillinger finder du under Blødgøre kanterne af markeringer.
4. Vælg en handlingsindstilling:
   Nyt valg Markerer kun det område, der er defineret af kurven.

   Føj til det valgte Føjer det område, der er defineret af kurven, til den oprindelige markering.

   Udtræk fra det valgte Fjerner det område, der er defineret af kurven, fra den aktuelle markering.

   Skæringspunkt med det markerede Markerer det område, der er fælles for både kurven og den oprindelige markering. Hvis kurven og markeringen ikke overlapper, bliver intet markeret.
5. Klik på OK.

Konvertere en markering til en kurve

Til toppen

En markering, der foretages med et markeringsværktøj, kan defineres som en kurve. Kommandoen Opret arbejdskurve fjerner udtynding, der er anvendt på markeringen. Den kan også bruges til at ændre markeringens form, afhængigt af kurvens kompleksitet og den tolerancеværdi, du vælger i dialogboksen Opret arbejdskurve.

1. Foretag markeringen, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Opret arbejdskurve nederst i panelet Kurver for at bruge den aktuelle toleranceindstilling uden at åbne dialogboksen Opret arbejdskurve.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på knappen Opret arbejdskurve nederst i panelet Kurver.
   - Vælg Opret arbejdskurve i menuen i panelet Kurver.
2. Angiv en tolerancеværdi, eller brug standardværdien i dialogboksen Opret arbejdskurve.

Tolerancværdier kan ligge fra 0,5 til 10 pixel og bestemmer, hvor følsom kommandoen Opret arbejdskurve er over for små ændringer i markeringens form. Jo højere tolerancværdien er, desto færre ankerpunkter bruges til at tegne kurven, og desto blødere bliver kurven. Hvis kurven bruges som en fritlægningskurve, og du har problemer med at udskrive billedet, skal du bruge en højere tolerancværdi. (Se Udskrive billedfritlægningskurver).

3. Klik på OK. Kurven vises nederst i panelet Kurver.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Faste indstillinger for pensler

Valg af forudindstillet pensel
Ændre, hvordan forudindstillede pensler vises
Om at indlæse, gemme og administrere faste indstillinger for pensler
Oprette en ny fast pensel

En fast penselindstilling er en gemt penselspids med definerede egenskaber som f.eks. størrelse, form og hårdhed. Du kan gemme faste indstillinger for pensler sammen med de egenskaber, du ofte bruger. Du kan også gemme faste indstillinger for penselværktøjet, som du kan vælge i menuen Faste indstillinger for værktøj på indstillingslinjen.

Når du ændrer en forudindstillet pensels størrelse, form eller hårdhed, er ændringen midlertidig. Næste gang du vælger forudindstillingen, bruger penslen de oprindelige indstillinger. Hvis du vil gøre ændringerne permanente, skal du oprette en ny forudindstilling. Se Oprette en ny fast pensel.

Til toppen

Valg af forudindstillet pensel

1. Vælg et male- eller redigeringsværktøj, og klik på pop op-menuen Pensel på indstillingslinjen.
2. Vælg en pensel.
   Bemærk! *Du kan også vælge en pensel i panelet med pensler. Du kan få vist de indlæste faste indstillinger ved at vælge Faste indstillinger for pensel øverst til venstre i panelet.*
3. Rediger indstillingerne for den forudindstillede pensel.
   Diameter Ændrer midlertidigt penselstørrelsen. Træk skydeknappen, eller indtast en værdi. Hvis penslen har dobbeltspids, skaleres både de primære og dobbelte penselspidser.

   Brug prøvestørrelse Bruger penselspidsens oprindelige diameter, hvis penselspidsens form er baseret på en prøve. (Ikke tilgængelig for runde pensler).

   Hårdhed (Kan kun vælges for runde og firkantede pensler). Ændrer mængden af kantudjævning for penselværktøjet midlertidigt. Med 100% maler penselværktøjet med den hårdeste penselspids, men der foretages stadig kantudjævning. Blyanten maler altid en hård kant, som ikke er kantudjævnet.

Til toppen

Ændre, hvordan forudindstillede pensler vises

Vælg en visningsindstilling i menuen i panelet Faste indstillinger for pensel:

- Kun tekst for at få vist penslerne som en liste.
- Lille eller Stort miniaturebillede for at få vist penslerne som miniaturebilleder.
- Lille eller Stor liste for at få vist penslerne som en liste med miniaturebilleder.
- Optegn miniaturebillede for at få vist et eksempel på et penselstrøg med hver penselminiature.
  Hvis du vil se eksempler på penselstrøg, skal du holde markøren over en pensel i panelet med faste indstillinger for pensler, indtil der vises et værktøjstip. Når du bevæger markøren hen over de forskellige pensler, vises der en række eksempler på penselstrøg i bunden af penselpanelet.

Til toppen

Om at indlæse, gemme og administrere faste indstillinger for pensler

Du kan administrere biblioteker eller samlinger af faste penselindstillinger og på den måde holde styr på dem.

Om at gendanne det viste bibliotek med faste pensler

1. Hvis du vil indlæse et bibliotek med faste penselindstillinger, skal du vælge en af følgende muligheder i menuen Faste indstillinger for pensler.
   - Indlæs pensler for at føje et bibliotek til den aktuelle liste.
   - Erstat pensler for at erstatte den aktuelle liste med et andet bibliotek.
   - En biblioteksfil (vises nederst i panelmenuen). Klik på OK for at erstatte den aktuelle liste, eller klik på Tilføj for at tilføje den aktuelle liste.
2. Hvis du vil vende tilbage til standardbiblioteket med faste penselindstillinger, skal du vælge Nulstil pensler i menuen Faste indstillinger for pensler. Du kan enten erstatte den aktuelle liste eller føje standardbiblioteket til den aktuelle liste.
   Du kan også bruge Styring af faste indstillinger til at indlæse og nulstille biblioteker med pensler. Der er flere oplysninger under Arbejde

med Styring af forudindstillinger.

Om at gemme et sæt pensler med faste indstillinger som et bibliotek

1. Vælg Gem pensler i menuen Faste indstillinger for pensel.
2. Vælg en placering til penselbiblioteket, skriv et filnavn, og klik på Gem.

   Du kan gemme biblioteket et vilkårligt sted. Men hvis du placerer biblioteksfilen i standardmappen for faste indstillinger i mappen Faste indstillinger/Pensler, vises biblioteksnavnet nederst i panelmenuen, når du har genstartet Photoshop.

Omdøbe en forudindstillet pensel

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg en pensel i panelet Faste indstillinger for pensel, og vælg Omdøb pensel i panelmenuen. Indtast et nyt navn, og klik på OK.
- Dobbeltklik på en penselspids i panelet Pensel, indtast et nyt navn, og klik på OK.

Slette en fast pensel

Gør et af følgende i panelet med faste indstillinger for pensler:

- Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på den pensel, du vil slette.
- Vælg en pensel, og vælg Slet pensel i panelets menu, eller klik på sletteikonet .

Til toppen

Oprette en ny fast pensel

Du kan gemme en brugerdefineret pensel som en fast pensel, der vises i panelet med faste indstillinger for pensler og i Styring af faste indstillinger.

Bemærk! *Nye forudindstillede pensler gemmes i en indstillingsfil. Hvis denne fil slettes eller beskadiges, eller du nulstiller pensler til standardbiblioteket, går de nye forudindstillinger tabt. Hvis du vil gemme nye forudindstillede pensler permanent, skal du gemme dem i et bibliotek.*

1. Tilpas en pensel.
2. Benyt én af følgende fremgangsmåder i panelet med faste indstillinger for pensler:
   - Vælg Ny penselforudindstilling i panelmenuen, skriv et navn for den forudindstillede pensel, og klik derefter på OK.
   - Klik på knappen Opret en ny pensel .

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Blandingstilstande

Beskrivelser af blandingstilstande
Eksempler på blandingstilstande

Blandingstilstanden angivet på indstillingslinjen styrer, hvordan pixel i billedet påvirkes af et male- eller redigeringsværktøj. Når du vil visualisere virkningerne af en blandingstilstand, kan det være en fordel at tænke i følgende baner med hensyn til farver:

- Grundfarven er den oprindelige farve i billedet.
- Blandingsfarven er den farve, der anvendes med male- eller redigeringsværktøjet.
- Resultatfarven er den farve, der er resultatet af blandingen.

Beskrivelser af blandingstilstande

Til toppen

Vælg i pop op-menuen Tilstand på indstillingslinjen.

Bemærk! *Det er kun blandingstilstandene Normal, Opløs, Mørkere, Multiplicer, Lysere, Forøg lysstyrkeforskel (tilføj), Forskel, Farvetone, Mætning, Farve, Luminans, Lysere farve og Mørkere farve, der er tilgængelige for 32-bit-billeder.*

Normal Redigerer eller maler hver pixel, så den får resultatfarven. Dette er standardtilstanden. (tilstanden Normal kaldes Tærskel, når du arbejder med et billede i bitmaptilstand eller indekseret farvetilstand).

Opløs Redigerer eller maler hver pixel, så den får resultatfarven. Resultatfarven er dog en tilfældig erstatning af pixlene med grundfarven eller blandingsfarven, afhængigt af opaciteten på en pixelplacering.

Bagved Redigerer eller maler kun på den gennemsigtige del af et lag. Denne tilstand fungerer kun i lag, når indstillingen Lås gennemsigtige pixel ikke er valgt, og svarer til at male bag på gennemsigtige områder på et acetatark.

Slet Redigerer eller maler hver pixel og gør den gennemsigtig. Denne tilstand er tilgængelig for stregværktøjet (når udfyldningsområdet er valgt), malerspandværktøjet, penselværktøjet, blyantsværktøjet, kommandoen Udfyld og kommandoen Optegn langs markering. Du skal være i et lag, hvor indstillingen Lås gennemsigtige pixel ikke er valgt, for at bruge denne tilstand.

Mørkere Ser på farveoplysningerne i hver kanal og vælger grund- eller blandingsfarven – den mørkeste af de to – som resultatfarven. Pixel, der er lysere end blandingsfarven, erstattes, og pixel, der er mørkere end blandingsfarven, ændres ikke.

Multiplicer Ser på farveoplysningerne i hver kanal og ganger grundfarven med blandingsfarven. Resultatfarven er altid en mørkere farve. Hvis en farve ganges med sort, bliver resultatet sort. Hvis en farve ganges med hvid, ændres den ikke. Når du maler med en anden farve end sort eller hvid, frembringer flere på hinanden følgende strøg mørkere og mørkere farver. Virkningen svarer til at tegne i billedet med flere overstregningspenne.

Farvebrænding Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven mørkere for at afspejle blandingsfarven ved at forøge kontrasten mellem de to. Der sker ingen ændring ved at blande med hvid.

Lineær brænding Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven mørkere for at afspejle blandingsfarven ved at formindske lysstyrken. Der sker ingen ændring ved at blande med hvid.

Lysere Ser på farveoplysningerne i hver kanal og vælger grund- eller blandingsfarven – den lyseste af de to – som resultatfarven. Pixel, der er mørkere end blandingsfarven, erstattes, og pixel, der er lysere end blandingsfarven, ændres ikke.

Skærm Ser på farveoplysningerne i hver kanal og ganger inverteringen af blandings- og grundfarverne. Resultatfarven er altid en lysere farve. Hvis der ilægges raster med sort, ændres farven ikke. Hvis der ilægges raster med hvid, bliver resultatet hvid. Virkningen svarer til at projektere flere fotografiske dias oven på hinanden.

Farveudtværing Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven lysere for at afspejle blandingsfarven ved at reducere kontrasten mellem de to. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Forøg lysstyrkeforskel (tilføj) Ser på farveoplysningerne i hver kanal og gør grundfarven lysere for at afspejle blandingsfarven ved at forøge lysstyrken. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Maske Ganger eller lægger raster i farverne, afhængigt af grundfarven. Mønstre eller farver ligger som en maske over de eksisterende pixel og bevarer samtidig grundfarvens højlys- og skyggeområder. Grundfarven erstattes ikke, men blandes med blandingsfarven for at afspejle den oprindelige farves lysstyrke eller mørke.

Blødt lys Gør farverne lysere eller mørkere, afhængigt af blandingsfarven. Effekten svarer til at belyse billedet med et diffust spotlight. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere, som om det blev brændt. Maling med ren sort eller hvid giver et tydeligt mørkere eller lysere område, men medfører ikke ren sort eller hvid.

Hårdt lys Ganger eller lægger raster i farverne, afhængigt af blandingsfarven. Effekten svarer til at belyse billedet med et skarpt spotlight. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere, som om der blev ilagt raster. Kan især bruges til at føje skygger til et billede. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere, som om det blev ganget. Det er nyttigt til at føje skygger til et billede. Når der males med ren sort eller hvid, bliver resultatet ren sort eller hvid.

Livligt lys Gør farverne mørkere eller lysere ved at forøge eller formindske kontrasten, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere ved at formindske kontrasten. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet

mørkere ved at forøge kontrasten.

Lineært lys Gør farverne mørkere eller lysere ved at formindske eller forøge lysstyrken, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, gøres billedet lysere ved at forøge lysstyrken. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, gøres billedet mørkere ved at formindske lysstyrken.

Punktlys Erstatter farverne, afhængigt af blandingsfarven. Hvis blandingsfarven (lyskilden) er lysere end 50% grå, erstattes pixel, der er mørkere end blandingsfarven, mens pixel, der er lysere end blandingsfarven, ikke ændres. Hvis blandingsfarven er mørkere end 50% grå, erstattes pixel, der er lysere end blandingsfarven, og pixel, der er mørkere end blandingsfarven, ændres ikke. Det kan især bruges til at føje specialeffekter til et billede.

Hård Føjer blandingsfarvens værdier for rød, grøn og blå kanal til grundfarvens RGB-værdier. Hvis summen for en kanal bliver 255 eller højere, får den en værdi på 255. Hvis summen bliver mindre end 255, får den en værdi på 0. Derfor har alle blandede pixel værdier for rød, grøn og blå kanal på enten 0 eller 255. Herved ændres alle pixel til additive grundfarver (rød, grøn eller blå), hvid eller sort.
Bemærk! *Ved CMYK-billeder ændrer Hård blanding alle pixel til subtraktive grundfarver (cyan, gul eller magenta), hvid eller sort. Den maksimale farveværdi er 100.*

Forskel Ser på farveoplysningerne i hver kanal og trækker enten blandingsfarven fra grundfarven eller grundfarven fra blandingsfarven, afhængigt af hvilken farve der indeholder den højeste lysstyrkeværdi. Ved at blande med hvid inverteres grundfarveværdierne, og ved at blande med sort sker der ingen ændring.

Eksklusion Opretter en effekt, der svarer til tilstanden Forskel, men med mindre kontrast. Ved at blande med hvid inverteres grundfarveværdierne. Der sker ingen ændring ved at blande med sort.

Træk fra Ser på farveoplysningerne i hver kanal og trækker blandingsfarven fra grundfarven. I 8- og 16-bit billeder, vil negative værdier blive afrundet til nul.

Opdel Ser på farveoplysningerne i hver kanal og dividerer blandingsfarven med grundfarven.

Farvetone Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og farvemætning og blandingsfarvens farvetone.

Farvemætning Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og farvetone og blandingsfarvens mætning. Der sker ingen ændring ved at male med denne tilstand i et område med ingen (0) farvemætning (grå).

Farve Opretter en resultatfarve med grundfarvens luminans og blandingsfarvens mætning og farvetone. Dette bevarer de grå niveauer i billedet og er nyttigt til at farvelægge monokrome billeder og til at tone farvebilleder.

Luminans Opretter en resultatfarve med grundfarvens farvetone og mætning og blandingsfarvens luminans. Denne tilstand opretter den modsatte effekt af tilstanden Farve.

Lysere farve Sammenligner blandingsfarvens og grundfarvens total for alle kanalværdier og viser farven med højest værdi. Lysere farve fremstiller ikke en tredje farve, hvilket kan være et resultat af blandingen Lysere, fordi den vælger de højeste kanalværdier fra både grund- og blandingsfarven til at skabe resultatfarven.

Mørkere farve Sammenligner blandingsfarvens og grundfarvens total for alle kanalværdier og viser farven med lavest værdi. Mørkere farve fremstiller ikke en tredje farve, hvilket kan være et resultat af blandingen Mørkere, fordi den vælger de laveste kanalværdier fra både grund- og blandingsfarven til at skabe resultatfarven.

Til toppen

Eksempler på blandingstilstande

Følgende eksempler viser resultatet, når en del af ansigtet på billedet males med hver blandingstilstand.

Du kan se en video om blandingstilstande på www.adobe.com/go/vid0012_dk.

Originalbillede	*Normal, 100% opacitet*	*Normal, 50% opacitet*	*Opløs, 50% opacitet*
Bagved	*Slet*	*Mørkere*	*Multiplicer*

Farvebrænding	*Lineær brænding*	*Lysere*	*Skærm*
Farveudtværing	*Forøg lysstyrkeforskel (tilføj)*	*Maske*	*Blødt lys*
Hårdt lys	*Livligt lys*	*Lineært lys*	*Punktlys*
Hård	*Forskel*	*Eksklusion*	*Træk fra*
Opdel	*Farvetone*	*Farvemætning*	*Farve*
Luminans, 80% opacitet	*Lysere farve*	*Mørkere farve*	

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

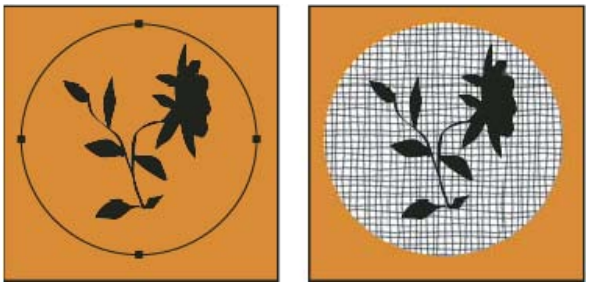
Føje farver til kurver

Udfylde kurver med farver
Optegning af kurver med farve

Udfylde kurver med farver

Til toppen

En kurve, du har oprettet med penværktøjet, bliver ikke til et billedelement, før du optegner eller udfylder den. Kommandoen Udfyld kurve udfylder en kurve med pixel ved at bruge en angiven farve, en billedtilstand, et mønster eller et udfyldningslag.



Markeret kurve (venstre) og udfyldt (højre)

Vigtigt! *Når du udfylder en kurve, vises farveværdierne på det aktive lag. Kontroller, at der er et aktivt standardlag eller baggrundslag, inden du følger nedenstående anvisninger. (Du kan ikke udfylde en kurve, når et maske-, tekst-, udfyldnings-, justerings- eller Smart Object-lag er aktivt).*

Udfylde en kurve med de aktuelle indstillinger for Udfyld kurve

1. Vælg kurven i panelet Kurver.
2. Klik på knappen Udfyld kurve nederst i panelet Kurver.

Udfylde en kurve og angive indstillinger

1. Vælg kurven i panelet Kurver.
2. Udfyld kurven:
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på knappen Udfyld kurve nederst i panelet Kurver.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk kurven til knappen Udfyld kurve.
   - Vælg Udfyld kurve i menuen i panelet Kurver. Hvis den valgte kurve er en kurvekomponent, ændres denne kommando til Udfyld delkurve.
3. Vælg udfyldningens indhold på listen Brug. (Læs Udfylde en markering eller et lag med farve).
4. Angiv en opacitet for udfyldningen. Brug en lav procent for at gøre udfyldningen mere gennemsigtig. En indstilling på 100% gør udfyldningen ugennemsigtig.
5. Vælg en blandingstilstand for udfyldningen. (Læs Beskrivelser af blandingstilstande).

   Listen Tilstand indeholder en slettetilstand, du kan bruge til at slette til gennemsigtighed. Du skal arbejde i et andet lag end baggrunden for at bruge denne indstilling.
6. Vælg Bevar gennemsigtighed for at begrænse udfyldningen til lagområder, som indeholder pixel. (Se Låse lag).
7. Vælg en indstilling for Gengivelse:
   Udtyndingsradius Definerer, hvor langt udtyndingskanten strækker sig ind i og uden for markeringsrammen. Angiv en værdi i pixel.

   Kantudjævnet Opretter en finere overgang mellem pixel i markeringen og de omgivende pixel ved delvist at udfylde markeringens kantpixel.

   Yderligere oplysninger om disse indstillinger finder du under Blødgøre kanterne af markeringer.
8. Klik på OK.

Optegning af kurver med farve

Til toppen

Kommandoen Optegn langs kurve maler en kurves ramme. Med kommandoen Optegn langs kurve kan du oprette et malerstrøg (med de aktuelle indstillinger for maleværktøjerne), som følger enhver kurve. Denne kommando er helt forskellig fra optegning langs kurver på laget, som ikke

efterligner effekten af noget maleværktøj.

Vigtigt! *Når du optegner langs en kurve, vises farveværdierne på det aktive lag. Kontroller, at der er et aktivt standardlag eller baggrundslag, inden du følger nedenstående anvisninger. (Du kan ikke optegne langs en kurve, når et maske-, tekst-, udfyldnings-, justerings- eller Smart Object-lag er aktivt).*

Markeret kurve (venstre) og optegnet (højre)

Optegne langs en kurve med de nuværende indstillinger for Optegn kurve

1. Vælg kurven i panelet Kurver.
2. Klik på knappen Optegn langs kurve ○ nederst i panelet Kurver. Hvert klik på knappen Optegn langs kurve danner optegningens gennemsigtighed og får den til at se tykkere ud (afhængigt af de gældende penselindstillinger).

Optegne en kurve og angive indstillinger

1. Vælg kurven i panelet Kurver.
2. Vælg det male- eller redigeringsværktøj, du vil bruge til at optegne langs kurven. På linjen med indstillinger skal du vælge indstillinger for værktøjet og vælge en pensel.

   Yderligere oplysninger om specifikke værktøjsindstillinger finder du i afsnittet Udtvære billedområder og Om maleværktøjer, indstillinger og paneler.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at optegne kurven:
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på knappen Optegn langs kurve ○ nederst i panelet Kurver.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk kurven til knappen Optegn langs kurve.
   - Vælg Optegn langs kurve i menuen i panelet Kurver. Hvis den markerede kurve er en kurvekomponent, ændres denne kommando til Optegn langs delkurve.
4. I dialogboksen Optegn langs kurve skal du vælge et værktøj, hvis du ikke valgte et på trin 2. Vælg Simuler tryk, hvis du vil simulere håndmalede strøg. Eller fravælg denne indstilling, hvis du vil lave mere linjerette, jævne strøg.
5. Klik på OK.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Slette dele af et billede

Viske ud med værktøjet Viskelæder
Redigere tilsvarende pixel med værktøjet Magisk viskelæder
Ændre pixel til gennemsigtig med værktøjet Baggrundsviskelæder
Autoviskelæder med værktøjet Blyant

Viske ud med værktøjet Viskelæder

Til toppen

Med værktøjet Viskelæder ændres pixel til enten baggrundsfarven eller gennemsigtig. Hvis du arbejder i baggrunden eller på et lag med låst gennemsigtighed, ændres pixel til baggrundsfarven. Ellers viskes pixel ud til gennemsigtighed.

Du kan også bruge viskelæderet til at returnere det behandlede område til en tilstand, der er valgt i panelet Oversigt .

1. Vælg værktøjet Viskelæder .
2. Indstil den baggrundsfarve, du vil anvende, hvis du visker ud i baggrunden, eller et lag med låst gennemsigtighed.
3. Vælg en tilstand på indstillingslinjen. Pensel og Blyant indstiller viskelæderet til at fungere som disse værktøjer. Blok er en firkant med fast størrelse og faste kanter uden mulighed for at ændre opaciteten eller forløbet.
4. For tilstandene Pensel og Blyant skal du vælge en forudindstillet pensel og indstille Opacitet og Tæthed på indstillingslinjen.

   En opacitet på 100% visker pixel ud fuldstændigt. En lavere opacitet visker pixel ud delvist. Se Indstillinger for maleværktøjer.
5. Hvis du vil viske ud til en gemt tilstand eller et snapshot af billedet, skal du klikke på tilstandens eller snapshottets venstre kolonne i panelet Oversigt og derefter vælge Slet til oversigt på indstillingslinjen.

   (Photoshop) Hvis du midlertidigt vil bruge værktøjet Viskelæder i tilstanden Slet til oversigt, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker i billedet.
6. Træk gennem det område, du vil viske ud.

Redigere tilsvarende pixel med værktøjet Magisk viskelæder

Til toppen

Når du klikker i et lag med værktøjet Magisk viskelæder, ændrer værktøjet alle identiske pixel til gennemsigtig. Hvis du arbejder i et lag med låst gennemsigtighed, skifter pixel til baggrundsfarven. Hvis du klikker i baggrunden, konverteres den til et lag, og alle tilsvarende pixel skifter til gennemsigtig.

Du kan vælge kun at viske sammenhængende pixel ud eller alle identiske pixel på det aktive lag.

Eksempel på udviskning af identiske pixel

1. Vælg værktøjet Magisk viskelæder .
2. Vælg følgende fremgangsmåde på indstillingslinjen:
   - Angiv en tolerancеværdi for at definere det farveområde, der kan viskes ud. En lav tolerance visker pixel ud inden for et område af farveværdier, der ligger meget tæt på den pixel, du klikker på. En høj tolerance udvider det farveområde, der viskes ud.
   - Vælg Kantudjævnet for at udglatte kanterne i det område, du visker ud.
   - Vælg Sammenhængende for kun at viske pixel ud, der støder op til den, du klikker på, eller fravælg indstillingen for at viske alle identiske pixel i billedet ud.
   - Vælg Eksempel på alle lag til at indsamle en prøve af den udviskede farve med kombinerede data fra alle synlige lag.
   - Angiv en opacitet for at definere, hvor kraftigt der skal viskes ud. En opacitet på 100% visker pixel ud fuldstændigt. En lavere opacitet visker pixel ud delvist.

3. Klik i den del af laget, du vil viske ud.

Til toppen

Ændre pixel til gennemsigtig med værktøjet Baggrundsviskelæder

Baggrundsviskelæderet sletter pixels i et lag og gør det gennemsigtigt mens du trækker. Du kan slette baggrund og beholde objektets kanter i forgrunden. Ved at angive forskellige indstillinger for opsamling og for tolerance kan du styre gennemsigtighedsområdet og grænsernes skarphed.

Hvis du vil viske baggrunden ud i et objekt med tynde og snirklede kanter, skal du bruge Hurtig markering.

Baggrundsviskelæderet opsamler farven midt i penslen, også kaldet et hotspot, og sletter denne farve, uanset hvor den findes i penslen. Værktøjet trækker også farve ud af kanterne på forgrundsobjekter, så farveglorier ikke er synlige, hvis de senere sættes ind i et andet billede.

Bemærk! *Baggrundsviskelædерværktøjet tilsidesætter indstillingen for låsning af et lags gennemsigtighed.*

1. Vælg det lag i panelet Lag, som indeholder de områder, du vil viske ud.
2. Vælg værktøjet Baggrundsviskelæder . (Hvis værktøjet ikke er synligt, skal du holde viskelædерværktøjet nede og vælge baggrundsviskelæderet fra pop op-menuen).
3. Klik på penseleksemplet på indstillingslinjen, og angiv penselindstillinger i pop op-panelet:
   - Vælg indstillingerne for Diameter, Hårdhed, Afstand, Vinkel og Rundhed (se i afsnittet Indstillinger for formen på børstehårenes spids).
   - Hvis du bruger en trykfølsom tegneplade, kan du vælge indstillinger i menuerne Størrelse og Tolerance for at variere baggrundsviskelædерværktøjets størrelse og tolerance i et strøg. Vælg Pennetryk for at basere variationen på pennetrykket. Vælg Pennehjul for at basere variationen på placeringen af pennens fingerskrue. Vælg Fra for ikke at variere størrelsen eller tolerancen.
4. Vælg følgende fremgangsmåde på indstillingslinjen:
   - Vælg en tilstand for Grænser til at viske ud: Usammenhængende for at viske farveprøven ud, når den findes under penslen. Sammenhængende for at viske områder ud, der indeholder farveprøven og er forbundet med hinanden. Find kanter for at viske områder ud, der indeholder farveprøven, og samtidig få bedre bevaring af skarpe kanters skarphed.
   - Angiv en værdi til Tolerance, eller træk skydeknappen. En lav tolerance begrænser udviskningen til områder, der er meget lig den indsamlede farve. En høj tolerance visker et bredere farveområde ud.
   - Vælg Beskyt forgrundsfarve for at forhindre udviskning af områder, som svarer til forgrundsfarven i værktøjskassen.
   - Vælg en prøveindstilling: Sammenhængende for at tage farveprøver, når du trækker, Én gang for kun at viske områder ud, der indeholder den farve, du klikker på først, og Baggrundsprøve for kun at viske områder ud, der indeholder den aktuelle baggrundsfarve.
5. Træk gennem det område, du vil viske ud. Markøren for værktøjet Baggrundsviskelæder vises som en penselform med et trådkors, der angiver værktøjets hotspot .

Til toppen

Autoviskelæder med værktøjet Blyant

Med indstillingen Autoviskelæder til blyantværktøjet kan du male baggrundsfarven over områder, der indeholder forgrundsfarven.

1. Angiv forgrunds- og baggrundsfarver.
2. Vælg blyantsværktøjet .
3. Vælg Autoviskelæder på indstillingslinjen.
4. Træk hen over billedet.

   Hvis markørens centrum er over forgrundsfarven, når du begynder at trække, viskes området ud til baggrundsfarven. Hvis markørens centrum er over et område, som ikke indeholder forgrundsfarven, når du begynder at trække, males området med forgrundsfarven.

Flere hjælpeemner

- (Se Standardindstillinger for formen på børstehårenes spids).

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprette mønstre

Et mønster er et billede, som gentages, eller *fliselægges*, når du bruger det til at udfylde et lag eller en markering. Photoshop indeholder forskellige mønstre.

Du kan oprette nye mønstre og gemme dem i biblioteker, så de kan bruges med forskellige værktøjer og kommandoer. Forudindstillede mønstre vises i pop op-paneler på indstillingslinjen for malerspand-, mønsterstempel-, reparationspensel- og korrektionsværktøjerne samt i dialogboksen Lagtype. Du kan ændre, hvordan mønstre vises i pop op-panelerne, ved at vælge en visningsindstilling i menuen i pop op-panelet. Du kan også håndtere mønsterforudindstillinger ved hjælp af Styring af forudindstillinger.

Definere et billede som et forudindstillet mønster

Til toppen

1. Brug det rektangulære markeringsrammeværktøj i et åbent billede til at markere et område, der skal bruges som et mønster. Udtynding skal indstilles til 0 pixel. Bemærk, at store billeder kan blive uhåndterlige.
2. Vælg Rediger > Definer mønster.
3. Angiv et navn til mønsteret i dialogboksen Mønsternavn.

Bemærk! *Hvis du bruger et mønster fra ét billede og anvender det på et andet, konverterer Photoshop farvetilstanden.*

Photoshop leveres med et sæt filer i Illustrator-format, som du kan bruge til at definere et forudindstillet mønster. Åbn filen, vælg en gengivelsesindstilling, og definer derefter mønsteret.

Flere hjælpeemner

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Administrere mønsterbiblioteker og -forudindstillinger

Du kan organisere dine mønstre i biblioteker, som du kan indlæse eller fjerne fra pop op-paneler til mønstre.

Indlæse et bibliotek med mønstre

Vælg en af følgende indstillinger i menuen i pop op-panelet Mønster:

- Indlæs mønstre for at føje et bibliotek til den aktuelle liste. Vælg den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
- Erstat mønstre for at erstatte den aktuelle liste med et andet bibliotek. Vælg den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
- En biblioteksfil (vises nederst i panelmenuen). Klik på OK for at erstatte den aktuelle liste, eller klik på Tilføj for at tilføje den aktuelle liste.

Gemme et sæt forudindstillede mønstre som et bibliotek

1. Vælg Gem mønstre i menuen i pop op-panelet Mønster.
2. Vælg en placering til mønsterbiblioteket, skriv et filnavn, og klik på Gem.

   Du kan gemme biblioteket et vilkårligt sted. Men hvis du placerer biblioteksfilen på standardstedet i mappen Faste indstillinger/Mønstre, vises biblioteksnavnet nederst i menuerne i pop op-panelet Mønster, når du har genstartet Photoshop.

Vende tilbage til standardbiblioteket med mønstre

- Vælg Nulstil mønstre i en menu i pop op-panelet Mønster. Du kan enten erstatte den aktuelle liste eller føje standardbiblioteket til den aktuelle liste.

  Hvis du modtager en forudindstilling til mønsterstempelværktøjet, der bruger et udefineret mønster, eller hvis du sletter den forudindstilling, du bruger, ved at nulstille eller erstatte mønsterbiblioteket, skal du vælge Nyt mønster i menuen i pop op-panelet Mønster for at omdefinere mønsteret.

Omdøbe et forudindstillet mønster

1. Vælg det mønster, du vil omdøbe, og vælg derefter Omdøb mønster i panelmenuen.
2. Skriv et nyt navn til mønsteret, og klik på OK.

Slette et forudindstillet mønster

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg det mønster, du vil slette, og vælg derefter Slet mønster i panelmenuen.
  - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, placer markøren over et mønster (markøren ændres til en saks), og klik derefter.

Mønsteret slettes kun fra den viste gruppe. Hvis du vil se hele biblioteket igen, kan du læse hvordan under Indlæse et bibliotek med mønstre.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Male stiliserede strøg med kunstpenselværktøjet

Du kan bruge kunstpenselværktøjet til at male med effektstrøg baseret på kildedata fra oversigten eller et snapshot. Du kan eksperimentere med forskellige indstillinger for maletyper, størrelse og tolerance for at se, hvordan resultatet bliver, når du maler med forskellige farver og kunstneriske typer.

Ligesom oversigtspenslen bruger kunstpenslen en oversigtstilstand eller et snapshot, du har angivet, som kildedataene. Men oversigtspenselværktøjet maler ved at genskabe de angivne kildedata, mens kunstpenselværktøjet bruger disse data sammen med de indstillinger, du angiver, til at oprette forskellige farver og kunstneriske typer.

Du kan til en række forskellige visuelle effekter eksperimentere med at anvende filtre eller udfylde et billede med en ren farve, før du maler med kunstpenselværktøjet. Prøv også at forøge billedets størrelse med en faktor på 4 for at opbløde detaljerne.

Eksempel på brug af kunstpenselværktøjet
***A.** Oprindelig **B.** Brug af lille pensel **C.** Brug af stor pensel*

1. Klik på venstre kolonne i panelet Oversigt for den tilstand eller det snapshot, du vil bruge som kilde til kunstpenselværktøjet. Et penselikon vises ud for kildeoversigtstilstanden.
2. Vælg kunstpenselværktøjet.
3. Vælg følgende fremgangsmåde på indstillingslinjen:
   - Vælg en pensel i panelet med faste penselindstillinger, og angiv indstillingerne. (Se Vælg en forudindstillet pensel).
   - Vælg en blandingstilstand i menuen Tilstand. (Se Blandingstilstande).
   - Vælg en indstilling i menuen Type for at styre malerstrøgets form.
   - Angiv en værdi til Område for at angive det område, der skal dækkes af malerstrøg. Jo større værdien er, desto større er det dækkede område, og desto flere er strøgene.
   - Angiv en værdi for Tolerance for at begrænse de områder, hvor malerstrøg kan anvendes. Med en lav tolerance kan du male ubegrænsede strøg overalt i billedet. En høj tolerance begrænser malerstrøgene til områder, der afviger betragteligt fra farven i kildetilstanden eller snapshottet.
4. Klik på og træk i billedet for at male.

Flere hjælpeemner

- (Se Standardindstillinger for formen på børstehårenes spids).

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Maling med mixerpenslen

Maling med mixerpenslen

Med mixerpenslen kan du efterligne rigtige maleteknikker som fx blanding af farver på lærredet, kombinering af farver på en pensel og forskellige fugtighedsgrader i løbet af et strøg.

Mixerpenslen har to beholdere til maling; et reservoir og en opsamlingsbeholder. I reservoiret gemmes den farve, der senest er anvendt på lærredet, og reservoiret kan indeholde mere maling. Opsamlingsbeholderen kan kun indeholde maling fra lærredet; indholdet blandes hele tiden med lærredets farver.

Du kan se en video om mixerpenslen på www.adobe.com/go/lrvid5001_ps_dk

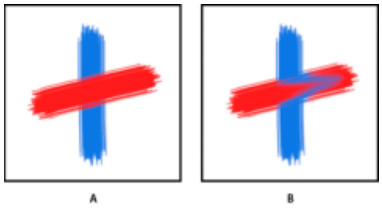
1. Vælg mixerpenslen . (Du skal muligvis klikke på penselværktøjet og holde museknappen nede for at få vist mixerpenslen).
2. Du kan fylde maling i reservoiret ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på lærredet. Eller vælg en forgrundsfarve.

   Når du opsamler maling fra lærredet, får penslens spids samme kombination af farver, som der er i opsamlingsområdet. Hvis du kun vil have en enkeltfarvet penselspids, skal du vælge Fyld kun med rene farver i menuen med penslens nuværende farver.
3. Vælg en pensel fra panelet Faste indstillinger for pensel. Se Vælg en forudindstillet pensel.
4. På linjen med indstillinger kan du vælge indstillinger for værktøjet. Du kan læse mere om de almindelige valgmuligheder under Indstillinger for maleværktøjer. Du kan læse mere om specielle indstillinger for mixerpenslen under:

   Den nuværende farveprøve på penslen Vælg Fyld pensel, hvis du vil fylde penslen med farven fra reservoiret, og vælg Rens pensel, hvis du vil rense penslen for maling. Hvis du vil udføre disse handlinger efter hvert strøg, skal du vælge automatisk påfyldning eller rensning .

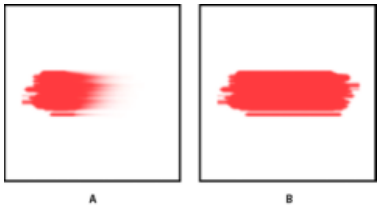
   Pop op-menu med faste indstillinger Anvender populære kombinationer af indstillinger for fugtighed, fyld og blanding.

   Våd Angiver hvor meget maling penslen opsamler fra lærredet. Ved højere værdier får man længere malingstrøg.



Øgning af malingens fugtighed
***A.** 0 % **B.** 100 %*

Indlæs Angiver hvor meget maling der er fyldt i reservoiret. Hvis der ikke er fyldt meget i reservoiret, tørrer penselstrøgene hurtigere.



Øgning af penslens påfyldning
***A.** 1 % **B.** 100 %*

Blanding Angiver forholdet mellem maling på lærredet i forhold til malingen i reservoiret. Ved 100% opsamles al malingen fra lærredet. Ved 0% kommer al malingen fra reservoiret. (Indstillingen Våd angiver dog fortsat hvordan malingen blandes på lærredet).

Opsamling fra alle lag Opsamler lærredsfarver fra alle synlige lag.

5. Benyt en eller flere af følgende fremgangsmåder:

    - Træk i billedet for at male.
    - Hvis du vil tegne en lige linje, skal du klikke på et startpunkt i billedet. Hold derefter Skift nede, og klik på et slutpunkt.
    - Når penselværktøjet bruges som en airbrush, kan du holde museknappen nede uden at trække for at opbygge farve.

Flere hjælpeemner

- (Se Standardindstillinger for formen på børstehårenes spids).

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Male med et mønster

Angiv følgende på indstillingslinjen. De tilgængelige indstillinger afhænger af det enkelte værktøj.

Til toppen

Male med et mønster

Med værktøjet Mønsterstempel males der med et mønster. Du kan vælge et mønster fra mønsterbibliotekerne eller oprette dine egne mønstre.

1. Vælg mønsterstempelværktøjet .
2. Vælg en pensel fra panelet Faste indstillinger for pensel. Se Vælg en forudindstillet pensel.
3. Angiv værktøjsindstillinger for tilstand, opacitet osv. på indstillingslinjen. Se Indstillinger for maleværktøjer.
4. Vælg Justeret på indstillingslinjen for at bevare mønstrets kontinuitet med det oprindelige startpunkt, selvom du slipper museknappen og derefter fortsætter med at male. Fjern markeringen fra indstillingen Justeret for at genstarte mønstret, hver gang du stopper og starter med at male.
5. Vælg et mønster på pop op-panelet Mønster på indstillingslinjen.
6. Hvis du vil anvende mønsteret med en impressionistisk effekt, skal du vælge Impressionist.
7. Træk i billede for at male det med mønsteret.

Flere hjælpeemner

- (Se Standardindstillinger for formen på børstehårenes spids).

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Photoshop hjælp | Tegne med grafiktablet

Ændre penselstørrelse og opacitet vha. penseltryk

Hvis du arbejder med en tegneplade fra f.eks. Wacom®, kan du styre maleredskaberne vha. pennetryk, vinkel, rotation og pennehjulet.

1. Vælg Pensel , Blyant eller et andet tegneredskab.
2. Gør et af følgende i indstillingslinjen:
   - Klik på knappen Tryk på tegneplade bestemmer størrelse .
   - Klik på knappen Tryk på tegneplade bestemmer opacitet .

   Bemærk! *Vælg Vindue > Pensel for at indstille andre kontrolfunktioner, der varierer pennestrøgets vinkel, tæthed, spredning, teksturdybde og rundhed i overensstemmelse med pennetrykket.*

Flere hjælpeemner

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

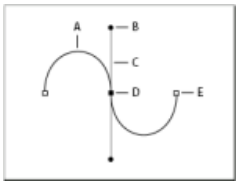
Redigere kurver

Kurvesegmenter, komponenter og punkter
Markere en kurve
Omgruppere kurver
Dublere kurver
Justere kurvesegmenter
Tilføje eller slette ankerpunkter
Konvertere mellem bløde punkter og hjørnepunkter
Justere kurvekomponenter

Til toppen

Kurvesegmenter, komponenter og punkter

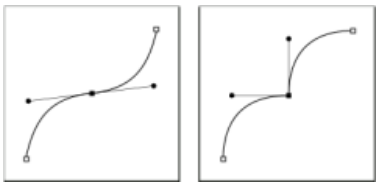
En kurve består af et eller flere lige eller buede segmenter. *Ankerpunkter* markerer kurvesegmenternes slutpunkter. På buede segmenter viser hvert markeret ankerpunkt en eller to *retningslinjer*, der ender i *retningspunkter*. Placeringen af retningslinjer og -punkter bestemmer et buet segments størrelse og form. Flytning af disse elementer ændrer formen på de buede segmenter i en kurve.



En kurve
***A.** Buet linjesegment **B.** Retningspunkt **C.** Retningslinje **D.** Markeret ankerpunkt **E.** Umarkeret ankerpunkt*

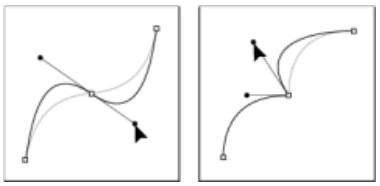
En kurve kan være *lukket*, uden begyndelse eller afslutning (f.eks. en cirkel), eller *åben*, med tydelige *slutpunkter* (f.eks. en bølgelinje).

Udglattede kurver er forbundet med ankerpunkter, der kaldes *bløde punkter.* Stærkt buede kurver er forbundet med *hjørnepunkter.*



Blødt punkt og hjørnepunkt

Når du flytter en retningslinje på et blødt punkt, justeres de buede segmenter på begge sider af punktet samtidig. Til sammenligning justeres kun kurven på den samme side af punktet som retningslinjen, når du flytter en retningslinje på et hjørnepunkt.



Justering af et blødt punkt og et hjørnepunkt

En kurve behøver ikke at være en forbundet serie af segmenter. Den kan indeholde flere tydelige og separate *kurvekomponenter.* Hver form i et formlag er en kurvekomponent, som beskrevet af lagets fritlægningskurve.

Separate markerede kurvekomponenter

Til toppen

Markere en kurve

Hvis du markerer en kurvekomponent eller et kurvesegment, vises alle ankerpunkterne på den markerede del, herunder eventuelle retningslinjer og retningspunkter, hvis det markerede segment er buet. Retningshåndtag vises som udfyldte cirkler, markerede ankerpunkter som udfyldte kvadrater og umarkerede ankerpunkter som hule kvadrater.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

   - Hvis du vil markere en kurvekomponent (herunder en form i et formlag), skal du vælge kurvemarkeringsværktøjet og klikke et vilkårligt sted i kurvekomponenten. Hvis en kurve består af flere kurvekomponenter, markeres kun kurvekomponenten under markøren.
   - Hvis du vil markere et kurvesegment, skal du vælge værktøjet til direkte markering og klikke på et af segmentets ankerpunkter eller trække en markeringsramme hen over en del af segmentet.

   Træk en markeringsramme for at markere segmenter.

2. Hvis du vil markere yderligere kurvekomponenter eller -segmenter, skal du vælge kurvemarkeringsværktøjet eller værktøjet til direkte markering og derefter holde Skift nede, mens du markerer yderligere kurver eller segmenter.

   Når værktøjet til direkte markering er valgt, kan du markere hele kurven eller kurvekomponenten ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på kurven. Du kan aktivere værktøjet til direkte markering, når de fleste andre værktøjer er valgt, ved at placere markøren over et ankerpunkt og trykke på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS).

Markér flere kurver | Photoshop CC

Du kan markere flere kurver på det samme lag eller på tværs af flere lag.

1. I panelet Kurver kan du gøre kurverne synlige på en af følgende måder:

   - Hold Skift nede, og klik for at markere sammenhængende kurver.
   - Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og markér ikke-sammenhængende kurver.

2. Vælg værktøjet Kurvemarkering eller værktøjet Direkte markering, og benyt en af følgende fremgangsmåder:

   - Træk hen over segmenterne.
   - Hold Skift nede, og klik på kurverne.

3. Hvis du vil markere yderligere kurvekomponenter eller -segmenter, skal du vælge værktøjet Kurvemarkering eller værktøjet Direkte markering og derefter holde Skift nede, mens du markerer yderligere kurver eller segmenter.

   Bemærk: *Du kan vælge at arbejde med kurver i isolationstilstanden. Dobbeltklik på et markeringsværktøj, hvis du kun vil isolere laget med en kurve, hvor kurven er aktiv. Du kan også isolere et enkelt eller flere lag med brug af menupunktet Markér/Isolér lag eller ved at indstille Lagfiltrering til Valgt.*

   Du kan afslutte isolationstilstanden på flere måder, som f.eks. ved at:

   - *slå Lagfiltrering fra*
   - *ændre Lagfiltrering til noget andet end Valgt*
   - *dobbeltklikke med kurvemarkeringsværktøjerne et andet sted end på en kurve.*

Omgruppere kurver

Til toppen

I panelet Kurver kan du ændre rækkefølgen for gemte kurver, som ikke er form- eller vektormaskekurver.

- Træk kurven til den ønskede placering i panelet Kurve. I Photoshop CC kan du markere og trække flere end én kurve samtidigt.

Dublere kurver

Til toppen

1. Vælg den kurve, du vil dublere, i panelet Kurver. I Photoshop CC kan du markere flere end én kurve.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ nede, og træk kurverne.
   - Vælg Dubler kurve i panelmenuen.

Justere kurvesegmenter

Til toppen

Du kan når som helst redigere et kurvesegment, men redigering af eksisterende segmenter er en smule anderledes end at tegne dem. Vær opmærksom på følgende tip, når du redigerer segmenter:

- Hvis et ankerpunkt forbinder to segmenter, ændres begge segmenter altid, hvis det pågældende ankerpunkt flyttes.
- Når du tegner med penværktøjet, kan du midlertidigt aktivere værktøjet til direkte markering ved at trykke på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS), mens du tegner. På den måde kan du justere segmenter, du allerede har tegnet.
- Når du til at begynde med tegner et udjævnet punkt med penværktøjet, og du trækker i retningspunktet, ændres retningslinjens længde på begge sider af punktet. Men når du redigerer et eksisterende udjævnet punkt med værktøjet til direkte markering, ændres retningslinjens længde kun på den side, du trækker i.

Flytte lige segmenter

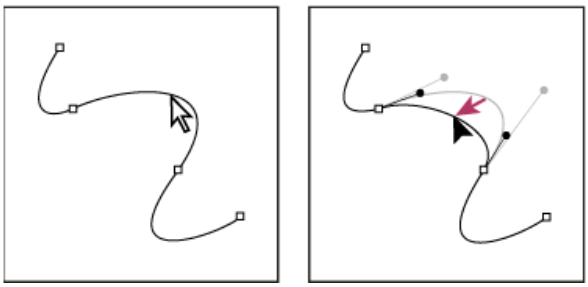
1. Marker det segment, du vil justere, med værktøjet til direkte markering .
2. Træk segmentet til den nye placering.

Justere lige segmenters længde eller vinkel

1. Vælg værktøjet til direkte markering , og marker et ankerpunkt på det segment, du vil justere.
2. Træk ankerpunktet til den ønskede placering. Hold Skift nede, og træk for at begrænse justeringen til multipla af 45°.

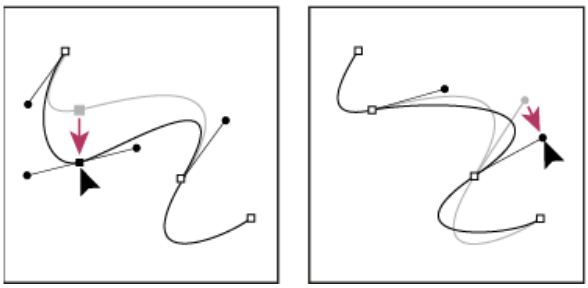
Justere buede segmenters placering eller form

1. Med værktøjet Direkte markering skal du markere et buet segment eller et ankerpunkt på en af enderne af det buede segment. Hvis der findes retningslinjer, vises de. (visse buede segmenter bruger kun én retningslinje).
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk segmentet for at justere dets placering. Hold Skift nede, og træk for at begrænse justeringen til multipla af 45°.



Klik for at markere kurvesegmentet. Træk derefter for at justere.

   - Hvis du vil justere segmentets form på den ene eller anden side af et markeret ankerpunkt, skal du trække ankerpunktet eller retningspunktet. Hold Skift nede, og træk for at begrænse bevægelse til multipla af 45°.



Træk ankerpunktet, eller træk retningspunktet.

Bemærk: *I Photoshop CC og CS6 justeres de relaterede segmenter, når et kurvesegment bliver justeret. Dette gør, at du nemt kan transformere kurveformer. Hvis du kun ønsker at redigere segmenter mellem valgte ankerpunkter, som i tidligere versioner af Photoshop, skal du vælge Afgræns kurvetrækning på indstillingslinjen.*

Bemærk: *Du kan også anvende en transformering, f.eks. skalering eller rotation, på et segment eller et ankerpunkt.*

Slette et segment

1. (Valgfrit) Hvis du laver en åbning i en lukket kurve, skal du vælge værktøjet Tilføj ankerpunkt og tilføje to punkter, dér hvor snittet skal være.
2. Vælg værktøjet til direkte markering , og marker det segment, du vil slette.
3. Tryk på Tilbage (Windows) eller Slettetasten (Mac OS) for at slette det markerede segment. Hvis du trykker på Tilbage eller Slet igen, slettes resten af kurven.

Slette et ankerpunkts retningslinje

- Brug værktøjet til konvertering af ankerpunkter, og klik på retningslinjens ankerpunkt.

Det udjævnede punkt bliver nu til et hjørnepunkt. Du kan finde flere oplysninger i Konvertere mellem bløde punkter og hjørnepunkter.

Udvide en åben kurve

1. Brug penværktøjet til at placere markøren over endepunktet på den åbne kurve, du vil udvide. Markøren ændres, når den er placeret præcist over endepunktet.
2. Klik på endepunktet.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil oprette et hjørnepunkt, skal du placere penværktøjet, hvor du vil afslutte det nye segment, og derefter klikke. Hvis du udvider en kurve, der ender ved et udjævnet punkt, bliver det nye segment buet af den eksisterende retningslinje.
   - Hvis du vil oprette et udjævnet punkt, skal du placere penværktøjet, hvor du vil afslutte det nye buede segment, og trække.

Forbinde to åbne kurver

1. Brug penværktøjet til at placere markøren over endepunktet på den åbne kurve, du vil forbinde med en anden kurve. Markøren ændres, når den er placeret præcist over endepunktet.
2. Klik på endepunktet.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil forbinde kurven med en anden åben kurve, skal du klikke på et endepunkt på denne anden kurve. Når du placerer penværktøjet præcist over den anden kurves slutpunkt, vises et lille flettesymbol ved siden af markøren.
   - Hvis du vil forbinde en nye kurve med en eksisterende kurve, skal du trække den nye kurve hen i nærheden af den eksisterende kurve og derefter flytte penværktøjet til den eksisterende kurves (umarkerede) endepunkt. Klik på det pågældende slutpunkt, når det lille flettesymbol vises ved siden af markøren.

Flytte eller skubbe ankerpunkter eller segmenter ved hjælp af tastaturet

1. Marker ankerpunktet eller kurvesegmentet.
2. Klik på en af piletasterne på tastaturet, eller hold tasten nede, for at flytte 1 pixel ad gangen i pilens retning.

Hold Skift nede samtidig med piletasten for at flytte 10 pixel ad gangen.

Til toppen

Tilføje eller slette ankerpunkter

Du kan få mere kontrol over en kurve eller udvide en åben kurve ved at tilføje ankerpunkter. Det er dog bedst kun at tilføje de punkter, der er nødvendige. En kurve med få punkter er lettere at redigere, vise og udskrive. Du kan reducere en kurves kompleksitet ved at slette unødvendige

punkter.

Værktøjskassen indeholder tre værktøjer til tilføjelse eller sletning af punkter: penværktøjet , værktøjet Tilføj ankerpunkt eller værktøjet Slet ankerpunkt .

Penværktøjet ændres som standard til værktøjet Tilføj ankerpunkt, når du placerer det over en markeret kurve, eller til værktøjet Slet ankerpunkt, når du placerer det over et ankerpunkt. Du skal vælge Tilføj/slet automatisk på indstillingslinjen for at penværktøjet automatisk kan ændre sig til værktøjet Tilføj ankerpunkt eller Slet ankerpunkt.

Du kan vælge og redigere flere kurver samtidigt. Du kan omforme en kurve, mens du tilføjer ankerpunkter, ved at klikke og trække, mens du tilføjer.

Bemærk: *Brug ikke tasterne Del eller Tilbage eller kommandoerne Rediger > Klip eller Rediger > Ryd til at slette ankerpunkter. Disse taster og kommandoer sletter punktet og linjesegmenter, der har forbindelse til punktet.*

Tilføje eller slette ankerpunkter

1. Marker den kurve, du vil ændre.
2. Vælg penværktøjet, værktøjet Tilføj ankerpunkt eller værktøjet Slet ankerpunkt.
3. Hvis du vil tilføje et ankerpunkt, skal du placere markøren over et kurvesegment og klikke. Hvis du vil slette et ankerpunkt, skal du placere markøren over et ankerpunkt og klikke.

Deaktivere eller midlertidigt tilsidesætte automatisk udskiftning af penværktøj

Du kan tilsidesætte automatisk skift fra penværktøjet til værktøjet Tilføj ankerpunkt eller værktøjet Slet ankerpunkt. Dette er nyttigt, hvis du vil begynde en ny kurve oven på en eksisterende.

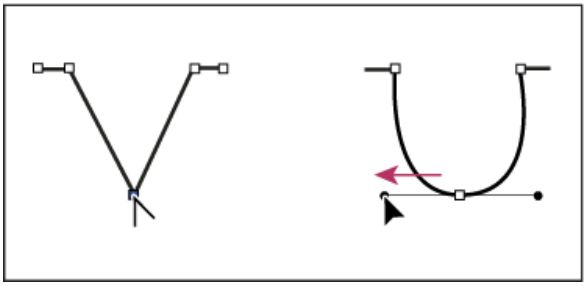
- Fravælg Tilføj/slet automatisk på indstillingslinjen i Photoshop.

Til toppen

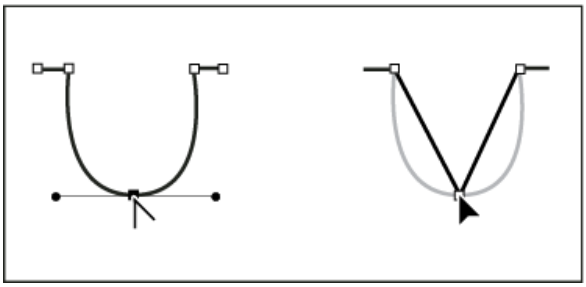
Konvertere mellem bløde punkter og hjørnepunkter

1. Marker den kurve, du vil ændre.
2. Marker værktøjet Konverter punkt, eller brug penværktøjet, og hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede.

   Bemærk: *Hvis du vil aktivere værktøjet til punktkonvertering, mens værktøjet til direkte markering er valgt, skal du placere markøren over et ankerpunkt og trykke på Ctrl+Alt (Windows) eller Kommando+Alternativ (Mac OS).*
3. Placer værktøjet Konverter punkt over det ankerpunkt, du vil konvertere, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil konvertere et hjørnepunkt til et blødt punkt, skal du trække væk fra hjørnepunktet for at få vist retningslinjer.

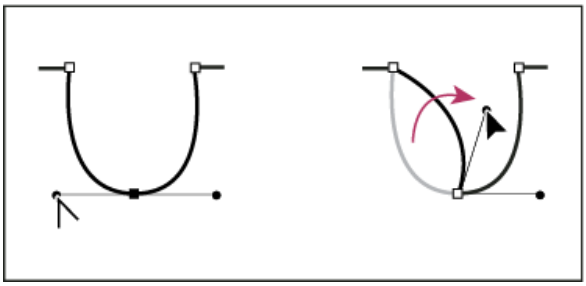
     

     Træk et retningspunkt ud af et hjørnepunkt for at oprette et udjævnet punkt
   - Hvis du vil konvertere et udjævnet punkt til et hjørnepunkt uden retningslinjer, skal du klikke på det udjævnede punkt.

     Klik på et udjævnet punkt for at oprette et hjørnepunkt
   - Hvis du vil konvertere et hjørnepunkt uden retningslinjer til et hjørnepunkt med uafhængige retningslinjer, skal du først trække et retningspunkt ud fra et hjørnepunkt (og dermed gøre det til et blødt punkt med retningslinjer). Slip kun museknappen (slip ikke taster, du har trykket på for at aktivere værktøjet Konverter ankerpunkt), og træk derefter i et af retningspunkterne.

- Hvis du vil konvertere et udjævnet punkt til et hjørnepunkt med uafhængige retningslinjer, skal du trække i et af retningspunkterne.



Konvertering af et udjævnet punkt til et hjørnepunkt

Til toppen

Justere kurvekomponenter

Du kan ændre placering af en kurvekomponent (herunder en form i et formlag) hvor som helst i et billede. Du kan kopiere komponenter i et billede eller mellem to Photoshop-billeder. Med kurvemarkeringsværktøjet kan du flette overlappende komponenter til en enkelt komponent. Alle vektorobjekter, uanset om de er beskrevet af en gemt kurve, en arbejdskurve eller en vektormaske, kan flyttes, omformes, kopieres eller slettes.

Du kan også bruge kommandoerne Kopier og Sæt ind til at dublere vektorobjekter mellem et Photoshop-billede og et billede i et andet program, f.eks. Adobe Illustrator.

Ændre overlaptilstanden for den markerede kurvekomponent

1. Brug kurvemarkeringsværktøjet til at trække en markeringsramme for at markere allerede eksisterende kurveområder.
2. I Photoshop CC og CS6 skal du vælge en formområdeindstilling i rullemenuen Kurvehandlinger på indstillingslinjen; I CS5 skal du vælge en formområdeindstilling på indstillingslinjen:

   Kombiner former (CC, CS6) eller Føj til formområde (CS5) Føjer kurveområdet til områder med overlappende kurver.

   Træk fra formområde Fjerner kurveområdet fra områder med overlappende kurver.

   Gennemskær formområder Begrænser området til gennemskæringen af det markerede kurveområde og områderne med overlappende kurver.

   Udeluk områder med overlappende former Udelukker det overlappende område.

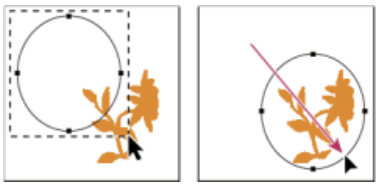
Vise eller skjule den markerede kurvekomponent

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Vis > Vis > Målkurve.
- Vælg Vis > Ekstra. Denne kommando viser eller skjuler også et gitter, hjælpelinjer, markeringskanter, anmærkninger og udsnit.

Flytte en kurve eller kurvekomponent

1. Vælg kurvenavnet i panelet Kurver, og brug kurvemarkeringsværktøjet til at markere kurven i billedet. Hvis du vil markere flere kurvekomponenter, skal du holde Skift nede og klikke på hver yderligere kurvekomponent for at føje den til markeringen.
2. Træk kurven til den nye placering. Hvis du flytter en del af en kurve ud over lærredets grænser, er den skjulte del af kurven stadig tilgængelig.



Trække en kurve til en ny placering

Bemærk: *Hvis du trækker en kurve, så markøren er over et andet åbent billede, kopieres kurven til dette billede.*

Ændre en kurvekomponents form

1. Vælg kurvenavnet i panelet Kurver, og brug værktøjet til direkte markering til at markere et ankerpunkt på kurven.

2. Træk punktet eller håndtagene til en ny placering.

Flette overlappende kurvekomponenter

1. Vælg kurvenavnet i panelet Kurver, og vælg kurvemarkeringsværktøjet.
2. Gør følgende for at oprette en enkelt komponent ud fra alle overlappende komponenter:
   - I Photoshop CC og CS6 skal du vælge Flet formkomponenter i rullemenuen Kurvehandlinger på indstillingslinjen
   - I CS5 eller tidligere skal du klikke på Kombiner på indstillingslinjen.

Kopiere en kurvekomponent eller kurve

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil kopiere en kurvekomponent, mens du flytter den, skal du vælge kurvenavnet i panelet Kurver og klikke på en kurvekomponent med kurvemarkeringsværktøjet. Hold derefter Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk den markerede kurve.
- Hvis du vil kopiere en kurve uden at omdøbe den, skal du trække kurvens navn i panelet Kurver til knappen Ny kurve nederst i panelet.
- Hvis du vil kopiere og omdøbe en kurve, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække kurven i panelet Kurver til knappen Ny kurve nederst i panelet. Eller marker den kurve, der skal kopieres, og vælg Dubler kurve i menuen i panelet Kurver. Skriv et nyt navn til kurven i dialogboksen Dubler kurve, og klik på OK.
- Hvis du vil kopiere en kurve eller kurvekomponent til en anden kurve, skal du vælge den kurve eller kurvekomponent, du vil kopiere, og derefter klikke på Rediger > Kopier. Marker derefter målkurven, og vælg Rediger > Sæt ind.

Kopiere kurvekomponenter mellem to Photoshop-filer

1. Åbn begge billeder.
2. Brug kurvemarkeringsværktøjet i kildebilledet til at markere hele kurven eller de kurvekomponenter, du vil kopiere.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at kopiere kurvekomponenten:
   - Træk kurvekomponenten fra kildebilledet til målbilledet. Kurvekomponenten kopieres til den aktive kurve i panelet Kurver.
   - Vælg kurvens navn i panelet Kurver i kildebilledet, og vælg Rediger > Kopier for at kopiere kurven. Vælg Rediger > Sæt ind i målbilledet. Du kan også bruge denne metode til at kombinere kurver i det samme billede.
   - Du kan indsætte kurvekomponenten i målbilledet ved at vælge kurvekomponenten i kildebilledet og derefter klikke på Rediger > Kopier. Vælg Rediger > Sæt ind i målbilledet.

Slette en kurvekomponent

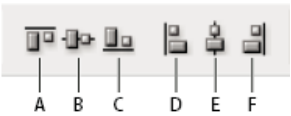
1. Vælg kurvens navn i panelet Kurver, og klik på en kurvekomponent med kurvemarkeringsværktøjet.
2. Tryk på Tilbage (Windows) eller Delete (Mac OS) for at slette den valgte kurvekomponent.

Justere og fordele kurvekomponenter

Du kan justere og fordele kurvekomponenter, der er beskrevet i en enkelt kurve. Du kan f.eks. justere venstrekanterne på flere former i et enkelt lag eller fordele flere komponenter på en arbejdskurve langs deres vandrette midtpunkter.

Bemærk: *Hvis du vil justere former på separate lag, skal du bruge flytteværktøjet.*

- Hvis du vil justere komponenter, skal du bruge kurvemarkeringsværktøjet til at markere de komponenter, du ønsker at justere. I Photoshop CC eller CS6 skal du derefter vælge en funktion i rullemenuen Kurvejustering på indstillingslinjen; I CS5 skal du vælge en justeringsindstilling på indstillingslinjen.



Justeringsindstillinger

- Hvis du vil fordele komponenter, skal du markere mindst tre komponenter. I Photoshop CC eller CS6 skal du derefter vælge en funktion i rullemenuen Kurvearrangering på indstillingslinjen; I CS5 skal du vælge en fordelingsindstilling på indstillingslinjen.

Fordelingsindstillinger

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

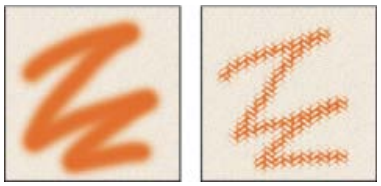
Oprette teksturerede pensler

Indstillinger for teksturpensel
Kopiere teksturer mellem værktøjer
Dobbeltpensler

Indstillinger for teksturpensel

Til toppen

En teksturpensel bruger et mønster for at få strøg til at se ud, som om de var malet på et lærred.



Penselstrøg uden tekstur (venstre) og med tekstur (højre)

Klik på mønstereksemplet, og vælg et mønster i pop op-panelet. Angiv en eller flere af følgende indstillinger:

Inverter Inverterer de høje og lave punkter i teksturen ud fra tonerne i mønsteret. Når Inverter er valgt, er de lyseste områder i mønsteret de lave punkter i teksturen og får derfor mindst maling. De mørkeste områder i mønsteret er de høje punkter i teksturen og får derfor mest maling. Når Inverter er fravalgt, får de lyseste områder i mønsteret mest maling, og de mørkeste områder får mindst maling.

Skaler Angiver mønsterets skalering. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi i procent af mønsterstørrelsen.

Tekstur på hver spids Anvender den valgte tekstur individuelt for hvert penselmærke i et penselstrøg i stedet for penselstrøget som helhed (et penselstrøg består af mange penselmærker, der anvendes kontinuerligt når du trækker penslen). Du skal vælge denne indstilling for at gøre dybdevariationsindstillingerne tilgængelige.

Tilstand Angiver den blandingstilstand, der bruges til at kombinere penslen og mønsteret. (Se Blandingstilstande).

Dybde Angiver, hvor dybt malingen trænger ind i teksturen. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi. Ved 100% får de lave punkter i teksturen ingen maling. Ved 0% får alle punkter i teksturen den samme mængde maling og skjuler dermed mønsteret.

Mindste dybde Angiver den mindste dybde, maling kan trænge ned til, når dybdekontrol er indstillet til Udton, Pennetryk, Pennehældning eller Pennehjul, og Tekstur på hver spids er valgt.

Dybdevariation og Kontrol Angiver, hvordan dybden varierer, når Tekstur på hver spids er valgt. Indtast en værdi for at angive den maksimale variationsprocent. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers dybdevariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers dybdevariation ikke skal styres.

Udton Udtoner fra procentdelen af Dybdevariation til procentdelen af Mindste dybde i det angivne antal trin.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul, Rotation Varierer dybden ud fra pennetryk, pennehældning, placering af pennens fingerskrue eller rotation af pennen.

Kopiere teksturer mellem værktøjer

Til toppen

Når du angiver en tekstur til det aktuelle værktøj, kan du kopiere teksturens mønster og skalering til alle de værktøjer, der understøtter teksturer. Du kan f.eks. kopiere penselværktøjets nuværende teksturmønster og -skalering til blyant-, stempelklonings-, mønsterstempel-, oversigtspensel-, kunstpensel-, viskelæder-, gør lysere-, brændings- og svampværktøjerne.

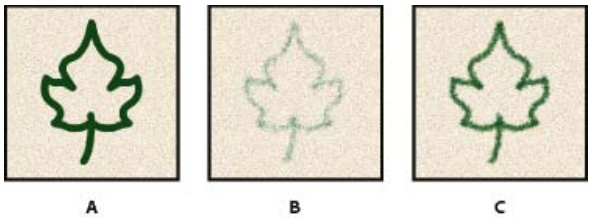
- Vælg Kopier tekstur til andre værktøjer i menuen i panelet Pensel.

Dobbeltpensler

Til toppen

En dobbeltpensel kombinerer to spidser til at oprette penselmærker. Den sekundære penseltekstur anvendes inden for den primære pensels penselstrøg. Det er kun de områder, som begge penselstrøg gennemskærer, der males. Angiv indstillinger for den primære spids i afsnittet Penselspidsform i panelet Pensel. Vælg en anden penselspids i afsnittet Dobbeltpensel i panelet Pensel, og angiv en eller flere af følgende

indstillinger.



***A.** Strøg med primær penselspids (hård rund 55). **B.** Strøg med sekundær penselspids (græs). **C.** Dobbeltpenselstrøg (ved brug af begge).*

Tilstand Vælger en blandingstilstand, der skal bruges, når penselmærker fra den primære spids og dobbeltspidsen kombineres. (Se Blandingstilstande).

Diameter Styrer dobbeltspidsens størrelse. Angiv en værdi i pixel, træk skydeknappen, eller klik på Brug prøvestørrelse for at anvende penselspidsens oprindelige diameter. Indstillingen Brug prøvestørrelse er kun tilgængelig, hvis formen på penselspidsen blev oprettet ved at indsamle pixel i et billede.

Afstand Styrer afstanden mellem dobbeltspidsens penselmærker i et strøg. Skriv et tal for at ændre afstanden, eller brug skydeknappen til at angive en procentdel af spidsdiameteren.

Spredning Angiver, hvordan dobbeltspidsens penselmærker fordeles i et strøg. Når Begge akser er valgt, fordeles dobbeltspidsens penselmærker radialt. Når Begge akser er fravalgt, fordeles dobbeltspidsens penselmærker vinkelret på strøgkurven. Hvis du vil angive den maksimale spredning i procent, skal du skrive et tal eller bruge skydeknappen til at angive en værdi.

Antal Angiver det antal penselmærker fra dobbeltspidsen, der anvendes ved hvert afstandsinterval. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilføje dynamiske elementer til pensler

Tilføje penseldynamik
Penselindstillinger for farvedynamik
Maleindstillinger

Tilføje penseldynamik

Til toppen

Panelet Pensel indeholder mange indstillinger til tilføjelse eller ændring af dynamiske elementer på faste indstillinger for penselspidser. Du kan f.eks. angive indstillinger, der varierer penselmærkers størrelse, farve og opacitet i et strøg.

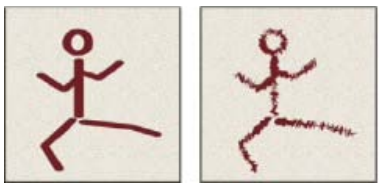
Du arbejder med to komponenter, når dynamiske elementer føjes til en pensel:

- Variationsprocenter angiver vilkårligheden af dynamiske elementer. Ved 0% ændres et element ikke i et strøg, mens elementet ved 100% har maksimal vilkårlighed.
- Indstillingerne i pop op-menuerne Kontrol angiver, hvordan du vil styre variationen af dynamiske elementer. Du kan vælge ikke at styre et elements variation, at udtone et element i løbet af det angivne antal trin eller at variere et element ud fra pennetryk, pennehældning eller placering af pennens fingerskrue eller pennerotation.

Bemærk! *Penneindstillingerne er kun tilgængelige, hvis du bruger en trykfølsom tegneplade til digitalisering, f.eks. en Wacom-tegneplade, og understøttede penne (til rotationsstyring og miniaturehjul). Et advarselsikon vises, hvis du vælger en penneindstilling, men ikke har installeret en tegneplade, eller hvis du bruger en pen, der mangler kontrolfunktionen.*

Penselformdynamik

Formdynamik bestemmer variationen af penselmærker i et strøg.



Penselstrøg uden formdynamik og med formdynamik

Størrelsesvariation og Kontrol Angiver, hvordan størrelsen på penselmærker varierer i et strøg. Få mere information i Oprette og ændre pensler.

Hvis du vil angive den maksimale variation i procent, skal du skrive et tal eller bruge skydeknappen til at angive en værdi. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers størrelsesvariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers størrelsesvariation ikke skal styres.

Udton Udtoner størrelsen på penselmærker mellem den oprindelige diameter og den mindste diameter i det angivne antal trin. Hvert trin er lig med et mærke for penselspidsen. Værdierne kan ligge fra 1 til 9999. Hvis du f.eks. angiver 10 trin, opnår du en udtoning i 10 intervaller.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul Varierer størrelsen af penselmærker mellem startdiameteren og den mindste diameter ud fra pennetryk, pennehældning eller placering af pennens fingerskrue.

Mindste diameter Angiver den mindste procent, som penselmærker kan skaleres med, når Størrelsesvariation eller Kontrol er aktiveret. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi i procent af penselspidsens diameter.

Hældningsskala Angiver den skaleringsfaktor, der skal anvendes på højden af penslen inden rotation, når Kontrol er indstillet til Pennehældning. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi i procent af penseldiameteren.

Vinkelvariation og Kontrol Angiver, hvordan vinklen på penselmærker varierer i et strøg. Hvis du vil angive den maksimale variationsprocent, skal du indtaste en værdi, som er en procent af 360 grader. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers vinkelvariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers vinkelvariation ikke skal styres.

Udton Udtoner vinklen af penselmærker mellem 0 og 360 grader i det angivne antal trin.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul, Rotation Varierer vinklen af penselmærker mellem 0 og 360 grader ud fra pennetryk, pennehældning, placering af pennens fingerskrue eller rotation af pennen.

Indledende retning Baserer penselmærkers vinkel på penselstrøgets indledende retning.

Retning Baserer penselmærkers vinkel på penselstrøgets retning.

Rundhedsvariation og Kontrol Angiver, hvordan penselmærkers rundhed varierer i et strøg. Hvis du vil angive den maksimale variationsprocent, skal du indtaste en procent, der angiver forholdet mellem penslens korte og lange akser. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers rundhedsvariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers rundhedsvariation ikke skal styres.

Udton Udtoner penselmærkers rundhed mellem 100% og værdien for Mindste rundhed i det angivne antal trin.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul, Rotation Varierer rundheden af penselmærker mellem 100% og værdien for Mindste rundhed ud fra pennetryk, pennehældning, placering af pennens fingerskrue eller rotation af pennen.

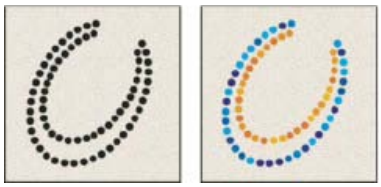
Mindste rundhed Angiver den mindste rundhed for penselmærker, når Rundhedsvariation eller Kontrol er aktiveret. Indtast en procent, der angiver forholdet mellem penslens korte og lange akse.

Penselprojektion (CC, CS6) Angiver, at når du maler med en pen, ændres penselspidsens form alt efter pennens hældning og rotation.

Til toppen

Penselindstillinger for farvedynamik

Farvedynamik bestemmer, hvordan farven ændres i et strøg.



Penselstrøg uden farvedynamik (venstre) og med farvedynamik (højre)

Anvend efter spids Angiver ændring af farver for hvert tydeligt tryk med spidsen i et strøg.

Når de ikke er valgt, sker de dynamiske ændringer én gang i begyndelsen af hvert strøg. Du kan variere farven mellem strøg snarere end inden for hvert strøg.

Forgrunds-/baggrundsvariation og Kontrol Angiver, hvordan malingen varierer mellem forgrunds- og baggrundsfarven.

Hvis du vil angive en procent, som malingens farve kan varieres med, skal du skrive et tal eller bruge skydeknappen til at angive en værdi. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers farvevariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers farvevariation ikke skal styres.

Udton Varierer farven mellem forgrunds- og baggrundsfarven i det angivne antal trin.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul, Rotation Varierer farven mellem forgrundsfarven og baggrundsfarven ud fra pennetryk, pennehældning, placering af pennens fingerskrue eller rotation af pennen.

Farvetonevariation Angiver en procent, som malingens farvetone kan variere med i et strøg. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi. En lavere værdi ændrer farvetonen, men ligger stadig tæt på forgrundsfarvens farvetone. En højere værdi forøger forskellen mellem farvetonerne.

Mætningsvariation Angiver en procent, som malingens mætning kan variere med i et strøg. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi. En lavere værdi ændrer farvemætningen, men ligger stadig tæt på forgrundsfarvens mætning. En højere værdi forøger forskellen mellem mætningsniveauerne.

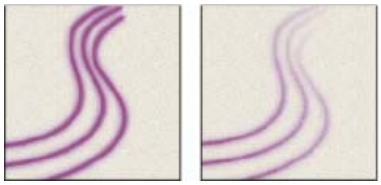
Lysstyrkevariation Angiver en procent, som malingens lysstyrke kan variere med i et strøg. Skriv et tal, eller brug skydeknappen til at angive en værdi. En lavere værdi ændrer lysstyrken, men ligger stadig tæt på forgrundsfarvens lysstyrke. En højere værdi forøger forskellen mellem lysstyrkeniveauerne.

Renhed Forøger eller formindsker farvens mætning. Skriv et tal, eller brug skyderen til at angive en procent mellem -100 og 100. Ved -100% er farvemætningen 100% dæmpet, og ved 100% er farven helt mættet.

Til toppen

Maleindstillinger

Maleindstillingerne bestemmer, hvordan maling ændres i et strøg.



Penselstrøg uden maledynamik (venstre) og med maledynamik (højre)

Opacitetsvariation og Kontrol Angiver, hvordan malingens opacitet varierer i et penselstrøg op til (men ikke over) den opacitetsværdi, der er angivet på indstillingslinjen. Hvis du vil angive en procent, som opaciteten kan variere med, skal du skrive et tal eller bruge skydeknappen til at angive en værdi. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers opacitetsvariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers opacitetsvariation ikke skal styres.

Udton Udtoner opaciteten af maling fra opacitetsværdien på indstillingslinjen til 0 i det angivne antal trin.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul Varierer malingens opacitet ud fra pennetryk, pennehældning eller placering af pennens fingerskrue.

Forløbsvariation og Kontrol Angiver, hvordan malingens forløb varierer i et penselstrøg op til (men ikke over) den forløbsværdi, der er angivet på indstillingslinjen.

Hvis du vil angive en procent, som forløbet kan variere med, skal du skrive et tal eller bruge skydeknappen til at angive en værdi. Hvis du vil angive, hvordan du vil styre penselmærkers forløbsvariation, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Kontrol:

Fra Angiver, at penselmærkers forløbsvariation ikke skal styres.

Udton Udtoner malingens forløb fra forløbsværdien på indstillingslinjen til 0 i det angivne antal trin.

Pennetryk, Pennehældning, Pennehjul Varierer malingens forløb ud fra pennetryk, pennehældning eller placering af pennens miniaturehjul.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tekst

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Formatering af tegn

Markere tegn
Oversigt over panelet Tegn
Om dynamiske genveje
Angive tekststørrelse
Ændre tekstfarven
Ændre farve på enkelte bogstaver
Understrege eller gennemstrege tekst
Anvende store bogstaver eller kapitæler
Angive om der skal bruges hævet eller sænket skrift
Tegntyper | CC, CS6
Angivelse af standardteksttyper | Kun Creative Cloud

Du kan angive tekstattributter, før du indtaster tegn, eller ændre dem for at ændre markerede tegns udseende i et tekstlag.

Du skal markere de enkelte tegn, før du kan formatere dem. Du kan markere et tegn, en tegnsekvens eller alle tegn i et tekstlag.

Til toppen

Markere tegn

1. Vælg værktøjet til vandret tekst eller værktøjet til lodret tekst .
2. Vælg tekstlaget i panelet Lag, eller klik i teksten for automatisk at vælge et tekstlag.
3. Placer indsætningspunktet i teksten, og vælg en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk for at markere et eller flere tegn.
   - Klik i teksten, og hold derefter Skift nede, mens du markerer en tegnsekvens.
   - Vælg Vælg > Alle for at markere alle tegnene i laget.
   - Dobbeltklik på et ord for at markere det. Klik tre gange på en linje for at markere den. Klik fire gange på et afsnit for at markere det. Klik fem gange et vilkårligt sted i teksten for at markere alle tegn i en afgrænsningsramme.
   - Hvis du vil bruge piletasterne til at markere tegn, skal du klikke i teksten, holde Skift nede og trykke på højre pil eller venstre pil. Hvis du vil bruge tasterne til at markere ord, skal du holde Skift+Ctrl (Windows) eller Skift+Kommando (Mac OS) nede og trykke på højre pil eller venstre pil.
4. Hvis du vil markere alle tegnene i et lag uden at placere indsætningspunktet i teksten, skal du vælge tekstlaget i panelet Lag og derefter dobbeltklikke på lagets tekstikon.

   Bemærk! *Når du markerer og formaterer tegn i et tekstlag, aktiveres redigeringstilstand for tekstværktøjet.*

Til toppen

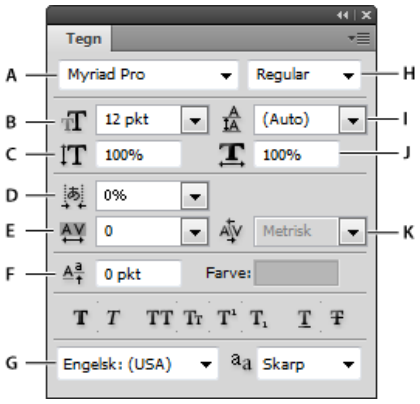
Oversigt over panelet Tegn

Panelet Tegn indeholder indstillinger til formatering af tegn. Nogle af formateringsindstillingerne findes også på indstillingslinjen.

Du kan få vist panelet Tegn ved at gøre et af følgende:

- Vælg Vindue > Tegn, eller klik på fanen i panelet Tegn, hvis panelet vises, men ikke er aktivt.
- Vælg et tekstværktøj, og klik på knappen Panel på indstillingslinjen.

  Hvis du vil angive en indstilling i panelet Tegn, skal du vælge en værdi i pop op-menuen på højre side af indstillingen. Til indstillinger med numeriske værdier kan du også bruge pil op og pil ned til at angive værdien, eller du kan redigere værdien direkte i tekstboksen. Når du redigerer en værdi direkte, skal du trykke på Enter eller Retur for at anvende en værdi, Shift+Enter eller Shift+Retur for at anvende en værdi og derefter fremhæve værdien, der lige er redigeret, eller Tab for at anvende en værdi og flytte til den næste tekstboks i panelet.



Panelet Tegn
***A.** Skrifttypefamilie **B.** Skrifttypestørrelse **C.** Lodret skalering **D.** Indstille Tsume **E.** Spatiering **F.** Grundlinjeforskydning **G.** Sprog **H.** Typografi **I.** Linjeafstand **J.** Vandret skalering **K.** Knibning*

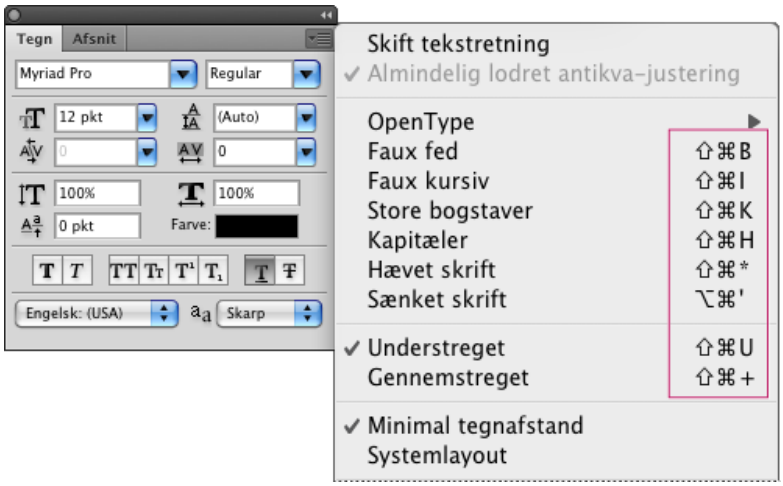
***Bemærk!** Vælg Vis asiatiske tekstindstillinger under tekstindstillingerne, for at indstillingen til angivelse af Tsume vises i panelet Tegn.*

Du kan få adgang til yderligere kommandoer og indstillinger i menuen i panelet Tegn. Hvis du vil bruge denne menu, skal du klikke på trekanten i øverste højre hjørne af panelet.

Til toppen

Om dynamiske genveje

Dynamiske genveje er tastaturgenveje, der kun er tilgængelige, når du indtaster punkttekst eller afsnitstekst, når tekst er markeret, eller når I-markøren er placeret i tekst. Du kan se de dynamiske genveje i menuen i panelet Tegn, når de er tilgængelige. Dynamiske genveje er tilgængelige i forbindelse med tekstindstillinger som f.eks. Faux fed, Faux kursiv, Store bogstaver, Kapitæler, Hævet skrift, Sænket skrift, Understregning og Gennemstregning.



Der vises kun dynamiske genveje i menuen i panelet Tegn, når du indtaster punkttekst eller afsnitstekst, når tekst er markeret, eller når I-markøren er placeret i tekst.

Til toppen

Angive tekststørrelse

Tekststørrelsen bestemmer, hvor stort teksten vises i billedet.

Standardmåleenheden for tekst er *punkter*. Et PostScript-punkt er lig med 1/72 tomme i et billede på 72 ppi – du kan imidlertid skifte mellem PostScript-definitionen og traditionelle punktstørrelsedefinitioner. Du kan ændre standardmåleenheden for tekst under Enheder & linealer i dialogboksen Indstillinger.

Vælge en skriftstørrelse

- Indtast eller vælg en ny værdi for Størrelse i panelet Tegn eller indstillingslinjen.

  Hvis du vil bruge en anden måleenhed, skal du angive enheden (tomme, cm, mm, pkt, px eller pica) efter værdien i tekstboksen Skriftstørrelse.

  Hvis du vil skifte måleenhed for tekst, skal du vælge Rediger > Indstillinger > Enheder & linealer (Windows) eller Photoshop > Indstillinger

> Enheder & linealer (Mac OS) og vælge en måleenhed i menuen Type.

Definere punktstørrelsesenheden

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Enheder & linealer (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Enheder & linealer (Mac OS).
2. For Punkt/Pica-størrelse skal du vælge en af følgende indstillinger:

   PostScript (72 punkter pr. tomme) Angiver en enhedsstørrelse, der er kompatibel med udskrivning på en PostScript-enhed.

   Traditionel (72,27 punkter/tomme) Bruger 72,27 punkter pr. tomme, som normalt bruges til udskrivning.
3. Klik på OK.

Til toppen

Ændre tekstfarven

Den tekst, du indtaster, gengives i den aktuelle forgrundsfarve, men du kan ændre farven både før og efter, du indtaster teksten. Når du redigerer eksisterende tekstlag, kan du ændre farven for enkelte, markerede tegn eller for al teksten i et lag.

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Klik på farveboksen i indstillingslinjen eller i panelet Tegn, og vælg en farve ved hjælp af Adobe Farvevælger.
  - Brug udfyldningsgenveje. Hvis du vil udfylde med forgrundsfarven, skal du trykke på Alt+Tilbage (Windows) eller Alternativ+Delete (Mac OS), og hvis du vil udfylde med baggrundsfarven, skal du trykke på Ctrl+Tilbage (Windows) eller Command+Delete (Mac OS).
  - Anvend en maskelagtype på tekstlaget for at anvende en farve, et farveforløb eller et mønster oven på den eksisterende farve. Du kan ikke anvende en maskelagtype selektivt, da den har indflydelse på alle tegn i tekstlaget.
  - Klik på forgrundsfarvens boks i værktøjskassen, og vælg en farve ved hjælp af Adobe Farvevælger. Alternativt kan du klikke på en farve i panelet Farve eller panelet Farveprøver. Hvis du bruger denne metode til at ændre farven på et eksisterende lag, skal du først markere tegn på laget.

Til toppen

Ændre farve på enkelte bogstaver

1. Vælg værktøjet til vandret tekst .
2. Vælg det lag i panelet Lag, som indeholder teksten.
3. Marker de tegn, du vil ændre, i dokumentvinduet.
4. Klik på farveprøven på indstillingslinjen øverst i arbejdsområdet.
5. Find det ønskede farveområde med trekantskyderne på farvespektrumslinjen i Adobe Farvevælger, og klik derefter på den ønskede farve i farvefeltet. Den valgte farve vises i den øverste halvdel af farveprøven i Adobe Farvevælger. Den originale farve bliver stadig vist i den nederste halvdel.
6. Klik på OK. Den nye farve erstatter den oprindelige farve på indstillingslinjen og for de markerede tegn.

   Bemærk! *De nye farver vises ikke på tegnene, før du fjerner markeringen af dem eller markerer noget andet.*

Til toppen

Understrege eller gennemstrege tekst

Du kan anbringe en streg under vandret tekst eller til venstre eller til højre for lodret tekst. Du kan også anbringe en streg igennem vandret eller lodret tekst. Stregen har altid samme farve som teksten.

- Marker den tekst, der skal understreges eller gennemstreges.
  - Hvis du vil understrege tekst, skal du klikke på understregningsknappen i panelet Tegn.
  - Vælg Understreg venstre eller Understreg højre i menuen i panelet Tegn for at anvende en understregning til venstre eller højre for lodret tekst. Du kan indsætte en understregning enten til venstre eller til højre for teksten, men ikke på begge sider. En afkrydsning angiver, at en indstilling er valgt.

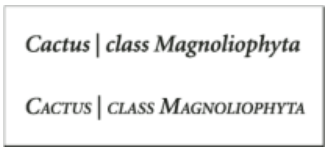
  Bemærk! *Indstillingerne Understreg venstre og Understreg højre vises kun i menuen i panelet Tegn, når der er valgt et tekstlag med lodret tekst. Når du arbejder med lodret asiatisk tekst, kan du indsætte en understregning på en af tekstlinjens sider.*

  - Klik på knappen Gennemstregning i panelet Tegn, hvis du vil anvende en vandret gennemstregning på vandret tekst eller en lodret gennemstregning på lodret tekst. Du kan også vælge Gennemstregning i menuen i panelet Tegn.

Til toppen

Anvende store bogstaver eller kapitæler

Du kan indtaste eller formatere tekst som store bogstaver, dvs. enten som versaler (store bogstaver) eller som kapitæler. Når du formaterer tekst med kapitæler, anvender Photoshop automatisk de kapitæler, der er designet som en del af skrifttypen, hvis de findes. Hvis skrifttypen ikke indeholder kapitæler, genererer Photoshop faux kapitæler.



Almindelige store bogstaver (øverst) sammenlignet med kapitæler (nederst)

1. Marker den tekst, du vil ændre.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Kun store bogstaver TT eller knappen Kapitæler Tr i panelet Tegn.
   - Vælg Store bogstaver eller Kapitæler i menuen i panelet Tegn. En afkrydsning angiver, at indstillingen er valgt.

Til toppen

Angive, om der skal bruges hævet og sænket skrift

Tekst med *hævet skrift* og *sænket skrift* (også kaldet *hævet* og *sænket* tekst) er tekst med reduceret størrelse, der er hævet eller sænket i forhold til en skrifttypes grundlinje. Hvis skrifttypen ikke indeholder hævet eller sænket skrift, genererer Photoshop faux hævet eller sænket skrift.

1. Marker den tekst, du vil ændre.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Hævet skrift T¹ eller knappen Sænket skrift T₁ i panelet Tegn.
   - Vælg Hævet skrift eller Sænket skrift i menuen i panelet Tegn. En afkrydsning angiver, at indstillingen er valgt.

Til toppen

Tegntyper | CC, CS6

En tegntype indeholder attributter for tegnformatering og kan anvendes til tegn, en sætning eller endda en række sætninger. Du kan oprette tegntyper og anvende dem senere.

Vælg **Vindue** > **Tegntyper** for at åbne Tegntypepanelet.

- For at anvende en tegntype skal du vælge en tekst eller et tekstlag og klikke på en tegntype.

Teksttyper er underlagt et hierarki: Manuelle tilsidesættelser kommer før enhver anvendt tegntype, der selv erstatter anvendte afsnitstyper. Med dette hierarki kan du kombinere typer og have fleksibiliteten til at tilpasse dine design.

Se introduktionsvideoen Afsnits- og tegnformater i Photoshop CS6 af Julieanne Kost.

Vælg en tegntype

1. Hvis du vil basere en ny type på det nuværende tekstformat, skal du vælge den pågældende tekst.
2. Vælg Ny tegntype i menuen i panelet Tegntyper.

Bemærk*: For at oprette en type uden først at vælge tekst skal du klikke på ikonet Opret ny type* *nederst i panelet Tegntype. Du kan redigere en type uden at anvende den på tekst ved at vælge et billedlag, f.eks. baggrunden.*

Rediger en tegntype

Dobbeltklik på eksisterende typer for at redigere dem og opdatere al tilknyttet tekst i dokumentet. Når du ændrer et format, opdateres al den tekst, hvor formatet er anvendt, med det nye format.

Gør følgende for at redigere en tegntype:

1. Dobbeltklik på typen i panelet Tegntyper.
2. For at angive tegnformateringen skal du vælge en kategori (f.eks. grundlæggende tegnformater) til venstre og vælge attributterne, der skal føjes til typen.
3. Klik på OK, når du er færdig med at angive formateringsattributterne.

Til toppen

Angivelse af standardteksttyper | Kun Creative Cloud

Bemærk! *Denne funktion blev introduceret i Photoshop CS6 Creative Cloud-versionen.*

Aktuelle tegn- og afsnitstyper kan gemmes som standarder for typen. Disse standarder anvendes automatisk i nye Photoshop-dokumenter og kan også anvendes i eksisterende dokumenter, der ikke allerede indeholder teksttyper. Yderligere oplysninger findes under Afsnitstyper.

Hvis du vil gemme de nuværende tegn- og afsnitstyper som tekststandarder, skal du gøre ét af følgende:

Vælg Tekst > Gem standardteksttyper.

- Vælg Gem standardteksttype i menuen i panelet Tegntyper eller panelet Afsnitstyper.

Hvis du vil anvende Standardtegn- og -afsnitstyperne i et dokument:

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Tekst > Indlæs standardteksttyper.
   - Vælg Indlæs standardteksttype i menuen i panelet Tegntyper eller panelet Afsnitstyper.
2. Hvis du indlæser standardteksttypen i et dokument, der allerede har en eksisterende teksttype, vises dialogboksen Importér afsnitstyper. Du kan vælge, om du vil udskifte den eksisterende teksttype med standardteksttypen.

Flere hjælpeemner

- Linje- og tegnafstand
- Paneler og menuer
- Om lageffekter og -typer
- Om at oprette tekst

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Formatering af afsnit

Formatere afsnit
Oversigt over panelet Afsnit
Angive justering
Angive justering af afsnitstekst
Justere mellemrum mellem ord og bogstaver i tekst med lige margener
Indrykke afsnit
Justere afsnitsafstand
Angive hængende tegnsætning for antikva-skrifttyper
Justere orddeling automatisk
Forhindre deling af ord
Tekstombrydningsmetoder
Afsnitstyper | CC, CS6

Formatere afsnit

Til toppen

I punkttekst er hver tekstlinje et separat afsnit. I afsnitstekst kan hvert afsnit have flere linjer alt efter afgrænsningsrammens størrelse.

Du kan markere afsnit og derefter bruge panelet Afsnit til at angive formateringsindstillinger for et enkelt afsnit, flere afsnit eller alle afsnit i et tekstlag.

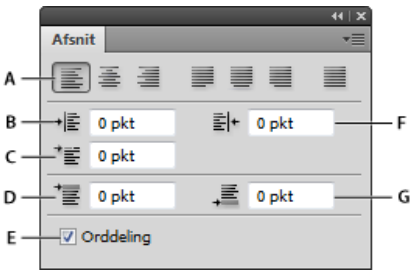
- Vælg værktøjet til vandret tekst eller værktøjet til lodret tekst .
  - Klik i et afsnit for at anvende formatering på et enkelt afsnit.
  - Marker flere afsnit for at anvende formatering på flere afsnit.
  - Hvis du vil anvende formatering på alle afsnit i laget, skal du vælge tekstlaget i panelet Lag.

Oversigt over panelet Afsnit

Til toppen

Du bruger panelet Afsnit til at ændre formateringen af spalter og afsnit. Vælg Vindue > Afsnit, eller klik på fanen for panelet Afsnit, hvis panelet er synligt, men ikke aktivt, for at vise panelet. Du kan også vælge et tekstværktøj og klikke på knappen Panel på indstillingslinjen.

Hvis du vil angive indstillinger med numeriske værdier i panelet Afsnit, kan du bruge Pil op eller Pil ned eller redigere værdien direkte i tekstboksen. Når du redigerer en værdi direkte, skal du trykke på Enter eller Retur for at anvende en værdi, Shift+Enter eller Shift+Retur for at anvende en værdi og derefter fremhæve værdien, der lige er redigeret, eller Tab for at anvende en værdi og flytte til den næste tekstboks i panelet.



Panelet Afsnit
***A.** Justering **B.** Venstre indrykning **C.** Indryk første linje fra venstre **D.** Afstand før afsnit **E.** Orddeling **F.** Højre indrykning **G.** Afstand efter afsnit*

Du kan få adgang til yderligere kommandoer og indstillinger i menuen i panelet Afsnit. Hvis du vil bruge denne menu, skal du klikke på trekanten i øverste højre hjørne af panelet.

Angive justering

Til toppen

Du kan *justere* tekst til den ene kant af et afsnit (venstre, centreret eller højre for vandret tekst; øverst, centreret eller i bunden for lodret tekst). Justeringsindstillinger er kun tilgængelige for afsnitstekst.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et tekstlag, hvis alle afsnittene i det pågældende lag skal justeres.
   - Marker de afsnit, der skal justeres.
2. Klik på en justeringsindstilling i panelet Afsnit eller på indstillingslinjen.

   Der er følgende indstillinger for vandret tekst:

   Venstrejuster tekst Justerer teksten efter venstre kant, og afsnittets højre kant er ujævn.

   Centrer tekst Centrerer teksten, og begge afsnittets kanter er ujævne.

   Højrejuster tekst Justerer teksten efter højre kant, og afsnittets venstre kant er ujævn.

   Der er følgende indstillinger for lodret tekst:

   Juster tekst øverst Justerer teksten efter den øverste kant, og afsnittets nederste kant er ujævn.

   Centrer tekst Centrerer teksten, og både afsnittets øverste og nederste kant er ujævn.

   Juster tekst nederst Justerer teksten efter den nederste kant, og afsnittets øverste kant er ujævn.

Til toppen

Angive justering af afsnitstekst

Teksten har *lige margener*, når den flugter med begge kanter. Du kan vælge at justere al tekst i et afsnit undtagen den sidste linje, eller du kan justere tekst i et afsnit herunder den sidste linje. De indstillinger, du vælger for justering påvirker linjernes vandrette afstand og tekstens æstetiske kvaliteter på en side.

Der findes kun justeringsindstillinger for afsnitstekst og bestemmer ord- og bogstavafstand samt glyfmellemrum. Indstillingerne for justering gælder kun for antikva-tegn, mens dobbeltbytetegn i kinesiske, japanske og koreanske skrifttyper ikke er påvirket af disse indstillinger.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et tekstlag, hvis alle afsnittene i det pågældende lag skal justeres.
   - Marker de afsnit, der skal justeres.
2. Klik på en justeringsindstilling i panelet Afsnit.

   Der er følgende indstillinger for vandret tekst:

   Juster sidste til venstre Justerer alle linjer med undtagelse af den sidste, som venstrejusteres.

   Juster sidste centreret Justerer alle linjer med undtagelse af den sidste, som centreres.

   Juster sidste til højre Justerer alle linjer med undtagelse af den sidste, som højrejusteres.

   Juster alle linjer Justerer alle linjer, herunder den sidste, som får tvungen justering.

   Der er følgende indstillinger for lodret tekst:

   Juster sidste øverst Justerer alle linjer med undtagelse af den sidste, som justeres øverst.

   Juster sidste centreret Justerer alle linjer med undtagelse af den sidste, som centreres.

   Juster sidste nederst Justerer alle linjer med undtagelse af den sidste, som justeres nederst.

   Juster alle linjer Justerer alle linjer, herunder den sidste, som får tvungen justering.

   Bemærk! *Justeringen (højre- og venstrejuster, centrer og juster alle) af tekst på en kurve starter ved indsætningspunktet og slutter ved kurvens afslutning.*

Til toppen

Justere mellemrum mellem ord og bogstaver i tekst med lige margener

Du kan styre nøjagtigt, hvordan mellemrum mellem bogstaver og ord og skaleringer af tegn skal justeres i Photoshop. Justering af mellemrum er især nyttigt, når du arbejder med tekst med lige margener, men du kan også indstille mellemrum i tekst, der ikke er justeret.

1. Vælg de afsnit, der skal justeres, eller vælg et tekstlag, hvis alle afsnittene i det pågældende tekstlag skal justeres.
2. Vælg Justering i afsnitspanelets menu.

3. Angiv værdier for Ordmellemrum, Bogstavspatiering og Glyfskalering. Værdierne Minimum og Maksimum definerer et acceptabelt mellemrum for justerede afsnit. Værdien Ønsket definerer den ønskede spatiering for såvel justerede som ikke-justerede afsnit:

   Ordmellemrum Det mellemrum mellem ord, der fremkommer, når du trykker på mellemrumstasten. Værdierne for Ordmellemrum kan ligge på mellem 0% og 1000%. Ved 100% indsættes der ikke ekstra mellemrum mellem ord.

   Bogstavmellemrum Afstanden mellem bogstaver, herunder knibnings- eller spatieringsværdier. Værdien af Bogstavmellemrum kan være fra -100 % til 500 %. Værdien 0 % tilføjer ingen ekstra mellemrum mellem bogstaver, mens værdien 100 % tilføjer en hel mellemrumsbredde mellem bogstaver.

   Glyfskalering Tegns bredde (en *glyf* er et hvilket som helst tegn i en skrifttype). Værdierne kan ligge på mellem 50 og 200 %. Ved 100 % skaleres tegnhøjden ikke.

   Mellemrumsindstillingerne gælder altid for et helt afsnit. Hvis du vil justere mellemrummet mellem nogle få tegn, men ikke i et helt afsnit, skal du bruge indstillingen Ordmellemrum.

Indrykke afsnit

Til toppen

Indrykning angiver afstanden mellem teksten og afgrænsningsrammen eller den linje, der indeholder teksten. Indrykningen påvirker kun det eller de markerede afsnit, så du kan nemt angive forskellig indrykning for afsnittene.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et tekstlag, hvis alle afsnittene i det pågældende lag skal justeres.
   - Marker de afsnit, der skal justeres.
2. Angiv en værdi for en indrykningsindstilling i panelet Afsnit:

   Indryk venstre margen Indrykker fra afsnittets venstre kant. I lodret tekst styrer denne indstilling indrykningen fra afsnittets øverste kant.

   Indryk højre margen Indrykker fra afsnittets højre kant. I lodret tekst styrer denne indstilling indrykningen fra afsnittets nederste kant.

   Indryk første linje Indrykker første linje af afsnittets tekst. I vandret tekst sker indrykningen af første linje i forhold til den venstre indrykning, og i lodret tekst sker indrykningen af første linje i forhold til den øverste indrykning. Hvis du vil oprette hængende indrykning af første linje, skal du indtaste en negativ værdi.

Justere afsnitsafstand

Til toppen

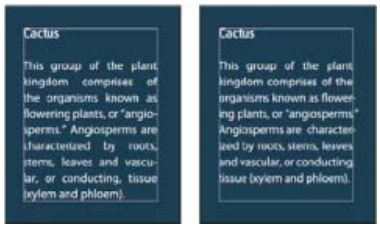
1. Vælg de afsnit, der skal justeres, eller vælg et tekstlag, hvis alle afsnittene i det pågældende tekstlag skal justeres. Hvis du ikke indsætter markøren i et afsnit eller markerer et tekstlag, anvendes indstillingen på ny tekst, du opretter.
2. Tilpas værdierne for Tilføj mellemrum før afsnit og Tilføj mellemrum efter afsnit i panelet Afsnit.

Angive hængende tegnsætning for antikva-skrifttyper

Til toppen

Hængende tegnsætning kontrollerer justeringen af tegnsætningstegn for et bestemt afsnit. Når Hængende antikva-tegnsætning er aktiveret, vises følgende tegn uden for margenerne: enkelte anførselstegn, dobbelte anførselstegn, apostrof, komma, punktum, bindestreg, lang og kort tankestreg, kolon og semikolon. Når et tegnsætningstegn efterfølges af et anførselstegn, hænger begge tegn.

Vær opmærksom på, at afsnitsjusteringen bestemmer den margen, som tegnsætningen hænger fra. I venstre- og højrejusterede afsnit, hænger tegnsætningen i henholdsvis venstre og højre margen. I afsnit, der er justeret øverst eller nederst, hænger tegnsætningen i henholdsvis top- og bundmargenen. I centrerede afsnit og afsnit med lige margen hænger tegnsætningen lige meget i begge margener.



Afsnit uden hængende tegnsætning (til venstre) sammenlignet med afsnit med hængende tegnsætning (til højre)

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et tekstlag, hvis alle afsnittene i det pågældende lag skal justeres.

Marker de afsnit, der skal justeres.

2. Vælg Hængende antikva-tegnsætning i menuen i panelet Afsnit. En afkrydsning angiver, at indstillingen er valgt.

   Bemærk! *Når du bruger Hængende antikva-tegnsætning, hænger dobbeltbytetegnsætningstegn i kinesiske, japanske og koreanske skrifttyper i det markerede område ikke. Brug enten Burasagari Standard eller Burasagari Strong i stedet. Disse elementer er kun tilgængelige, hvis du vælger Vis asiatiske tekstindstillinger under tekstindstillingerne.*

Til toppen

Justere orddeling automatisk

De indstillinger, du vælger for orddeling påvirker linjernes vandrette afstand og tekstens æstetiske kvaliteter på en side. Orddelingsindstillingerne bestemmer, om ord kan deles, og hvilke delinger der er tilladt.

1. Hvis du vil bruge automatisk orddeling, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil slå automatisk orddeling til eller fra, skal du vælge eller fravælge indstillingen Orddeling på paletten Afsnit.
   - Hvis du vil anvende orddeling på specifikke afsnit, skal du først markere de afsnit, det skal gælde for.
   - Hvis du vil vælge en orddelingsordbog, skal du vælge et sprog i pop op-menuen Sprog i bunden af tegnpaletten.
2. Hvis du vil angive indstillinger, skal du vælge Orddeling i menuen på afsnitspaletten, og angive følgende indstillinger:

   Ord længere end _ bogstaver Angiver det mindste antal tegn for delte ord.

   Efter første _ bogstaver og Før sidste _ bogstaver Angiver det mindste antal tegn i starten eller slutningen af et ord, der kan deles af en bindestreg. Hvis du f.eks. angiver værdien 3, deles ordet **aromatisk aro- matisk** i stedet for **ar- omatisk** eller **aromati- sk**.

   Orddelingsgrænse Angiver det højeste antal sammenhængende linjer, hvor orddeling må forekomme.

   Orddeling zone Angiver afstanden fra højre kant af et afsnit og afgrænser en del af linjen, hvor orddeling ikke er tilladt. Indstillingen 0 tillader al orddeling. Denne indstilling gælder kun, når du bruger Adobe-enkeltlinjetekstombryderen.

   Foretag orddeling af ord med store bogstaver Afvælg denne indstilling for at undgå orddeling af ord skrevet med store bogstaver.

Bemærk! *Indstillingerne for orddeling gælder kun for antikva-tegn, mens dobbeltbytetegn i kinesiske, japanske og koreanske skrifttyper ikke er påvirket af disse indstillinger.*

Til toppen

Forhindre deling af ord

Du kan undgå orddeling i slutningen af linjer, f.eks. i egennavne eller ord, der kan misforstås, hvis de deles. Du kan også bevare flere ord eller grupper af ord samlet, f.eks. en række initialer og et efternavn.

1. Marker de tegn, der ikke må deles.
2. Vælg Ingen linjeskift i menuen i tegnpanelet.

   Bemærk! *Hvis du anvender indstillingen Ingen linjeskift på mange sammenhængende tegn, vil teksten kunne blive ombrudt midt i et ord. Men hvis du anvender indstillingen Ingen linjeskift på mere end en enkelt linje tekst, vises der ikke noget af teksten.*

Til toppen

Tekstombrydningsmetoder

Tekstens udseende på siden afhænger af en kompliceret kombination af processer kaldet *tekstombrydning*. Adobe-programmer bruger de indstillinger for ordmellemrum, bogstavmellemrum, glyfmellemrum og orddeling, som du har valgt, til at evaluere mulige linjeskift og vælge det linjeskift, der bedst overholder de angivne parametre.

Du kan vælge mellem to tekstombrydningsmetoder: Adobe-flerlinjetekstombryder og Adobe-enkeltlinjetekstombryder. Begge metoder evaluerer mulige ombrydninger og vælger den, der bedst svarer til de orddelings- og justeringsindstillinger, du har angivet for et givet afsnit. Kompositionsmetoden påvirker kun det eller de markerede afsnit, så du kan nemt angive forskellige kompositionsmetoder for forskellige afsnit.

Flerlinjetekstombryder

Flerlinjetekstombryderen undersøger et netværk af ombrydningspunkter for at finde sammenhængende linjer og optimerer de første linjer i afsnittet for at undgå særligt grimme ombrydninger senere i afsnittet.

Flerlinjetekstombryderens kompositionsmetode identificerer mulige ombrydningspunkter, evaluerer dem og vejer dem op mod hinanden efter følgende principper:

- I venstrejusteret, højrejusteret og centreret tekst, favoriseres de linjer, der falder nærmest den højre kant, så de ikke påvirkes i særlig grad.
- I tekst med lige margener lægges der størst vægt på ensartetheden af bogstavspatiering og ordmellemrum.
- Orddeling undgås, når det er muligt.

Enkeltlinjetekstombryder

Enkeltlinjeombryderen giver traditionel tekstkomposition af én linje ad gangen. Denne indstilling er nyttig, hvis du vil kunne styre linjeombrydningen manuelt. Enkeltlinjetekstombryderen bruger følgende principper til evaluering af et ombrydningspunkt:

- Lange linjer foretrækkes frem for korte linjer.
- I tekst med lige margener foretrækkes sammentrukket eller udvidet ordmellemrum i stedet for orddeling.
- I tekst uden lige margener foretrækkes orddeling frem for sammentrukket eller udvidet bogstavmellemrum.
- Hvis mellemrummet skal justeres, er komprimering bedre end udvidelse.

  Du kan vælge en af disse metoder i menuen i afsnitspanelet. Hvis du vil anvende metoden på alle afsnit, skal du først markere tekstobjektet. Hvis du kun vil anvende metoden på det aktuelle afsnit, skal du først indsætte markøren i afsnittet.

Til toppen

Afsnitstyper | CC, CS6

En afsnitstype indeholder attributter for både tegn- og afsnitsformatering og kan anvendes i en sætning eller i en række sætninger. Du kan oprette afsnitstyper og anvende dem senere.

Vælg **Vindue** > **Afsnitstyper** for at åbne afsnitstypepanelet. Hvert nyt dokument indeholder som standard en grundlæggende afsnitstype, der anvendes på den tekst, du indtaster. Det er muligt at redigere dette format, men det er ikke muligt at omdøbe eller slette det. Du har kun adgang til at omdøbe og slette de formater, du selv har oprettet. Du kan også markere et andet standardformat, som skal anvendes på teksten.

- For at anvende en afsnitstype skal du vælge en tekst eller et tekstlag og klikke på en afsnitstype.

Teksttyper er underlagt et hierarki: Manuelle tilsidesættelser kommer før enhver anvendt tegntype, der selv erstatter anvendte afsnitstyper. Med dette hierarki kan du kombinere typer og have fleksibiliteten til at tilpasse dine design.

Se introduktionsvideoen Afsnits- og tegnformater i Photoshop CS6 af Julieanne Kost.

(Kun Creative Cloud) Du kan angive tegn- og afsnitstyper som standardteksttyper. Yderligere oplysninger findes under Angivelse af standardteksttyper | Kun Creative Cloud.

Opret en afsnitstype

1. Hvis du vil basere en ny type på det nuværende tekstformat, skal du vælge den pågældende tekst eller placere indsætningspunktet i den.
2. Vælg Ny afsnitstype i menuen i afsnitstypepanelet.

Bemærk*: For at oprette en type uden først at vælge tekst skal du klikke på ikonet Opret ny type* *nederst i panelet Afsnitstype. Du kan redigere en type uden at anvende den på tekst ved at vælge et billedlag, f.eks. baggrunden.*

Rediger en afsnitstype

Dobbeltklik på eksisterende typer for at redigere dem og opdatere al tilknyttet tekst i dokumentet. Når du ændrer et format, opdateres al den tekst, hvor formatet er anvendt, med det nye format.

Gør følgende for at redigere en afsnitstype:

1. Dobbeltklik på typen i panelet Afsnitstyper.
2. For at angive tegnformateringen skal du vælge en kategori (f.eks. grundlæggende tegnformater) til venstre og vælge attributterne, der skal føjes til typen.
3. Når du angiver en tegnfarve i dialogboksen Indstillinger for format, kan du oprette en ny farve ved at dobbeltklikke på fyld- eller stregfeltet.
4. Klik på OK, når du er færdig med at angive formateringsattributterne.

Flere hjælpeemner

- Linje- og tegnafstand
- Redigere tekst
- Angive en burasagari-indstilling
- Vise og angive asiatiske tekstindstillinger

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Linje- og tegnafstand

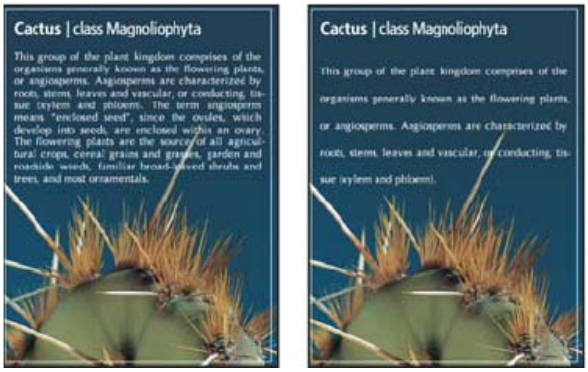
Angive linjeafstand
Knibe og spatiere
Skifte grundlinje
Deaktivere og aktivere minimal tegnafstand

Angive linjeafstand

Til toppen

Den lodrette afstand mellem tekstlinjer kaldes skydning.. Ved antikva-skrift måles skydningen fra én tekstlinjes grundlinje til grundlinjen på linjen ovenover. Grundlinjen er den usynlige linje, det meste af teksten hviler på. Du kan anvende forskellige skydningsværdier inden for samme afsnit, men den største skydningsværdi i en tekstlinje bestemmer skydningsværdien for den pågældende linje.

Bemærk! *Hvis du arbejder med vandret asiatisk tekst, kan du angive, om skydningen skal måles fra grundlinje til grundlinje eller fra toppen af en linje til toppen af den næste linje.*



5-punkts tekst med 6-punkts skydning (venstre) og med 12-punkts skydning (højre)

Angive skydning

1. Marker de tegn, du vil ændre. Hvis du ikke markerer tekst, anvendes skydningen på ny tekst, du opretter.
2. Angiv skydningsværdien i panelet Tegn.

Ændre standardprocenten for autoskydning

1. Vælg Justering i afsnitspanelets menu.
2. Angiv en ny standardprocent for Autoskydning.

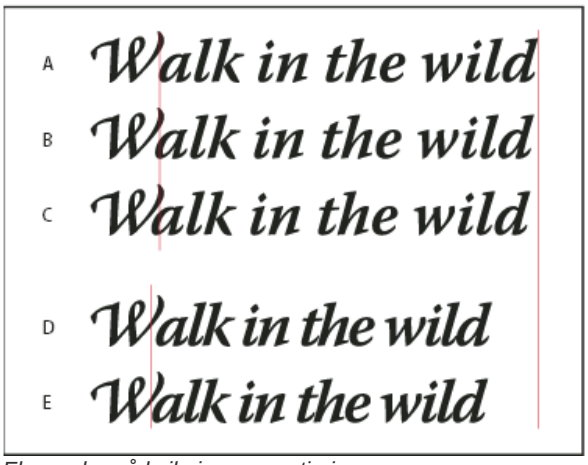
Knibe og spatiere

Til toppen

Regulering er en proces, hvor man tilføjer eller fratrækker afstand mellem specifikke tegnpar. Spatiering er udvidelse eller indsnævring af afstanden mellem tegn i markeret tekst eller en hel tekstblok.

Du kan knibe tekst automatisk ved hjælp af metrisk knibning eller optisk knibning. Metrisk knibning (også kaldet Automatisk knibning) anvender knibningspar, som følger med de fleste skrifttyper. Knibningspar indeholder oplysninger om afstanden mellem specifikke bogstavpar. Det drejer sig f.eks. om: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya og Yo. Metrisk knibning indstilles som standard, således at specifikke par automatisk knibes, når du importerer eller indtaster tekst.

Nogle skrifttyper indeholder solide specifikationer for knibningspar. Men hvis en skrifttype kun indeholder minimal indbygget knibning eller slet ingen, eller hvis du bruger to forskellige skriftsnit eller -størrelser i et eller flere ord i en linje, kan det være en god ide at bruge indstillingen for optisk knibning. Optisk knibning justerer afstanden mellem tilstødende tegn ud fra deres form.



Eksempler på knibning og spatiering

***A.** Oprindelig tekst **B.** Tekst med optisk knibning **C.** Tekst med manuel knibning mellem W og a. **D.** Tekst med spatiering **E.** Både knibning og spatiering*

Du kan også bruge manuel knibning, som er ideel til justering af afstanden mellem to bogstaver. Generel knibning og manuel knibning er kumulative, så du kan først justere individuelle bogstavpar og derefter stramme eller løsne en tekstblok, uden at det påvirker den relative knibning af bogstavparrene.

Når du klikker for at placere indsættelsespunktet mellem to bogstaver, vises knibningsværdierne på tegnpaletten. Hvis du markerer et ord eller sammenhængende tekst, vises spatieringsværdierne på tegnpaletten.

Spatiering og knibning måles begge i 1/1000 geviert, som er en måleenhed, der måler i forhold til den aktuelle tekststørrelse. I en 6-punkts skrifttype er 1 geviert lig med 6 punkter, mens 1 em er lig med 10 punkter i en 10-punkts skrifttype. Knibning og spatiering er nøje proportional med den aktuelle tekststørrelse.

***Bemærk!** Værdierne for knibning og spatiering påvirker japansk tekst, men disse indstillinger bruges normalt til at justere aki mellem latinske tegn.*

Justere knibning

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil anvende en skrifttypes indbyggede knibningsoplysninger på markerede tegn, skal du vælge Metrik for funktionen Knibning på tegnpaletten.
- Hvis vil lade afstanden mellem markerede tegn justere automatisk ud fra tegnenes form, skal du vælge knibningsindstillingen Optisk på tegnpaletten.
- Hvis du vil justere knibningen manuelt, skal du placere et indsætningspunkt mellem to tegn og vælge den ønskede værdi for Knibning på tegnpaletten. (Hvis et tekstområde er markeret, kan du ikke knibe teksten manuelt. Brug i stedet spatiering).

  Tryk på Alt+venstre/højre pil (Windows) eller Alternativ+venstre/højre pil (Mac OS) for at mindske eller øge reguleringen mellem to tegn.
- Hvis du vil slå knibningen fra for markerede tegn, skal du vælge indstillingen 0 (nul) for Knibning på tegnpaletten.

Justere spatiering

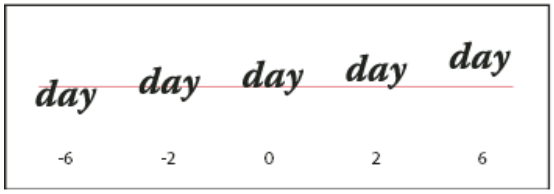
1. Marker det område af tegn eller det tekstobjekt, du vil justere.
2. Vælg en indstilling for Spatiering på tegnpaletten.

Til toppen

Skifte grundlinje

Brug Grundlinjeforskydning til at flytte markerede tegn op eller ned i forhold til den omgivende teksts grundlinje. Forskydning af grundlinjen er særligt hensigtsmæssig, når du placerer brøker eller justerer billedskrifttypers placering.

1. Marker de tegn eller tekstobjekter, du vil ændre. Hvis du ikke markerer nogen tekst, anvendes forskydningen på ny tekst, du opretter.
2. Vælg en indstilling for Grundlinjeforskydning i tegnpanelet. Positive værdier flytter tegnets grundlinje op over resten af linjens grundlinje, mens negative værdier flytter den ned under grundlinjen.



Tekst med forskellige værdier for grundlinjeforskydning

Til toppen

Deaktivere og aktivere minimal tegnafstand

Som standard bruger softwaren minimal tegnafstand mellem tegn. Det betyder, at afstanden mellem tegn varierer, så der af og til kun bruges brøkdele af hele pixel.

I de fleste tilfælde er den minimale tegnafstand den afstand, der giver den pæneste tekst og den bedste læsbarhed. For tekst i mindre størrelser (mindre end 20 punkter), der vises online, kan den minimale tegnafstand bevirke, at teksten løber sammen eller har for meget ekstra afstand, så det bliver vanskeligt at læse den.

Slå den minimale tegnafstand fra, når du vil låse tekstafstanden i intervaller af hele pixel og således forhindre, at tekst med lille punktstørrelse løber sammen. Indstillingen for minimal tegnafstand gælder for alle tegn på et tekstlag. Du kan ikke angive indstillingen for markerede tegn.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil angive tekstafstand for hele dokumentet i hele pixelintervaller, skal du vælge Systemlayout i menuen i tegnpanelet.
- Hvis du vil aktivere minimale tegnafstande igen, skal du vælge Minimale tegnafstande i menuen i tegnpanelet.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Skrifttyper

Om skrifter
Vise eksempler på skrifttyper
Vælge en skrifttypefamilie og en typografi
Ændre skrifttypen på flere lag
Om manglende skrifttyper og glyfbeskyttelse
OpenType-skrifttyper
Anvende OpenType-skrifttyper

Om skrifter

Til toppen

En skrifttype er et komplet sæt tegn, dvs. bogstaver, tal og symboler, der har fælles stregstyrke, bredde og format, f.eks. 10-punkts Adobe Garamond Bold.

Skriftsnit (ofte kaldet skriftfamilier eller skrifttypefamilier) er samlinger af skrifttyper, der har samme generelle udseende og er designet til at blive brugt sammen, f.eks. Adobe Garamond.

Et tekstformat er en variant af en enkelt skrifttype i en skrifttypefamilie. Typisk er Latin eller Almindelig (navnene varierer fra familie til familie) i en skriftfamilie grundskrifterne, som kan indeholde skriftformater som normal, fed, halvfed, kursiv og fed kursiv. Hvis en skrifttype ikke har den ønskede typografi, kan du anvende fauxtypografier, som er simulerede versioner af fed, kursiv, hævet skrift, sænket skrift, store bogstaver og kapitæler.

Skrifttyper indeholder mange andre tegn end dem, du kan se på tastaturet. Afhængigt af skrifttypen kan disse tegn omfatte ligaturer, brøker, dekorative bogstaver, udsmykninger, ordenstal, overskriftsalternativer og stilistiske alternativer, hævede og sænkede tegn, minuskeltal og majuskeltal. En glyf er en bestemt form af et tegn. I visse skrifter har bogstavet A f.eks. flere former, f.eks. som et dekorativt bogstav eller en kapitæl.

Hvis du vil gøre skrifttyper tilgængelige i Photoshop og i andre programmer i Adobe Creative Suite, skal du installere dem i disse systemmapper:

Windows Windows/Skrifttyper
Mac OS Library/Skrifttyper

Vise eksempler på skrifttyper

Til toppen

Du kan få vist eksempler på en skrifttype i menuerne for skrifttypefamilie og typografi på tegnpaletten og andre områder i programmet, hvor du kan vælge disse skrifttyper. Følgende ikoner bruges til at angive forskellige former for skrifttyper:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master

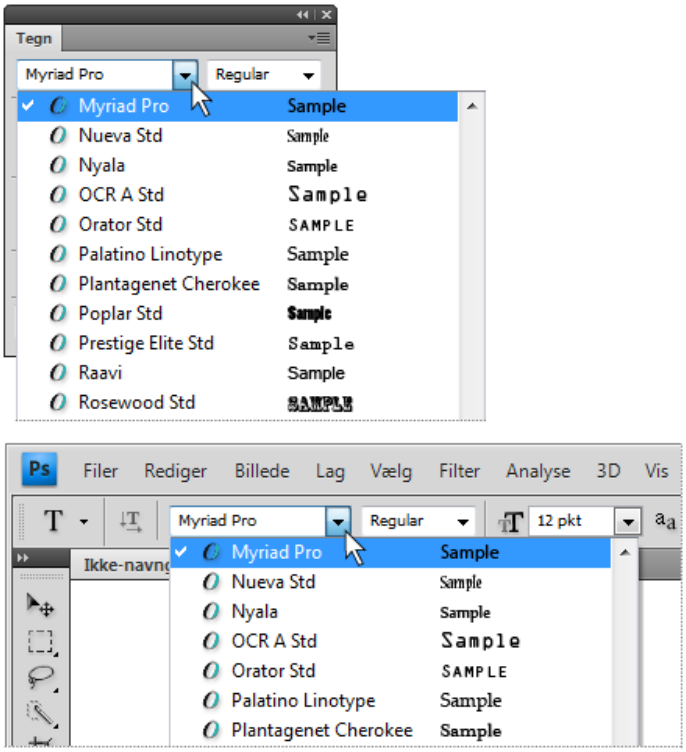
Gør et af følgende for at slå eksempelfunktionen fra eller ændre punktstørrelsen for skrifttypenavnene:

- (CS6) Vælg Tekst > Størrelse på forhåndsvisning af skrifttype, og vælg en indstilling.
- (CS5) I indstillinger for tekst skal du enten deaktivere "Størrelse på forhåndsvisning af skrifttype" eller vælge en indstilling i menuen.

Vælge en skrifttypefamilie og en typografi

Til toppen

1. Vælg en skrifttypefamilie i menuen Skrifttypefamilie i panelet Tegn eller i indstillingslinjen. Hvis der er installeret mere end én kopi af en skrifttype på computeren, er der angivet en forkortelse efter skrifttypens navn: (T1) for Type 1-skrifttyper, (TT) for TrueType-skrifttyper eller (OT) for OpenType-skrifttyper.



I skrifttypefamiliemenuen i både panelet Tegn og indstillingslinjen vises et eksempel på tilgængelige skrifttyper.

Du kan vælge en skrifttypefamilie og en typografi ved at indtaste navnet i tekstboksen. Mens du taster, vises navnet på den første skrifttype eller typografi, der begynder med det pågældende bogstav. Fortsæt indtastningen, indtil den korrekte skrifttype eller typografi vises.

2. Vælg en af følgende fremgangsmåder for at vælge en typografi:
   - Vælg en typografi i menuen Typografi iu panelet Tegn eller i indstillingslinjen.
   - Hvis den valgte skrifttypefamilie ikke har en fed eller kursiv typografi, skal du klikke på knappen Faux fed **T** eller knappen Faux kursiv *T* i panelet Tegn for at anvende en simuleret typografi. Du kan også vælge Faux fed eller Faux kursiv i menuen i panelet Tegn.
   - Brug en dynamisk genvej. Dynamiske genveje er tastaturgenveje, der er tilgængelige (kun i redigeringstilstand) for Faux fed, Faux kursiv, Store bogstaver, Kapitæler, Hævet skrift, Sænket skrift, Understregning og Gennemstregning.

Bemærk! *Du kan ikke formatere fordrejet tekst med Faux fed.*

Til toppen

Ændre skrifttypen på flere lag

1. Vælg de tekstlag, du vil ændre, i panelet Lag.
2. Vælg tekstegenskaber i pop op-menuerne i panelet Lag.

Til toppen

Om manglende skrifttyper og glyfbeskyttelse

Hvis et dokument bruger skrifttyper, der ikke er installeret på systemet, får du vist en advarsel, når du åbner det. Hvis du senere forsøger at ændre tekstlag, der indeholder manglende skrifttyper, bliver du bedt om at erstatte den/dem med en anden, tilsvarende skrifttype. Hvis der er mange lag med manglende skrifttyper, kan du gøre udskiftningen hurtigere ved at vælge Tekst > Erstat alle manglende skrifttyper. (Denne kommando er i menuen Lag > Tekst i CS5).

Glyfbeskyttelse beskytter mod fremkomst af forkerte, ulæselige tegn, når du indtaster ikke-antikva-tekst (for eksempel japansk eller kyrillisk, efter at du har valgt en antikva-skrifttype. Normalt beskytter Photoshop glyffer som standardindstilling ved automatisk at vælge en passende skrifttype. Hvis du vil deaktivere glyfbeskyttelse, skal du fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet Aktiver manglende glyfbeskyttelse under Tekstindstillinger.

Til toppen

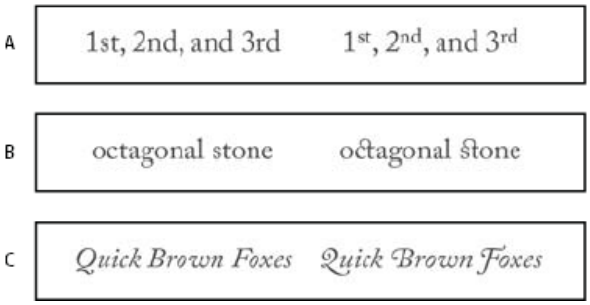
OpenType-skrifttyper

OpenType-skrifttyper bruger en enkelt skrifttypefil til både Windows®- og Macintosh®-computere, så du kan flytte filer fra én platform til en anden uden at tænke på skrifttypeerstatning og andre problemer, der får tekst til at løbe om. Skrifterne kan indeholde en række funktioner, f.eks. dekorative bogstaver og diskrete ligaturer, som ikke er tilgængelige i de nuværende PostScript- og TrueType-skrifter.

OpenType-skrifttyper viser ikonet .

Når du arbejder med en OpenType-skrifttype, kan du automatisk erstatte alternative glyffer, f.eks. ligaturer, kapitæler, brøker og proportionale

minuskeltal, i teksten.



Skrifttyperne Normal (til venstre) og OpenType (til højre)
***A.** Ordenstal **B.** Vilkårlige ligaturer **C.** Dekorative bogstaver*

OpenType-skrifttyper kan indeholde et udvidet tegnsæt og layoutfunktioner, der giver større sproglig understøttelse og avanceret typografisk kontrol. OpenType-skrifttyper fra Adobe, som har indbygget understøttelse af centraleuropæiske sprog, indeholder ordet "Pro" som en del af skrifttypenavnet i skrifttypemenuer til programmer. OpenType-skrifttyper, som ikke indeholder centraleuropæisk sprogunderstøttelse, bærer betegnelsen "Standard" og har suffikset "Std". Alle OpenType-skrifttyper kan også installeres og bruges sammen med PostScript Type 1- og TrueType-skrifttyper.

Yderligere oplysninger om OpenType-skrifttyper finder du på www.adobe.com/go/opentype_dk.

Til toppen

Anvende OpenType-skrifttyper

1. Sørg for, at der er valgt en OpenType-skrifttype, når du bruger tekstværktøjet. Hvis du ikke markerer tekst, anvendes indstillingen på ny tekst, du opretter.
2. Vælg en af følgende indstillinger i OpenType-undermenuen i menuen i panelet Tegn:
   Standardligaturer Typografiske erstatninger for visse tegnpar, f.eks. fi, fl, ffi og ffl.

   Tekst, hvor indstillingerne Standardligaturer og Diskrete ligaturer er fravalgt og valgt

   Kontekstalternativer Er alternative tegn, der findes i nogle script-skriftsnit for at give bedre sammenføjning. Hvis der bruges Caflisch Script Pro sammen med kontekstalternativer, bliver bogstavparret "bl" i ordet "blomst" sat sammen, så det minder mere om håndskrift.

   Diskrete ligaturer er typografiske erstatningstegn for bogstavpar, f.eks. ct, st og ft.
   ***Bemærk!** Selvom tegn i ligaturer ser ud til at være sammensat, kan de redigeres hver for sig, og de får ikke stavekontrollen til at markere et ord som en trykfejl.*

   Dekorativt bogstav Indsætter dekorative glyffer, stiliserede bogstavformer med forlængede streger (iøjnefaldende træk).

   Gammel type Tal, der er kortere end almindelige tal. Visse tal af gammel type går ned under tekstens grundlinje.

   Stilistiske alternativer Stiliserede tegn, der giver en ren æstetisk effekt.

   Overskriftsalternativer Tegn (som regel store bogstaver), der skal bruges til sætninger i stort format, f.eks. titler.

   Ornamenter Tilføjer en personlig signatur til skrifttypefamilien og kan bruges som dekoration på en titelside, afsnitsmarkører, skilleelementer mellem tekstblokke eller som bånd og rammer.

   Ordenstal Formaterer automatisk ordenstal med hævede tegn (som f.eks. 1st og 2nd på engelsk). Andre hævede tegn, f.eks. i de spanske ord segunda og segundo (2ª og 2º), sættes også korrekt.

   Brøker Formaterer automatisk til brøker. Tal, der er adskilt af en skråstreg (som f.eks. 1/2), konverteres til en brøk (som f.eks. ½).
   I Photoshop kan du ikke få vist eksempler på OpenType-funktioner såsom kontekstalternativer, ligaturer og glyffer, før du anvender dem. Du kan dog få vist eksempler på og anvende OpenType-funktioner ved at bruge panelet Glyffer i Adobe Illustrator. Kopier og indsæt teksten i Adobe Illustrator, og brug panelet Glyffer til at få vist eksempler på og anvende OpenType-funktioner. Du kan derefter indsætte teksten i Photoshop igen.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Redigere tekst

Redigere tekst
Angive, om der skal anvendes krøllede eller lige anførselstegn
Anvende kantudjævning på et tekstlag
Søge efter og rette stavefejl
Søge og erstatte tekst
Tildele et sprog for tekst
Skalere og rotere tekst
Ændre et tekstlags retning
Rasterisere tekstlag

Redigere tekst

Til toppen

1. Vælg værktøjet til vandret tekst T eller værktøjet til lodret tekst T.
2. Vælg tekstlaget i panelet Lag, eller klik i teksten for automatisk at vælge et tekstlag.
3. Placer indsætningspunktet i teksten, og vælg en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik for at indsætte indsætningspunktet.
   - Marker et eller flere tegn, som du vil redigere.
4. Indtast den ønskede tekst.
5. Gør et af følgende i indstillingslinjen:
   - Klik på knappen Udfør ✓ for at anvende ændringerne på tekstlaget.
   - Klik på knappen Annuller ⊘, eller tryk på Esc.

Angive, om der skal anvendes krøllede eller lige anførselstegn

Til toppen

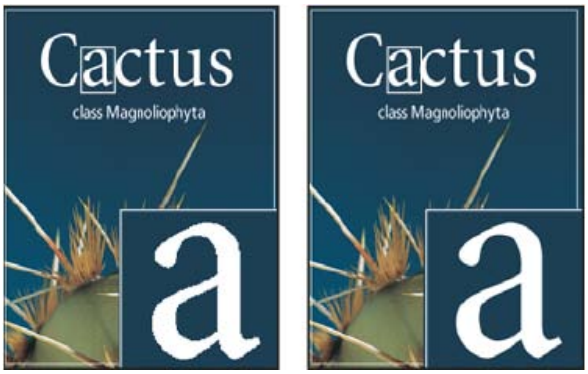
Typografiske anførselstegn, ofte kaldet krøllede anførselstegn eller engelske anførselstegn, passer til skrifttypens kurver. Typografiske anførselstegn bruges normalt som anførselstegn og apostrof. Lige anførselstegn bruges normalt som forkortelse for fod og tommer.

1. Rediger > Indstillinger > Tekst (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Tekst (Mac OS).
2. Marker eller fjern markeringen af Brug krøllede anførselstegn under Tekstindstillinger.

Anvende kantudjævning på et tekstlag

Til toppen

Med kantudjævning oprettes tekst med jævne kanter ved delvis at udfylde kantpixel. På den måde falder tekstens kanter i med baggrunden.



Kantudjævning angivet til Ingen (venstre) og Stærk (højre)

Når du opretter tekst, der skal vises på internettet, skal du tænke på, at kantudjævning giver en betydelig forøgelse af antallet af farver i det oprindelige billede. Dette begrænser dine muligheder for at reducere antallet af farver i billedet for således at reducere billedfilens størrelse. Kantudjævning kan også medføre, at der vises vildfarne farver langs tekstens kanter. Når du reducerer filstørrelsen, og begrænsning af antallet af farver er vigtigst, kan det være en fordel at undgå kantudjævning på trods af takkede kanter. Overvej også at bruge større tekst, end du ville bruge til trykning. Større tekst er nemmere at se på internettet, og du får en større grad af frihed til at afgøre, om du vil anvende kantudjævning på

teksten.

Bemærk! *Når du bruger kantudjævning, kan tekstgengivelsen blive inkonsekvent i små størrelser og ved lav opløsning (f.eks. den opløsning, der bruges til webgrafik). Du kan reducere denne inkonsekvens ved at fravælge indstillingen Minimal tegnafstand i menuen i panelet Tegn.*

1. Marker lagtypen i panelet Lag.
2. Vælg en indstilling i menuen Kantudjævning ^{a}a på indstillingslinjen eller i panelet Tegn. Eller vælg Lag > Tekst, og vælg en indstilling i undermenuen.
   Ingen Anvender ikke kantudjævning

   Skarpe Teksten vises så tydelig, som den kan blive

   Skarp Teksten vises relativt tydeligt

   Stærk Teksten vises med tykkere streger

   Udglat Teksten vises glattere

Til toppen

Søge efter og rette stavefejl

Når du kontrollerer et dokument for stavefejl, stopper Photoshop ved alle de ord, som ikke findes i ordbogen. Hvis ordet er korrekt stavet, kan du bekræfte stavningen ved at tilføje ordet i din personlige ordbog. Hvis ordet ikke er korrekt stavet, kan du rette stavningen.

1. Vælg eventuelt et sprog i pop op-menuen nederst i panelet Tegn. Det er denne ordbog, Photoshop bruger til stavekontrol.
2. (Valgfrit) Vis tekstlag, eller lås tekstlag op. Kommandoen Kontroller stavning kontrollerer ikke stavningen i skjulte eller låste lag.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et tekstlag.
   - Hvis du vil kontrollere en bestemt tekst, skal teksten markeres.
   - Hvis du vil kontrollere et ord, skal du placere indsætningspunktet i ordet.
4. Vælg Rediger > Stavekontrol.
5. Hvis du har markeret et tekstlag, og du kun vil kontrollere stavningen på det pågældende lag, skal du fravælge Kontroller alle lag.
6. Når Photoshop finder ukendte ord, skal du klikke på et af følgende:
   Ignorer Fortsætter stavekontrollen uden at ændre teksten.

   Ignorer alle Ignorerer det pågældende ord under resten af stavekontrollen.

   Skift Retter en stavefejl. Sørg for, at det ord, der er stavet korrekt, er i tekstboksen Erstat med, og klik på Skift. Hvis det foreslåede ord ikke er det ønskede ord, skal du vælge et andet ord i tekstboksen Forslag eller skrive det korrekte ord i tekstboksen Skift til.

   Erstat alle Retter alle forekomster af stavefejlen i dokumentet. Sørg for, at det ord, der er stavet korrekt, er i tekstboksen Erstat med.

   Tilføj Gemmer det ukendte ord i ordbogen, så de efterfølgende forekomster ikke registreres som stavefejl.

Til toppen

Søge og erstatte tekst

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Marker det lag, som indeholder den tekst, du vil søge efter og erstatte. Placer indsætningspunktet i starten af den tekst, du vil søge i.
   - Vælg et lag uden tekst, hvis der er mere end ét tekstlag, og du vil søge i alle lagene i dokumentet.

     Bemærk! *Sørg for, at de tekstlag, du vil søge i, er synlige i panelet Lag og ikke er låste. Kommandoen Søg og erstat tekst stavekontrollerer ikke skjulte eller låste lag.*
2. Vælg Rediger > Søg og erstat tekst.
3. Skriv eller indsæt den tekst, der skal findes, i boksen Søg efter. Hvis du vil ændre teksten, skal du indtaste den nye tekst i tekstboksen Skift til.
4. Vælg en eller flere indstillinger for at præcisere søgningen.
   Søg alle lag Søger i alle lag i en fil. Denne indstilling er tilgængelig, når der er valgt et ikke-tekstlag i panelet Lag.

   Fremad Søger fremad i teksten fra indsætningspunktet. Fravælg denne indstilling for at søge i al teksten i laget, uanset hvor indsætningspunktet er placeret.

   Forskel på store og små bogstaver Søger efter et eller flere ord, der stemmer helt overens med søgeteksten og den anvendte stavemåde i tekstboksen Søg efter. Når indstillingen Forskel på store og små bogstaver er valgt, vil en søgning efter f.eks. "Justering" ikke finde "justering" eller "JUSTERING."

   Kun hele ord Der søges ikke efter tekst, som er en del af et andet ord. Hvis du f.eks. søger efter "tang" som et helt ord, ignoreres ordet "stang.
5. Klik på Find næste for at starte søgningen.

6. Klik på en af følgende knapper.
   Skift Erstatter den fundne tekst med den reviderede tekst. Hvis du vil gentage søgningen, skal du klikke på Find næste.

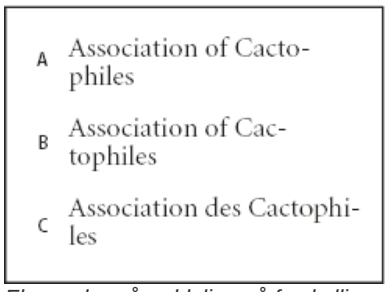
   Erstat alle Søger efter og erstatter alle forekomster af den fundne tekst.

   Søg og erstat Erstatter den fundne tekst med den reviderede tekst og søger derefter efter den næste forekomst.

Til toppen

Tildele et sprog for tekst

Photoshop bruger sprogordbøger til at kontrollere orddeling med bindestreg. Sprogordbøger bruges også til stavekontrol. Hver ordbog indeholder flere hundredtusind ord med standardorddelinger. Du kan tildele et sprog til et helt dokument eller anvende et sprog på en markeret tekst.



Eksempler på orddeling på forskellige sprog
***A.** "Cactophiles" på engelsk (USA) **B.** "Cactophiles" på engelsk (GB) **C.** "Cactophiles" på fransk*

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil indtaste tekst ved hjælp af en specifik sprogordbog, skal du vælge ordbogen i pop op-menuen nederst til venstre i panelet Tegn. Indtast derefter teksten.
   - Hvis du vil skifte ordbog til eksisterende tekst, skal du vælge teksten og vælge ordbogen i pop op-menuen nederst til venstre i panelet Tegn.
2. Vælg den relevante ordbog i pop op-menuen i nederste venstre hjørne i panelet Tegn.
   ***Bemærk!** Hvis du markerer tekst med flere sprog, eller hvis tekstlaget har flere sprog, nedtones pop op-menuen i panelet Tegn, og ordet "Flere" vises.*

Til toppen

Skalere og rotere tekst

Justere skalering af tekst

Du kan angive forholdet mellem tekstens højde og bredde i forhold til tegnenes oprindelige bredde og højde. Tegn, der ikke er skaleret, har en værdi på 100 %. Nogle skriftfamilier har en ægte udvidet skrift, som er designet med en større vandret spredning end den ordinære skrift. Skalering forvrider teksten, så det er generelt at foretrække at bruge en skrift, der er designet som komprimeret eller udvidet, hvis man har en sådan.

1. Marker de tegn eller tekstobjekter, du vil ændre. Hvis du ikke markerer nogen tekst, anvendes skaleringen på ny tekst, du opretter.
2. I tegnpanelet skal du vælge indstillingen Lodret skalering eller indstillingen Vandret skalering .

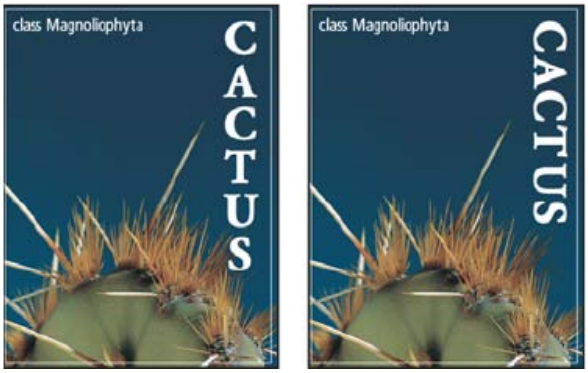
Rotere tekst

❖ Benyt følgende fremgangsmåde:

- Hvis du vil rotere tekst, skal du vælge tekstlaget og bruge en roteringskommando eller kommandoen Fri transformering. Til afsnitstekst kan du også vælge afgrænsningsrammen og bruge et håndtag til at rotere teksten manuelt.
- Hvis du vil rotere flere tegn i lodret asiatisk tekst, skal du bruge Tate-chu-yoko.

Rotere lodrette teksttegn

Når du arbejder med lodret tekst, kan du rotere tegnenes retning med 90°. Roterede tegn står lodret, mens ikke-roterede tegn ligger vandret (vinkelret på tekstlinjen).



Original tekst (venstre) og tekst uden lodret rotation (højre)

1. Marker den lodrette tekst, der skal roteres eller roteres tilbage.
2. Vælg Almindelig lodret antikva-justering i menuen i panelet Tegn. En afkrydsning angiver, at indstillingen er valgt.
   Bemærk! *Du kan ikke rotere dobbeltbytetegn (tegn i fuld bredde er kun tilgængelige i kinesiske, japanske og koreanske skrifttyper). Hvis der er dobbeltbytetegn i den markerede tegnsekvens, roteres de ikke.*

Til toppen

Ændre et tekstlags retning

Et tekstlags retning bestemmer tekstlinjernes retning i forhold til dokumentvinduet (for punkttekst) eller afgrænsningsrammen (for afsnitstekst). Når et tekstlag er lodret, løber teksten fra toppen mod bunden, og når et tekstlag er vandret, løber teksten fra venstre mod højre. Du må ikke forveksle et tekstlags retning med tegnenes retning på en tekstlinje.

1. Marker lagtypen i panelet Lag.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et tekstværktøj, og klik på knappen Tekstretning på indstillingslinjen.
   - Vælg Lag > Tekst > Vandret eller Lag > Tekst > Lodret.
   - Vælg Skift tekstretning i menuen i panelet Tegn.

Til toppen

Rasterisere tekstlag

Nogle kommandoer og værktøjer, f.eks. filtereffekter og maleværktøjer, er ikke tilgængelige for tekstlag. Du skal lægge raster i teksten, før du anvender kommandoen eller bruger værktøjet. Ilægning af raster konverterer tekstlaget til et normalt lag og medfører, at indholdet ikke kan redigeres som tekst. Der vises en advarsel, hvis du vælger en kommando eller et værktøj, der kræver et rasteriseret lag. Nogle advarsler indeholder en OK-knap, du kan klikke på for at lægge raster i laget.

❖ Vælg et skriftlag, og vælg Lag > Rasteriser > Skrift.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprette teksteffekter

Oprette tekst ved siden af eller inde i en kurve
Fordreje tekst og fjerne tekstfordrejning
Oprette en arbejdskurve ud fra tekst
Konvertere tekst til former
Oprette en tekstmarkeringsramme
Føje en slagskygge til tekst
Udfylde tekst med et billede

Du kan foretage forskellige handlinger på tekst for at ændre dens udseende. Du kan for eksempel ombryde tekst, konvertere tekst til former eller tilføje en skyggeeffekt til teksten. En af de letteste måder at oprette teksteffekter på er at afspille de standardhandlinger for teksteffekter, der findes i Photoshop, på et tekstlag. Du kan få adgang til disse effekter ved at vælge Teksteffekter i menuen i panelet Handlinger.

Oprette tekst ved siden af eller inde i en kurve

Til toppen

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

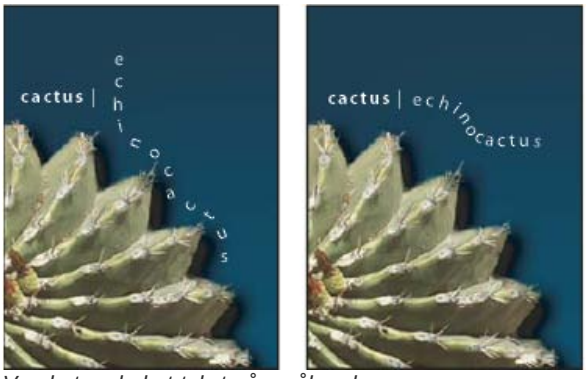
Video-selvstudium: Create type on a path
Infinite Skills - Andy Anderson
Få et visuelt overblik over forskellige tilgange.

Uddrag fra bog: Create type on a path
Adobe Photoshop Classroom in a Book
Gennemgå processen trin for trin.

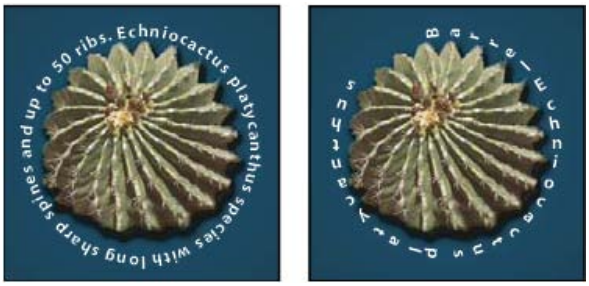
Du kan indtaste tekst, der placeres langs kanten af en arbejdskurve, som er oprettet med et penne- eller formværktøj. Når du indtaster tekst langs en kurve, løber teksten i samme retning, som ankerpunkterne blev føjet til kurven. Når vandret tekst indtastes på en kurve, bliver bogstaverne placeret vinkelret på grundlinjen. Når lodret tekst indtastes på en kurve, kommer teksten til at løbe parallel med grundlinjen.

Du kan også indtaste tekst inden i en lukket kurve. I dette tilfælde er teksten dog altid orienteret vandret med linjeskift alle de steder, hvor teksten rammer kurvens grænser.

Når du flytter en kurve eller ændrer dens form, tilpasses den tilhørende tekst til den nye kurveplacering eller -form.



Vandret og lodret tekst på en åben kurve.



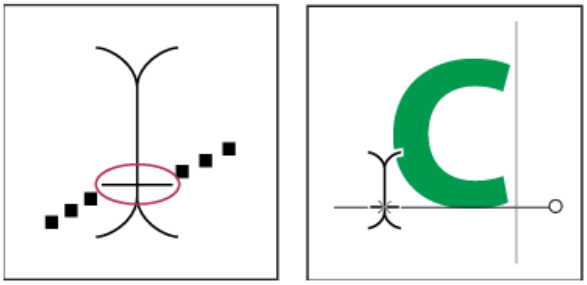
Vandret og lodret tekst på en lukket kurve, der er oprettet med et formværktøj

Indtaste tekst langs en kurve

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg værktøjet til vandret tekst eller værktøjet til lodret tekst .
- Vælg værktøjet til vandret tekstmaske eller værktøjet til lodret tekstmaske .

2. Placer markøren, således at grundlinjeindikatoren til tekstværktøjet er på kurven, og klik. Herefter vises der et indsætningspunkt på kurven.



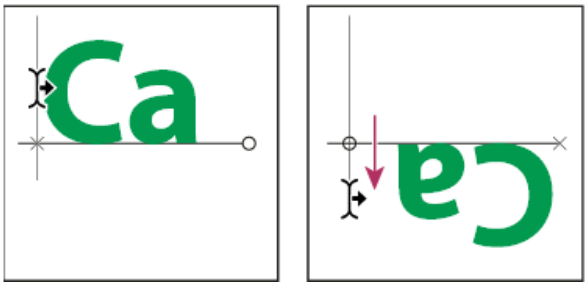
Tekstværktøjets grundlinjeindikator og tekstværktøjet (venstre) med grundlinjeindikator på en kurve (højre)

3. Skriv teksten. Vandret tekst vises langs kurven vinkelret på grundlinjen. Lodret tekst vises langs kurven parallelt med grundlinjen.
   Du kan få bedre styring over den lodrette justering af tekst på en kurve ved at bruge indstillingen Grundlinjeforskydning i panelet Tegn. Indtast f.eks. en negativ værdi i tekstfeltet Grundlinjeforskydning for at sænke teksten.

Flytte eller vende tekst på en kurve

❖ Vælg værktøjet til direkte valg eller kurvemarkeringsværktøjet, og placer det over teksten. Markøren ændres til en I-markør med en pil.

- Hvis du vil flytte tekst, skal du klikke og trække teksten langs kurven. Vær omhyggelig med ikke at trække den på tværs af kurven.
- Hvis du vil vende teksten til den anden side af kurven, skal du klikke og trække teksten på tværs af kurven.



Brug af værktøjet til direkte valg eller kurvemarkeringsværktøjet til at flytte eller vende tekst på en kurve.

Hvis du vil flytte tekst på tværs af en kurve uden at ændre tekstretningen, skal du bruge indstillingen Grundlinjeforskydning i panelet Tegn. Hvis du f.eks. har oprettet en tekst, der løber fra venstre mod højre hen over toppen af en cirkel, kan du angive et negativt tal i tekstboksen Grundlinjeforskydning for at sænke teksten, så den indsættes på indersiden af cirklens top.

Indtaste tekst inde i en lukket kurve

1. Vælg værktøjet til vandret tekst .
2. Placer markøren inden i kurven.
3. Når tekstværktøjet er omgivet af en stiplet parentes, skal du klikke for at indsætte tekst.

Flytte en kurve med tekst

❖ Vælg kurvemarkeringsværktøjet eller flytteværktøjet, og klik derefter på kurven, og træk den til en ny placering. Hvis du bruger kurvemarkeringsværktøjet, skal du være opmærksom på, at markøren ikke ændres til en I-markør med pil – ellers flyttes teksten langs med kurven.

Ændre formen på en kurve med tekst

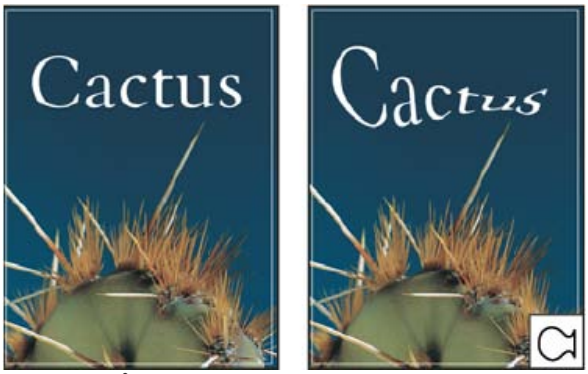
1. Vælg værktøjet Direkte markering .
2. Klik på et ankerpunkt på kurven, og brug håndtagene til at ændre kurvens form.

Fordreje tekst og fjerne tekstfordrejning

Til toppen

Du kan ombryde tekst for at oprette en særlig teksteffekt. Du kan for eksempel ombryde teksten til en bue eller en bølge. Den type fordrejning, du vælger, er en attribut til tekstlaget, og du kan når som helst ændre et lags fordrejningstype for at ændre fordrejningens generelle form. Fordrejningsindstillingerne giver dig præcis kontrol over fordrejningseffektens retning og perspektiv.

Bemærk! *Du kan ikke fordreje tekstlag, der indeholder formateringen Faux fed, eller som benytter skrifttyper uden konturdata (f.eks. bitmapskrifttyper).*



Eksempel på fordrejet tekst med typen Fisk.

Ombryde tekst

1. Vælg et tekstlag.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et tekstværktøj, og klik på knappen Ombryd på indstillingslinjen.
   - Vælg Tekst > Ombryd tekst (CS6) eller Lag > Tekst > Ombryd tekst (CS5).

   Bemærk! *Du kan bruge kommandoen Ombryd til at ombryde tekst i et tekstlag. Vælg Rediger > Transformer kurve > Ombryd.*
3. Vælg en fordrejningstype, du vil bruge, i pop op-menuen Type.
4. Vælg fordrejningseffektens retning, dvs. Vandret eller Lodret.
5. Hvis du ønsker det, kan du angive værdier for yderligere ombrydningsindstillinger:
   - Bøj for at angive, hvor stor ombrydning, der skal anvendes på laget
   - Vandret forvrængning eller Lodret forvrængning for at give ombrydningen perspektiv

Fjerne ombrydning af tekst

1. Vælg et tekstlag, hvor der er anvendt fordrejning.
2. Vælg et tekstværktøj, og klik på knappen Ombryd på indstillingslinjen, eller vælg Lag > Tekst > Ombryd tekst.
3. Vælg Ingen i pop op-menuen Type, og klik på OK.

Til toppen

Oprette en arbejdskurve ud fra tekst

Du kan arbejde med teksttegn som vektorformer ved at konvertere dem til en arbejdskurve. En arbejdskurve er en midlertidig kurve, som vises i panelet Kurver og definerer en forms kontur. Når du har oprettet en arbejdskurve ud fra et tekstlag, kan du gemme og arbejde med den på samme måde som med alle andre kurver. Du kan ikke redigere tegn i kurven som tekst, men det oprindelige tekstlag forbliver intakt og kan redigeres.

❖ Vælg et tekstlag, og vælg Tekst > Opret arbejdskurve (CS6) eller Lag > Tekst > Opret arbejdskurve (CS5).
Bemærk! *Du kan ikke oprette arbejdskurver ud fra skrifttyper, som ikke indeholder konturdata (f.eks. bitmapskrifttyper).*

Til toppen

Konvertere tekst til former

Når du konverterer tekst til former, erstattes tekstlaget med et lag med en vektormaske. Du kan redigere vektormasken og anvende typer på laget, men du kan ikke redigere tegnene i laget som tekst.

❖ Vælg et tekstlag, og vælg Tekst > Konverter til form (CS6) eller Lag > Tekst > Konverter til form (CS5).
Bemærk! *Du kan ikke oprette arbejdskurver ud fra skrifttyper, som ikke indeholder konturdata (f.eks. bitmapskrifttyper).*

Til toppen

Oprette en tekstmarkeringsramme

Når du bruger værktøjet til vandret tekstmaske eller værktøjet til lodret tekstmaske, opretter du en markering med samme form som teksten. Tekstmarkeringerne vises på det aktive lag og kan flyttes, kopieres, udfyldes eller optegnes som enhver anden markering.

1. Vælg det lag, hvor markeringen skal være. Du opnår det bedste resultat, hvis du opretter tekstmarkeringsrammen på et normalt billedlag og ikke på et tekstlag. Hvis du vil udfylde eller overstrege tekstmarkeringsrammen, skal du oprette den på et nyt tomt lag.
2. Vælg værktøjet til vandret tekstmaske eller værktøjet til lodret tekstmaske .
3. Vælg andre tekstindstillinger, og indtast tekst ved et punkt eller i en afgrænsningsramme.

   Der vises en rød maske over det aktive lag, mens du indtaster teksten. Når du klikker på knappen Udfør , vises tekstmarkeringsrammen i billedet på det aktive lag.

Til toppen

Føje en slagskygge til tekst

Tilføje en slagskygge for at give teksten i et billede dybde.

1. Vælg det lag, der indeholder den tekst, som du vil føje en slagskygge til, i panelet Lag.
2. Klik på knappen Lagtype fx nederst i panelet Lag, og vælg Slagskygge på den viste liste.
3. Placer dialogboksen Lagtype, så du kan se laget og dets slagskygge, hvis det er muligt.
4. Juster indstillingerne efter behov. Du kan ændre forskellige forhold omkring skyggen, bl.a. hvordan den blandes med lagene nedenunder, dens opacitet (hvor meget af de underliggende lag, der kan ses igennem skyggen), lysets indfaldsvinkel og afstanden fra teksten eller objektet.
5. Når du er tilfreds med slagskyggen, skal du klikke på OK.
   Hvis du vil bruge samme indstillinger for slagskygge i et andet lag, skal du trykke på Alt og trække slagskyggelaget i panelet Lag til det andet lag. Når du slipper museknappen, anvender Photoshop egenskaberne for slagskyggen på det andet lag.

Til toppen

Udfylde tekst med et billede

Du kan udfylde tekst med et billede ved at anvende en udsnitsmaske på et billedlag, der er placeret oven over et tekstlag i panelet Lag.

1. Åbn filen med det billede, der skal bruges inden i teksten.
2. Vælg værktøjet til vandret tekst T eller værktøjet til lodret tekst IT i værktøjskassen.
3. Klik på fanen Tegn for at placere panelet Tegn forrest. Hvis panelet ikke er åbent, skal du vælge Vindue > Tegn.
4. Vælg skrifttypen og andre tekstattributter for teksten i panelet Tegn. Store, fede, tykke bogstaver fungerer bedst.
5. Klik på det ønskede indsætningspunkt i dokumentvinduet, og skriv teksten. Når du er tilfreds med teksten, skal du trykke på Ctrl+Enter (Windows) eller Kommando+Retur (Mac OS).
6. Klik på fanen Lag for at placere panelet Lag forrest. Hvis panelet ikke er åbent, skal du vælge Vindue > Lag.
7. (Valgfrit) Hvis billedlaget er baggrundslag, skal du dobbeltklikke på billedlaget i panelet Lag for at konvertere det fra et baggrundslag til et almindeligt lag.
   Bemærk! *Baggrundslag er låst, og du kan ikke flytte dem i panelet Lag. Baggrundslag skal konverteres til almindelige lag for at låse dem op.*
8. (Valgfrit) Du kan omdøbe laget i dialogboksen Nyt lag. Klik på OK for at lukke dialogboksen og konvertere billedlaget.
9. Træk billedlaget i panelet Lag, så det befinder sig lige over tekstlaget.
10. Sørg for, at billedlaget er markeret, og vælg Lag > Opret udsnitsmaske. Billedet vises inden i teksten.
11. Vælg flytteværktøjet, og træk billedet for at justere dets placering i forhold til teksten.
    Hvis du vil flytte teksten i stedet for billedet, skal du vælge tekstlaget i panelet Lag og derefter bruge flytteværktøjet til at flytte teksten.

Flere hjælpeemner

Kurvesegmenter, komponenter og punkter

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprettelse af tekst

Om tekstlag
Indtaste tekst
Indtaste punkttekst
Indtaste afsnitstekst
Indsæt lorem-ipsum pladsholder til tekst (CS6)
Skalere eller transformere en afgrænsningsramme til tekst
Konvertere mellem punkttekst og afsnitstekst

Bemærk! *Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.*

Tekst i Adobe Photoshop består af vektorbaserede tekstkonturer – matematisk definerede former, der beskriver bogstaverne, tallene og symbolerne i et skriftsnit. Mange skriftsnit findes i flere formater, og de mest almindelige formater er Type 1 (der også kaldes PostScript-skrifttyper), TrueType, OpenType, New CID og ikke-beskyttet CID (kun japansk).

Photoshop bevarer vektorbaserede tekstomrids og bruger dem, når du skalerer teksten, gemmer en PDF- eller EPS-fil eller udskriver billedet til en PostScript-printer. Derfor er det muligt at fremstille tekst med skarpe kanter, der er uafhængige af opløsningen.

> *Hvis du importerer lag af bitmaptypen, der er lavet i ældre udgaver af Photoshop eller Photoshop Elements, skal du vælge Tekst > Opdater alle tekstlag for at konvertere dem til vektorlag. (Denne kommando er i menuen Lag > Tekst i CS5).*

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Tekst for begyndere
Andy Anderson
Photoshop er primært et program til billedredigering, men det håndterer også tekst. Infinite Skills-forfatter, Andy Anderson, viser dig grundlæggende brug af tekst på en kreativ måde.

Om tekstlag

Til toppen

Vigtigt! *Der oprettes ikke tekstlag til billeder i multikanal-, bitmap- eller indekseret farvetilstand, fordi disse tilstande ikke understøtter lag. I disse billedtilstande placeres teksten på baggrunden som rasteriseret tekst.*

Når du opretter tekst, føjes et nyt tekstlag til panelet Lag. Når du har oprettet et tekstlag, kan du redigere teksten og anvende lagkommandoer på den.

Når du foretager en ændring til et tekstlag, som gør, at det skal rasteriseres, konverterer Photoshop dog de vektorbaserede tekstkonturer til pixel. Rasteriseret tekst har ikke længere vektorkonturer og kan ikke redigeres som tekst. Se Redigere tekst.

Du kan foretage følgende ændringer på et tekstlag og stadig redigere teksten:

- Ændre tekstretning.
- Anvende kantudjævning.
- Konvertere mellem punkttekst og afsnitstekst.
- Oprette en arbejdskurve ud fra tekst.
- Anvende transformeringskommandoerne fra menuen Rediger, dog ikke Perspektiv og Forvræng.

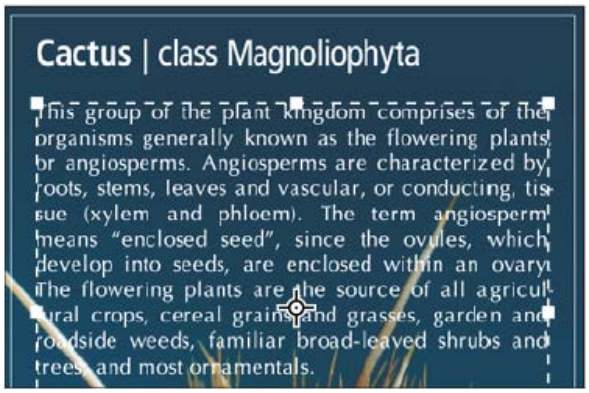
  Bemærk! *Hvis du vil transformere en del af tekstlaget, skal du først rasterisere tekstlaget.*
- Brug lagtyper.
- Brug genvejstaster til udfyldning (se Taster til maling).
- Fordrej teksten for at tilpasse den til en række forskellige former.

Indtaste tekst

Til toppen

Du kan oprette tekst på tre måder: på et punkt, inde i et afsnit og langs en kurve.

- Punkttekst er en vandret eller lodret tekstlinje, der starter der, hvor du klikker i billedet. Indtastning af tekst ved et punkt er en nyttig metode til at føje nogle få ord til billedet.
- Afsnitstekst bruger grænser til at kontrollere tegnforløbet enten vandret eller lodret. Indtastning af tekst på denne måde er nyttig, når du ønsker at oprette et eller flere afsnit, f.eks. til en brochure.



Tekst, der er indtastet som punkttekst (øverst) og i en afgrænsningsramme (nederst).

- Tekst på en kurve løber langs kanten af en åben eller lukket kurve. Når du indtaster tekst vandret, vises tegnene langs kurven vinkelret på grundlinjen. Når du indtaster tekst lodret, vises tegnene langs kurven parallelt med grundlinjen. I begge tilfælde løber teksten i den retning, hvor der blev føjet punkter til kurven.

  Hvis du indtaster mere tekst, end der kan være inden for en afsnitsgrænse eller langs en kurve, vises en lille boks eller cirkel, der indeholder et plustegn (+) i stedet for et håndtag i hjørnet af grænsen eller ankerpunktet ved slutningen af kurven.

Hvis du klikker i et billede med et tekstværktøj, sættes tekstværktøjet i redigeringstilstand. Når tekstværkværktøjet er i redigeringstilstand, kan du indtaste eller redigere tegn samt udføre andre kommandoer fra forskellige menuer. Nogle handlinger kan imidlertid først foretages, når du har udført ændringer på tekstlaget. Du kan se på indstillingslinjen, om tekstværktøjet er i redigeringstilstand – hvis knappen Udfør ✔ og knappen Annuller ⊘ vises, er tekstværktøjet i redigeringstilstand.

Til toppen

Indtaste punkttekst

Når du indtaster punkttekst, er tekstlinjerne uafhængige af hinanden. Tekstlinjen bliver kortere eller længere, når du redigerer den, men ombrydes ikke til næste linje. Den tekst, du indtaster, vises i et nyt tekstlag.

1. Vælg værktøjet til vandret tekst T eller værktøjet til lodret tekst ↓T.
2. Klik i billedet for at indsætte et indsætningspunkt til teksten. Den lille streg, der går igennem I-markøren, angiver tekstens grundlinje (den imaginære linje, som teksten placeres på). I forbindelse med lodret tekst markerer grundlinjen tegnenes midterakse.
3. Vælg flere tekstindstillinger på indstillingslinjen, panelet Tegn eller panelet Afsnit.
4. Indtast tegnene. Hvis du vil starte en ny linje, skal du trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
   Bemærk! *Du kan også transformere punkttekst i redigeringstilstand. Hold tasten Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede. Der vises en afgrænsningsramme rundt om teksten. Du kan trække i et håndtag for at skalere eller skråstille teksten. Du kan også rotere afgrænsningsrammen.*
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder, når du er færdig med at indtaste eller redigere teksten:
   - Klik på knappen Udfør ✔ på indstillingslinjen.
   - Tryk på Enter på det numeriske tastatur.
   - Tryk på Ctrl+Enter (Windows) eller Kommando+Retur (Mac OS).
   - Vælg et værktøj i værktøjskassen, klik i panelet Lag, Kanaler, Kurver, Handlinger, Oversigt eller Typer, eller vælg en tilgængelig menukommando.

Til toppen

Indtaste afsnitstekst

Når du indtaster afsnitstekst, ombrydes tekstlinjerne, så de tilpasser sig efter afgrænsningsrammens størrelse. Du kan indtaste flere tekstafsnit og vælge en indstilling for afsnitsjustering.

Du kan skalere afgrænsningsrammen, så teksten ombrydes på ny inden for det justerede rektangel. Du kan justere afgrænsningsrammen, mens du indtaster teksten, eller når du har oprettet tekstlaget. Du kan også bruge afgrænsningsrammen til at rotere, skalere og skråstille tekst.

1. Vælg værktøjet til vandret tekst T eller værktøjet til lodret tekst ↓T.

2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk diagonalt for at definere en afgrænsningsramme for teksten.
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du klikker eller trækker, for at få vist dialogboksen Størrelse på afsnitstekst. Indtast værdier for Bredde og Højde, og klik på OK.
3. Vælg flere tekstindstillinger på indstillingslinjen, panelet Tegn, panelet Afsnit eller i undermenuen Lag > Tekst.
4. Indtast tegnene. Hvis du vil starte et nyt afsnit, skal du trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS). Hvis du indtaster mere tekst, end afgrænsningsrammen kan rumme, vises overløbsikonet ⊞ på afgrænsningsrammen.
5. Hvis du ønsker det, kan du skalere, rotere eller skråstille afgrænsningsrammen.
6. Udfør ændringerne på tekstlaget ved at vælge en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Udfør ✔ på indstillingslinjen.
   - Tryk på Enter på det numeriske tastatur.
   - Tryk på Ctrl+Enter (Windows) eller Kommando+Retur (Mac OS).
   - Vælg et værktøj i værktøjskassen, klik i panelet Lag, Kanaler, Kurver, Handlinger, Oversigt eller Typer, eller vælg en tilgængelig menukommando.

Den tekst, du indtaster, vises i et nyt tekstlag.

Til toppen

Indsæt lorem-ipsum pladsholder til tekst (CS6)

Med Lorem-ipsum pladsholder til tekst kan du hurtigt udfylde en tekstblok til layout-formål.

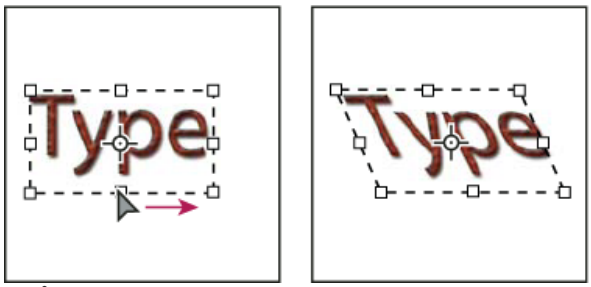
1. Vælg et typeværktøj og klik for at indsætte markøren i en eksisterende tekstlinje eller et eksisterende tekstfelt.
2. Vælg Tekst > Indsæt Lorem Ipsum.

Til toppen

Skalere eller transformere en afgrænsningsramme til tekst

❖ Vise afgrænsningsrammens håndtag for afsnitsteksten. Marker tekstlaget i panelet Lag, T mens tekstværktøjet er aktivt, og klik i teksten. ***Bemærk!*** *Du kan transformere punkttekst i redigeringstilstand. Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (MacOS) nede, hvorefter der vises en afgrænsningsramme rundt om teksten.*

- Hvis du vil skalere afgrænsningsrammen, skal du placere markøren over et håndtag, hvorved markøren ændres til en dobbeltpil ⤡, og trække. Hold Skift nede, og træk for at bevare afgrænsningsrammens proportioner.
- Hvis du vil rotere afgrænsningsrammen, skal du placere markøren uden for afgrænsningsrammen, hvorved markøren bliver til en buet, tosidet pil, ↻ og trække. Hold Skift nede, og træk for at låse rotationen i intervaller på 15º. Hvis du vil ændre rotationens midtpunkt, skal du holde tasten Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og trække midtpunktet til en ny placering. Midtpunktet kan ligge uden for afgrænsningsrammen.
- Hvis du vil skråstille afgrænsningsrammen, skal du holde tasten Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og trække i et af de midterste håndtag. Markøren bliver til en pilespids ▶.



Skråstilling af tekst ved brug af afgrænsningsrammen

- Hvis du vil skalere teksten, når du skalerer afgrænsningsrammen, skal du holde tasten Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og trække i et hjørnehåndtag.
- Hvis du vil skalere afgrænsningsrammen, skal du holde tasten Alt (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og trække i et hjørnehåndtag.

Til toppen

Konvertere mellem punkttekst og afsnitstekst

Du kan konvertere punkttekst til afsnitstekst for at justere tegnforløbet inden for en afgrænsningsramme. Du kan også konvertere afsnitstekst til punkttekst for at gøre de enkelte tekstlinjer uafhængige af hinanden. Når du konverterer fra afsnitstekst til punkttekst, indsættes der en vognretur efter hver tekstlinje (undtagen sidste linje).

1. Marker lagtypen i panelet Lag.
2. Vælg Tekst > Konverter til punkttekst > Konverter til afsnitstekst. (denne kommando er i menuen Lag > Tekst i CS5).
   Bemærk! *Når du konverterer afsnitstekst til punkttekst, slettes alle tegn, der går ud over afgrænsningsrammen. Du kan undgå at miste tekst ved at justere afgrænsningsrammen, så al tekst er synlig før konverteringen.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Asiatisk tekst

Vise og angive asiatiske tekstindstillinger
Sådan reduceres mellemrum omkring asiatiske teksttegn
Angive, hvordan skydning måles i asiatisk tekst
Bruge Tate-chu-yoko
Justere asiatiske tegn med mojisoroe
Angive understregning til venstre og højre med asiatisk tekst
Angive attributter for asiatiske OpenType-skrifttyper
Indstillinger for asiatisk OpenType
Vælge et mojikumi-sæt
Sådan vælges indstillinger for kinsoku shori
Angive en burasagari-indstilling

Photoshop indeholder flere indstillinger, der kan anvendes, når du arbejder med kinesiske, japanske og koreanske skrifttegn. Tegnene i asiatiske skrifttyper kaldes ofte dobbeltbytetegn.

Bemærk! *Operativssystemet skal understøtte de sprog, du vil arbejde i. Kontakt producenten af systemsoftwaren for at få yderligere oplysninger.*

Til toppen

Vise og angive asiatiske tekstindstillinger

Som standard er indstillinger for asiatisk tekst skjult i panelet Tegn og panelet Afsnit for andre versioner af Photoshop end kinesiske, japanske eller koreanske. Hvis du vil have vist og angive indstillinger for kinesisk, japansk og koreansk tekst i disse versioner af Photoshop, skal du vælge Vis asiatiske tekstindstillinger i dialogboksen Indstillinger. Du kan også styre den måde, skrifttypenavnene vises på, dvs. på engelsk eller på det lokale sprog.

1. Rediger > Indstillinger > Tekst (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Tekst (Mac OS).
2. Vælg mellem følgende indstillinger:
   Vis skriftnavne på engelsk Viser asiatiske skriftnavne på engelsk.

   Østasiatisk (CS6) eller Vis asiatiske tekstindstillinger (CS5) Viser asiatiske tekstindstillinger i panelerne Tegn og Afsnit.

   Vigtigt! *I CS6 skal du i stedet vælge den mellemøstlige indstilling for de bedste resultater med asiatiske sprog andre end kinesisk, japansk og koreansk.*

Til toppen

Sådan reduceres mellemrum omkring asiatiske teksttegn

Tsume formindsker mellemrummet omkring et tegn med en nærmere angivet procentværdi. Selve tegnet strækkes ikke og klemmes ikke sammen. I stedet komprimeres mellemrummet mellem tegnets afgrænsningsramme og rammen til det lange mellemrum. Når der føjes tsume til et tegn, formindskes mellemrummet på begge sider af tegnet med den samme procentværdi.

1. Marker de tegn, du vil justere.
2. Angiv eller vælg en procent for Tsume i panelet Tegn. Jo større procenten er, jo større bliver komprimeringen mellem tegnene. Angives værdien 100% (maksimumværdien), er der ingen afstand mellem tegnets afgrænsningsramme og rammen til det lange mellemrum.

Til toppen

Angive, hvordan skydning måles i asiatisk tekst

1. Marker de afsnit, du vil justere.
2. Vælg en skydningsindstilling i menuen i afsnitspanelet.
   Skydning top til top Måler afstanden mellem tekstlinjer fra toppen af en linje til toppen af den næste linje. Når du bruger skydning top til top, justeres den første tekstlinje i et afsnit, så den flugter med toppen af rammen.

   Skydning nederst til nederst Måler afstanden mellem tekstlinjer fra tekstens grundlinje i vandret tekst. Når du bruger skydning nederst til nederst, vises et mellemrum mellem den første tekstlinje og rammen. En afkrydsning angiver, hvilken indstilling der er valgt.
   Bemærk! *Den indstilling, du vælger for skydning, påvirker ikke skydningen mellem linjerne, men kun den måde, skydningen måles på.*

Til toppen

Bruge Tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (også kaldet kumimoji og renmoji) er en blok af vandret tekst, der er placeret i linjer med lodret tekst. Hvis du bruger Tate-chu-yoko er det lettere at læse tegn med halv bredde som f.eks. tal, datoer og korte fremmedord i lodret tekst.

Talord under Tate-chu-yoko (venstre) sammenlignet med talord, der er roteret med Tate-chu-yoko (højre)

1. Marker de tegn, du vil rotere.
2. Vælg Tate-Chu-Yoko i menuen i panelet Tegn. En afkrydsning angiver, at indstillingen er slået til.
   Bemærk! *Hvis du bruger Tate-chu-yoko, kan du stadig redigere og formatere tekst. Du kan redigere og anvende formateringsindstillinger på roterede tegn som på andre tegn.*

Til toppen

Justere asiatiske tegn med mojisoroe

Mojisoroe er justeringen af tegn i asiatisk tekst. Når en tekstlinje indeholder tegn i forskellige størrelser, kan du angive, hvordan teksten justeres i forhold til de største tegn på linjen: efter toppen, midten eller bunden af Em-boksen (højre, centreret og venstre til lodrette rammer), efter antikva-grundlinjen eller efter toppen eller bunden af ICF-boksen (højre eller venstre for lodrette rammer). ICF (Ideographic Character Space) er den gennemsnitshøjde og -bredde, der bruges af skrifttypedesigneren til at designe ideografiske tegn, som udgør en skrifttype.

Tegnjusteringer
A. *Små tegn, der er justeret til bunden* ***B.*** *Små tegn, der er justeret til centrum* ***C.*** *Små tegn, der er justeret til toppen*

❖ Vælg en indstilling i undermenuen Tegnjustering i tegnpanelets menu:
Latinsk grundlinje Justerer de små tegn på en linje med de store tegn.
EM Box øverst/højre, EM Box centreret eller EM Box nederst/venstre Justerer de små tegn på en linje efter den angivne placering af det store tegns Em-boks. I lodrette tekstrammer justerer EM Box øverst/højre teksten i højre side af em-boksen, mens EM Box nederst/venstre justerer teksten i venstre side af em-boksen.
ICF Box øverst/højre og ICF Box nederst/venstre Justerer de små tegn på en linje med den ICF, der er angivet af de store tegn. I lodrette tekstrammer justerer ICF Box øverst/højre teksten i højre side af ICF, mens ICF Box nederst/venstre justerer teksten i venstre side af ICF.

Til toppen

Angive understregning til venstre og højre med asiatisk tekst

1. Vælg lodret tekst.
2. Vælg enten Understreg venstre eller Understreg højre i menuen i panelet Tegn.

Til toppen

Angive attributter for asiatiske OpenType-skrifttyper

Asiatiske OpenType-skrifttyper kan omfatte en række elementer, der ikke er tilgængelige i aktuelle PostScript og TrueType-skrifttyper. Det er normalt bedst at bruge en hvilken som helst kombination af KozMinPro- og KozGoPro-OpenType-skrifttyper. Af de asiatiske skrifttyper, der fremstilles af Adobe, har disse skrifttyper den største samling af glyffer.

1. Brug tekstværktøjet til at gøre et af følgende:
   - På et eksisterende tekstlag skal du markere de tegn eller tekstobjekter, som du vil anvende indstillingen på.
   - Klik på billedet for at oprette et nyt tekstlag.
2. Sørg for, at der ikke er valgt en Asian OpenType Pro-skrifttype i menuen i panelet Tegn.
3. Vælg en OpenType-indstilling i menuen i panelet Tegn.

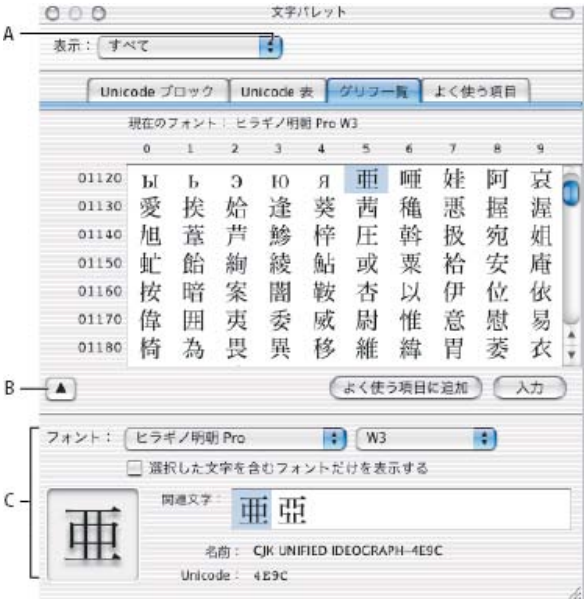
4. Aktiver inputmetoden MSIME (Windows) eller Kotoeri (Mac OS). Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) I menuen Start i Windows skal du vælge Programmer > Tilbehør > Systemværktøjer > Tegnoversigt.
   - (Mac OS) Vælg Vis Tegnfremviseren i pop op-menuen Input i højre side af menulinjen.

     Bemærk! *(Mac OS) Hvis menuen Input ikke vises på menulinjen, skal du vælge Apple-menu > Systemindstillinger > Sprog & tekst og der vælge Indtastningsenheder og markere Tastatur- og tegnfremviser.*
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Under Tegnoversigt skal du vælge Avanceret visning, vælge Alle i menuen Grupper efter og derefter vælge Unicode som tegnsæt.

Tegnoversigt

A. *Menuen Skrifttype* ***B.*** *Afkrydsningsfeltet Avanceret visning*

   - (Mac OS) Vælg Glyf i menuen Vis i panelet Kotoeri-tegn.



Panelet Kotoeri-tegn

A. *Menuen Vis* ***B.*** *Menuen Skrifttype* ***C.*** *Tegnoplysninger* ***D.*** *Knappen Indsæt med skrifttype*

6. Vælg en asiatisk OpenType-skrifttype i menuen Skrifttype.
7. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Marker det tegn, som du vil bruge, klik på Vælg, klik på Kopier, og indsæt derefter tegnet i Photoshop.
   - (Mac OS) Dobbeltklik på det ønskede tegn for at indsætte det i dokumentet.

Indstillinger for asiatisk OpenType

Til toppen

Der er yderligere OpenType-indstillinger tilgængelige afhængigt af skrifttypen.

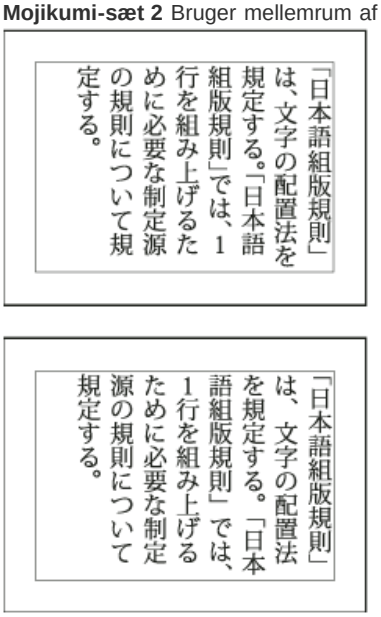
Japansk 78 Erstatter standardglyffen med jp78-glyffen.
Japansk, ekspert Erstatter standardglyffen med glyfvarianten i Japansk, ekspert.
Japansk, traditionelt Erstatter standardglyffen med glyfvarianten i japansk, traditionelt.
Proportional metrik Erstatter glyffen med halv bredde og fuld bredde med den proportionale glyf.
Kana Erstatter kana-standardglyffen med den vandret optimerede kanaglyf til vandret layout. Forskellen er imidlertid ofte minimal.
Antikva kursiv Erstatter den proportionale standardglyf med en kursivglyf.
Du kan læse mere under Anvende OpenType-skrifttyper.

Til toppen

Vælge et mojikumi-sæt

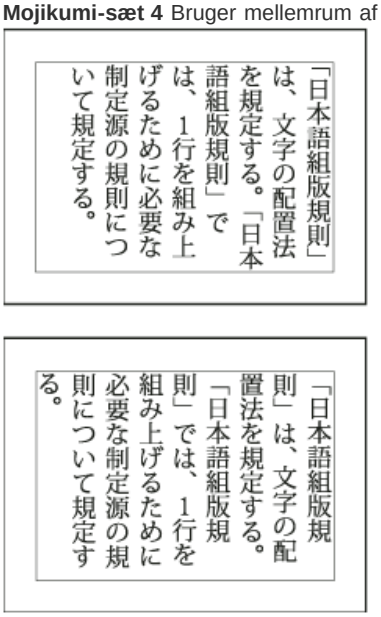
Mojikumi angiver japansk tekstkomposition for afstanden af japanske tegn, latinske tegn, tegnsætning, specialtegn, linjestart, linjeafslutning og tal. Photoshop indeholder flere foruddefinerede mojikumi-sæt, der er baseret på den japanske industristandard (JIS) X 4051-1995.

❖ Vælg en indstilling i pop op-menuen Mojikumi i panelet Afsnit:
Ingen Slår brugen af mojikumi fra.
Mojikumi-sæt 1 Bruger mellemrum af halv bredde til tegnsætning.
Mojikumi-sæt 2 Bruger mellemrum af fuld bredde til de fleste tegn undtagen det sidste tegn på en linje.



Mojikumi-sæt 1 og Mojikumi-sæt 2

Mojikumi-sæt 3 Bruger mellemrum af fuld bredde til de fleste tegn og det sidste tegn på en linje.
Mojikumi-sæt 4 Bruger mellemrum af fuld bredde til alle tegn.



Mojikumi-sæt 3 og Mojikumi-sæt 4

Til toppen

Sådan vælges indstillinger for kinsoku shori

Kinsoku shori angiver linjeskift for japansk tekst. Tegn, der ikke må starte en linje eller afslutte en linje, kaldes kinsoku-tegn. Photoshop indeholder kinsoku-standardsæt og udvidet kinsoku-sæt, der er baseret på den japanske industristandard (JIS) X 4051-1995. Kinsoku-standardsæt udelader lange vokalsymboler og små hiragana-tegn.

Sådan aktiveres eller deaktiveres kinsoku shori for et afsnit

❖ Vælg en indstilling i pop op-menuen Kinsoku Shori i panelet Afsnit:

Ingen Slår brugen af kinsoku shori fra.

JIS (standard) eller JIS (udvidet) Forhindrer, at følgende tegn starter eller slutter en linje:

JIS (Standard)
Tegn, der ikke må starte en linje ’ ” 、 。 々 〉 》 」 』 】] ゝ ゞ ・ ヽ ヾ !) , . : ; ?] }
Tegn, der ikke må afslutte en linje ‘ “ 〈 《 「 『 【 〔 ([{

JIS (Udvidet)
Tegn, der ikke må starte en linje !) , . : ; ?] } ¢ — ’ ” ‰ ℃ ℉ 、 。 々 〉 》 」 』 】] ぁ ぃ ぅ ぇ ぉ っ ゃ ゅ ょ ゎ ‘ ’ ゝ ゞ ァ イ ゥ ェ ォ ッ ャ ュ ョ ヮ カ ケ ・ — ヽ ヾ ! %) , . : ; ?] }
Tegn, der ikke må afslutte en linje ([{ £ § ‘ “ 〈 《 「 『 【 〒 〔 # $ (@ [{ ¥

Om at angive en linjeskiftindstilling for kinsoku

Kinsoku shori eller mojikumi skal være valgt for at kunne bruge følgende linjeskiftindstillinger.

❖ Vælg Kinsoku Shori-tekst i afsnitspanelet menu, og vælg derefter en af følgende metoder:

Push in First Flytter tegn op til den forrige linje for at forhindre, at forbudte tegn slutter eller starter en linje.

Push Out First Flytter tegn ned til den næste linje for at forhindre, at forbudte tegn slutter eller starter en linje.

Push Out Only Flytter altid tegn ned til den næste linje for at forhindre, at forbudte tegn slutter eller starter en linje. Push-in forsøges ikke.

En afkrydsning angiver, hvilken metode der er valgt.

Til toppen

Angive en burasagari-indstilling

Burasagari gør det muligt at placere enkeltbyte-punktummer, dobbeltbyte-punktummer, enkeltbyte-kommaer og dobbeltbyte-kommaer uden for afsnitsrammen.

1. Vælg Burasagari i menuen i afsnitspanelet.
2. Vælg en indstilling i undermenuen:
   Ingen Deaktiverer hængende tegnsætningstegn.

   Normal Aktiverer hængende tegnsætningstegn uden at fremtvinge ujævne linjer ved rammens kant.

   Gennemtving Fremtvinger tegnsætning uden for rammen ved at sprede linjer, der slutter inden for rammen og ender med et af de hængende tegn.
   Bemærk! *Burasagari-indstillingerne er ikke tilgængelige, når Kinsoku Shori er indstillet til Ingen.*

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Arabisk og hebraisk tekst | CC, CS6

How to access Arabic and Hebrew features in Photoshop
Aktivér mellemøstlige funktioner
Tekstretning
Ciffertyper
Understøttelse af ældre skrifttyper
Standardskrifttyper
Automatisk Kashida-indsætning
Ligaturer (OpenType-skrifttyper)
Orddeling
Diakritiske tegn
Justeringsalternativer

Til toppen

Aktivér mellemøstlige funktioner

Gør følgende for at få vist mellemøstlige skrivefunktioner i Photoshops grænseflade:

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Tekst (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Tekst (Mac OS).
2. Vælg Mellemøstlig i afsnittet Indstillinger for tekstprogram.
3. Klik på OK, og genstart Photoshop.
4. Vælg Tekst > Sprogindstillinger > Mellemøstlige funktioner.

Til toppen

Tekstretning

Hvis du vil oprette tekst på arabisk eller hebræisk, kan du gøre tekstretningen højre mod venstre (HMV) til standardretningen. Det er dog muligt i dokumenter, der indeholder tekst i retningen venstre mod højre (VMH), nemt at skifte mellem de to retninger.

Vælg afsnitsretningen i afsnitspanelet.

Valg af afsnitsretning (InDesign-panel vises)

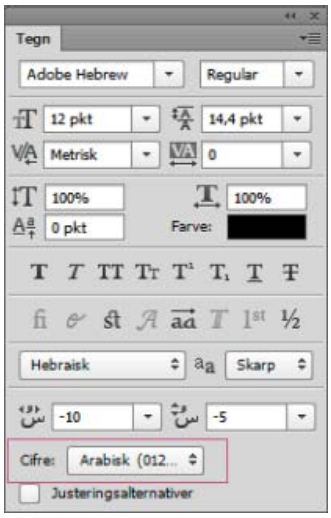
Til toppen

Ciffertyper

Når du arbejder på arabisk eller hebraisk, kan du vælge, hvilken ciffertype du vil bruge. Du kan vælge mellem arabisk, hindi og farsi.

I arabiske versioner af Photoshop er hindi-cifre valgt som standard; i hebraiske versioner er arabiske cifre valgt. Du kan dog selv ændre ciffertypen efter behov:

1. Vælg cifrene i teksten.
2. I tegnpanelet kan du bruge menuen Cifre til at vælge den rette skrifttype.



Valg af ciffertype (InDesign-panel vises)

Understøttelse af ældre skrifttyper

Til toppen

Skrifttyper, der sædvanligvis er blevet brugt (f.eks. AXT-skrifttyper), kan fortsat bruges i denne version af softwaren. Det anbefales dog at bruge nyere Open Type-skrifttyper til tekstbaserede elementer.

Manglende glyf-beskyttelse (Rediger > Indstillinger > Avanceret tekst) er slået til som standard. Tekst håndteres automatisk, hvis der ikke findes glyffer i den skrifttype, du bruger.

Standardskrifttyper

Til toppen

Når du installerer en mellemøstlig eller nordafrikansk version, indstilles standardskrifttypen som standard til det installationsspecifikke sprog. Hvis du f.eks. har installeret den engelsk/arabiske version, er standardskrifttypen Adobe arabisk. På samme måde indstilles standardskrifttypen til Adobe Hebrew (eller Myriad Hebrew) i Photoshop), hvis du har installeret versionen, hvor engelsk/hebraisk er aktiveret.

Automatisk Kashida-indsætning

Til toppen

På arabisk ombrydes tekst ved at tilføje Kashidas. Der føjes Kashidas til arabiske tegn for at gøre dem længere. Mellemrum ændres ikke. Brug automatisk Kashida-indsætning for at ombryde arabiske tekstafsnit.

Vælg afsnittet, og derefter skal du nederst til højre i panelet Afsnit vælge en indstilling i pop op-menuen Indsæt Kashidas: Ingen, Kort, Medium, Lang eller Stilistisk.

***Bemærk:** Kashidas indsættes kun i afsnit med fuldt justerede marginer.*

Du kan anvende Kashidas på en gruppe tegn ved at vælge tegnene i dokumentet og derefter vælge Type > Sprogindstillinger > Kashidas.

Ligaturer (OpenType-skrifttyper)

Til toppen

Du kan automatisk anvende ligaturer på tegnpar på arabisk og hebraisk med visse OpenType-skrifttyper. Ligaturer er typografiske erstatningstegn for visse bogstavpar.

1. Markér tekst.
2. I panelet Tegn oven over sprog- og kantudjævningsmenuerne skal du klikke på ikonet Standard eller Diskrete ligaturer.

Diskrete ligaturer giver mere dekorative muligheder, end nogle skrifttyper understøtter.

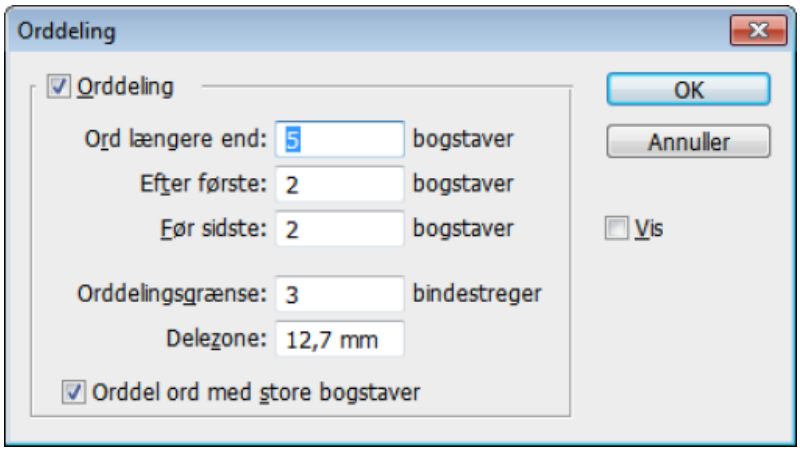
Orddeling

Til toppen

Sætninger, der indeholder flere ord, end der er plads til på en linje, ombrydes automatisk, så teksten flyttes til næste linje. Tekstjusteringen ved ombrydning skaber nogle gange overflødige mellemrum på linjen, der hverken ser pæne ud eller er korrekte rent lingvistisk. Du kan vælge at dele et ord i slutningen af en linje med en bindestreg. Med denne orddeling ombrydes teksten til næste linje på bedre vis.

Blandet tekst: Funktionen til Kashida-indsætning påvirker, hvordan orddeling sker i blandet tekst. Når funktionen er slået til, indsættes der Kashidas efter behov, og ikke-arabisk tekst opdeles ikke. Når Kashidas-funktionen er slået fra, er det kun ikke-arabisk tekst, der behandles mhp. orddeling.

Hebraisk tekst: Orddeling er tilladt. Du kan slå orddeling til og tilpasse indstillingerne under panelet Afsnit > panelmenuen > Indstillinger for orddeling.



Indstillinger for orddeling (InDesign-panel vises)

Til toppen

Diakritiske tegn

I det arabiske tegnsprog er et diakritisk tegn en glyf, der bruges til at angive konsonanters længde eller korte vokaler. Der anbringes et diakritisk tegn over eller under teksten. Du kan gøre teksten pænere eller lettere at læse ved at vælge den vandrette eller lodrette placering af diakritiske tegn:

1. Vælg tekst, der indeholder diakritiske tegn
2. Juster placeringen af de diakritiske tegn i forhold til teksten i panelet Tegn. Du kan ændre værdierne Juster vandret(te) diakritisk(e) placering(er) og Juster lodret(te) diakritisk(e) placering(er).

Til toppen

Justeringsalternativer

En skrifttype kan give alternative former til visse bogstaver – typisk til stilistiske eller kalligrafiske formål. I sjældne tilfælde bruges der justeringsalternativer til at justere og tilpasse tekstafsnit med disse former.

Justeringsalternativer kan slås til på tegnniveau, men kun hvis en skrifttype understøtter denne funktion. Vælg Justeringsalternativer nederst i panelet Tegn.

Disse arabiske skrifttyper indeholder justeringsalternativer: Adobe arabisk, Myriad arabisk og Adobe Naskh.

Disse hebræiske skrifttyper indeholder justeringsalternativer: Adobe hebraisk og Myriad hebraisk.

(cc) BY-NC-SA Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Video og animation

Lyden afspilles ikke i videofiler, der er kodet med Dolby Digital AC3
fejlfinding (27. maj 2013)

Arbejdsforløb for video
Kelby (7. maj 2012)
videoselvstudium
Intuitiv redigering til DSLR-kameraer med videofunktion og andre kilder.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Videoredigering | CC, CS6

Video | Gennemgå er videoprojekt
Oprette videoer i Tidslinje
Anvend filtre på videolag
Anvend bevægelseseffekter på tekst, stillbilleder og Smart Objects
Importer flere forskellige filformater
Eksporter den endelige video med Adobe Media Encoder

Til toppen

Oprette videoer i Tidslinje

Det opdaterede, klipbaserede Tidslinje-panel minder om videoredigeringsprogrammer som f.eks. Adobe Premiere i kraft af overgange og effekter, der giver færdige videoklip et professionelt præg.

Videoselvstudier:

Intuitivt arbejdsforløb for video: Sådan kan du tilføje videoklip, trimme videoklip, tilføje et musikstykke og gengive filmen til afspilning af dit publikum. Af RC Conception (8:18)

Sådan redigeres video i Photoshop CS6. Af Matthew Gore (10:42)

Lokal forskydning til justering af start- og slutpunkter i en video uden at ændre klippets varighed. Af Meredith Payne-Stotzne (1:20)

Overspringning af billede og cachelagring til forbedring af afspilningsydelsen. Af Meredith Payne-Stotzne (2:07)

Rette overeksponeret videooptagelse. Af Richard Harrington (1:55)

Ændring af et klips hastighed: hurtig og langsom bevægelse. Af Jeff Sengstack (9:45). Infinite Skills har stillet flere videoer til rådighed fra deres Photoshop-videokursus.

Videogrupper

Videogrupper kombinerer flere videoklip og andet indhold som f.eks. tekst, billeder og forme på et enkelt spor på tidslinjen.

Opret en videogruppe

- Importer en videofil. Den tilføjes automatisk som en ny videogruppe.
- Du kan oprette en tom gruppe, som du kan føje indhold til, ved at klikke på et filmstrimmelikon til venstre i tidslinjepanelet og vælge Ny videogruppe i pop op-menuen.

Rediger en videogruppe

- Du kan omarrangere klip ved at trække dem rundt på tidslinjen.
- Du kan ændre start- og slutpunkter ved at trække i klippets grænsepunkter på tidslinjen.
- Du kan flytte elementer mellem grupper ved at trække dem op eller ned i panelet Tidslinje eller Lag.
- Du kan opdele et valgt klip og redigere delene hver for sig ved at anbringe afspilningspunktet på tidslinjen dér, hvor du vil opdele klippet. Klik dernæst på knappen Opdel ved afspilningspunkt i det øverste venstre hjørne af panelet Tidslinje.

Lydspor og kontrolknapper

Med separate lydspor på tidslinjen er redigering og justering lettere.

Juster lyden i klip

- Højreklik på lydklip for at slå lyden fra, justere lydstyrken eller tilføje fade in eller fade out.
- Højreklik på videoklip og klik på musiknoderne for at justere lyden i dem.

Justering af lyd: Videoselvstudium af Richard Harrington. (3:31)

Opret eller slet lydspor

- Klik på musiknoderne til højre for lydsporenes navne i tidslinjen, og vælg enten Nyt lydspor eller Slet spor.

Tilføj, dupliker, slet eller erstat lydklip

- Klik på musiknoderne til højre for lydsporenes navne i tidslinjen. Vælg dernæst Tilføj lyd for at indsætte endnu et klip på sporet.
- Vælg et lydklip på tidslinjen og klik på musiknoderne til højre for sporets navn. Vælg dernæst Dupliker, Slet eller Erstat lydklip.

Videoovergange

Overgange skaber professionelle udtonings- og krydsudtoningseffekter. Klik på overgangsikonet øverst til venstre i panelet Tidslinje. Vælg dernæst en varighed, og træk en overgangstype til starten eller slutningen af et klip. (Anbring overgangen mellem to klip for at skabe en krydsudtoning). Træk i kanterne af overgangseksemplet på tidslinjen for at angive start- og slutpunkterne mere præcist.

Højreklik på en overgang på tidslinjen for at erstatte den med en anden type overgang eller for at angive en mere præcis varighed.

Skift varighed og hastighed for videoklip

Højreklik på et videoklip for at bruge skydeknapperne Varighed og Hastighed. Disse betjeningselementer påvirker hinanden; f.eks. betyder en hastighed på 400 %, at varigheden højst kan være en fjerdedel af den oprindelige.

Til toppen

Anvend filtre på videolag

Hvis du vil anvende et filter på alle billeder i et videolag, skal du først konvertere laget til et Smart Object. Hvis du anvender yderligere filtre, bliver de til Smart-filtre, der giver dig komplet fleksibilitet til at justere filterindstillingerne, når du vil.

1. Vælg videolaget i panelet Tidslinje eller Lag.
2. Vælg Lag > Smart Objects > Konverter til Smart Object.
3. Anvend filtre fra menuen Filtre. Du kan senere justere indstillingerne ved at åbne panelet Lag og dobbeltklikke på filteret i listen med Smart-filtre for videolaget.

Der er flere oplysninger under Redigering uden at slette noget.

Til toppen

Anvend bevægelseseffekter på tekst, stilbilleder og Smart Objects

Højreklik på tekst, stilbilleder og Smart Object-klip for at bruge faste indstillinger for panorering, zoom og rotation og derved hurtigt tilføje en smart animation. Træk i de oprettede transformerings-keyframes på tidslinjen for at finjustere.

Du kan skabe dramatiske effekter ved panorering, skalering og rotation af klip over tid ved at konvertere dit klip til et Smart Object og bruge transformerede keyframes med værktøjet Fri transformering.

Videoselvstudier:

Transformere lag over tid. Julieanne Kost (3:52)

Oprette masker til at flytte over tid. Julieanne Kost (3:17)

Sådan panoreres og zoomes video i Photoshop CS6. Julieanne Kost (18:06)

Oprette animationer med lyd. Selvstudium af Rafiq Elmansy.

Til toppen

Importer flere forskellige filformater

Med et nydesignet videoprogram kan du importere flere slags video-, lyd- og billedsekvensfiler. Det er let at arbejde med filtyper som 3GP, 3G2, AVI, DV, FLV og F4V, MPEG-1, MPEG-4, QuickTime MOV (fuld understøttelse i Windows kræver separat installation af QuickTime).

Du kan se den fuldstændige liste under Understøttede filformater.

Til toppen

Eksporter den endelige video med Adobe Media Encoder

Vælg Filer > Eksporter > Gengiv video. Vælg Adobe Media Encoder i den første pop op-menu for at vælge mellem følgende formater:

- DPX-formatet (Digital Picture Exchange) er primært beregnet til billedsekvenser, som du har til hensigt at indarbejde i professionelle videoprojekter med et redigeringsprogram som f.eks. Adobe Premiere Pro.
- H.264 (MPEG-4)-formatet er det mest alsidige og omfatter faste indstillinger til video i HD og bredformat og resultatet kan optimeres til tablet-pc'er og streaming på internettet.
- QuickTime (MOV)-formatet kræves til eksport af alfakanaler og ukomprimeret video. Menuen med faste indstillinger indeholder yderligere komprimeringsindstillinger.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Redigere video- og animationslag

Transformering af videolag
Oprettelse af nye videolag
Angivelse af, hvornår et lag vises i en video eller en animation
Beskæring eller flytning af et videolag
Hæve arbejdsområde
Udtrækning af arbejdsområde
Opdeling af videolag
Gruppering af lag i en video eller en animation
Lægge raster i videolag

Transformering af videolag

Til toppen

Du kan transformere et videolag på samme måde, som du transformerer andre lag i Photoshop. Du skal dog konvertere videolag til Smart Objects, inden du kan transformere dem.

1. Vælg videolaget i panelet Tidslinje (CC, CS6), Animation (CS5) eller Lag.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Rediger > Fri transformering for at bruge håndtag i dokumentvinduet til at transformere videoen.
   - Vælg Rediger > Transformer, og vælg en bestemt transformering i undermenuen.

   Hvis videolaget ikke er et Smart Object, beder Photoshop dig om at konvertere det.

Oprettelse af nye videolag

Til toppen

Du kan oprette nye videolag ved at tilføje en videofil som et nyt lag eller oprette et tomt lag.

Der findes en video om at arbejde med videolag på www.adobe.com/go/vid0027_dk

Åbning af en videofil

- Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Åbn, marker en videofil, og klik derefter på Åbn.

Videoen vises på et videolag i et nyt dokument.

Tilføjelse af en videofil som et nyt videolag

1. Sørg for, at panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (CS5) vises i tidslinjetilstand for dit aktive dokument.
2. Vælg Lag > Videolag > Nyt videolag fra fil.
3. Marker en video- eller billedsekvensfil, og klik på Åbn.

Tilføjelse af et tomt videolag

1. Sørg for, at panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (CS5) vises i tidslinjetilstanden for dit aktive dokument.
2. Vælg Lag > Videolag > Nyt tomt videolag.

Angive, hvornår et lag vises i en video eller en animation

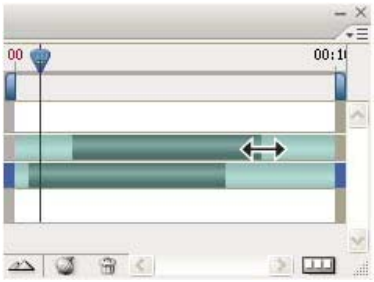
Til toppen

Du kan bruge forskellige metoder til at angive, hvornår et lag vises i en video eller animation. Du kan f.eks. studse (skjule) billeder i starten eller slutningen af et lag. Derved ændres lagets start- og slutpunkt i en video eller en animation. (Det første billede, der skal vises, kaldes startpunktet og det sidste slutpunktet). Du kan også trække hele lagvarighedslinjen til en anden del af tidslinjen.

1. Vælg laget i panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (Photoshop Extended CS5).
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil angive indgangs- og udgangspunkterne for et lag, skal du trække i lagvarighedslinjens start- og slutpunkt.

- Træk lagvarighedslinjen til den del af tidslinjen, hvor laget skal vises.

Bemærk! *Du opnår de bedste resultater ved at trække lagvarighedslinjen, efter at linjen er blevet beskåret.*



Lag (i tidslinjetilstand) med lagvarighedslinjen valgt og klar til at blive trukket (Photoshop Extended CS5)

- Flyt indikatoren for det aktuelle tidspunkt til det billede, der skal være nyt ind- eller udgangspunkt, og vælg Renskær lagets start til aktuel tid eller Renskær lagets slutning til aktuel tid i menuen i panelet.

Det forkorter lagets varighed ved at skjule billederne mellem indikatoren for aktuelt tidspunkt og enten starten eller slutningen af laget. (Hvis enderne af lagvarighedslinjen udvides igen, vises de skjulte billeder).

- Brug keyframes til at ændre lagets opacitet ved specifikke tidspunkter eller billeder.

Bemærk! *Du kan slette optagelser i et eller flere lag ved at bruge kommandoen Hæv arbejdsområde. Du kan slette en bestemt varighed fra alle videolag eller animerede lag med kommandoen Udtræk arbejdsområde.*

Til toppen

Beskæring eller flytning af et videolag

Du kan skjule billeder i starten eller slutningen af et video- eller animationslag ved at beskære laget. Du kan starte eller slutte videoen på et andet tidspunkt ved at flytte videolaget.

Hvis du flytter videolag, bliver ændringerne permanente, når du gemmer filen. Men hvis du beskærer optagelsen, kan du gendanne den ved at udvide enderne af lagvarighedslinjen igen.

1. Vælg det lag, du vil redigere, i panelet Tidslinje (CC, CS6), Animation (CS5) eller Lag.
2. Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt til det billede (eller det tidspunkt), der skal være det nye start- eller slutpunkt.
3. Vælg en af de følgende indstillinger i menuen i panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (CS5):

   Flyt lagets startpunkt til aktuel tid Flytter permanent starten af laget til indikatoren for aktuelt tidspunkt.

   Flyt lagets slutpunkt til aktuel tid Flytter permanent slutningen af laget til indikatoren for aktuelt tidspunkt.

   Renskær lagets start til aktuel tid Skjuler midlertidigt afsnit fra indikatoren for aktuelt tidspunkt til starten af laget.

   Renskær lagets slutning til aktuel tid Skjuler midlertidigt afsnit fra indikatoren for aktuelt tidspunkt til slutningen af laget.

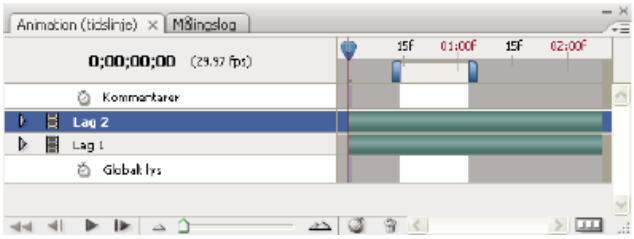
Bemærk! *Du kan også bruge kommandoen Hæv arbejdsområde til at skjule billeder i et eller flere lag eller kommandoen Udtræk arbejdsområde til at skjule en bestemt varighed i alle lag i en video eller animation.*

Til toppen

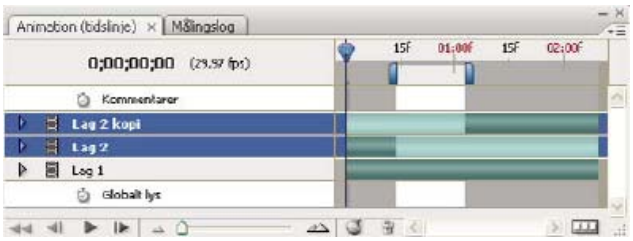
Hæve arbejdsområde

Et afsnit af optagelsen i markerede lag kan slettes, så der efterlades et hul af samme varighed som det fjernede afsnit.

1. Marker de lag, du vil redigere.
2. Indstil arbejdsområdet til at angive varigheden af de valgte lag, du vil udelade, i panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (CS5).
3. Vælg Hæv arbejdsområde i panelmenuen.



Lag inden anvendelse af kommandoen Hævarbejdsområde (Photoshop Extended CS5)



Lag efter anvendelse af kommandoen Hævarbejdsområde (Photoshop Extended CS5)

Til toppen

Udtrækning af arbejdsområde

Hvis du vil slette dele af en video og automatisk fjerne tidsafstanden, skal du bruge kommandoen Udtræk arbejdsområde. Det resterende indhold kopieres til nye videolag.

1. Marker de lag, du vil redigere.
2. Indstil arbejdsområdet til at angive varigheden af videoen eller animationen, du vil udelade, i panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (CS5).
3. Vælg Udtræk arbejdsområde i panelmenuen.

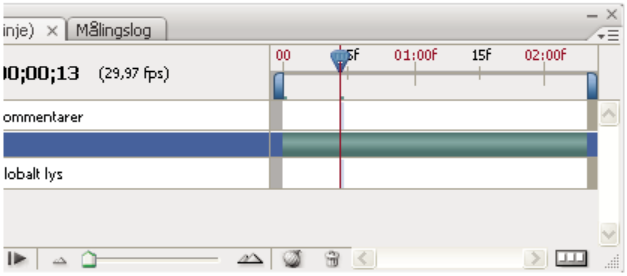
Til toppen

Opdeling af videolag

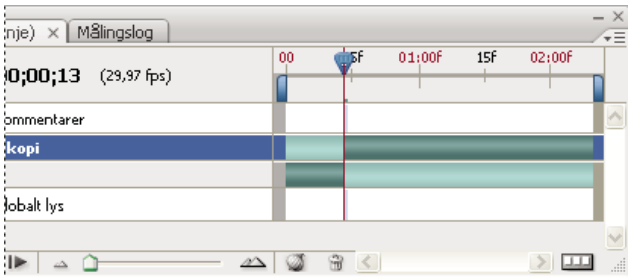
Et videolag kan opdeles i to nye videolag ved det billede, du angiver.

1. Vælg et videolag i panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (CS5).
2. Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt til den tid eller det billednummer, hvor videolaget skal opdeles.
3. Klik på ikonet for panelmenuen ▾☰, og vælg Opdel lag.

   Det valgte videolag dubleres og vises lige over det oprindelige lag i panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (CS5). Det originale lag beskæres fra starten til det aktuelle tidspunkt, og dubletlaget beskæres fra slutningen til det aktuelle tidspunkt.



Oprindeligt lag inden brug af kommandoen Opdel lag (Photoshop Extended CS5)



Resulterende to lag efter brug af kommandoen Opdel lag (Photoshop Extended CS5)

Gruppering af lag i en video eller en animation

Til toppen

Når du føjer flere lag til din video eller animation, kan du eventuelt organisere dem i et hierarki ved at gruppere lagene. Photoshop bevarer billederne i din video eller animation i grupperede lag.

Du kan også gruppere en *gruppe af lag*. Ud over at indlejre dine lag i et mere komplekst hierarki kan du med gruppering af en gruppe lag animere opaciteten for alle de grupperede lag samtidig. Panelet Animation viser en gruppe med grupperede lag, der alle har samme opacitet.

Gruppering af videolag i Photoshop svarer til forhåndssammensætning i Adobe After Effects.

- Vælg to eller flere lag i panelet Lag, og benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg Lag > Grupper lag.
  - Vælg Lag > Smart Objects > Konverter til Smart Object.

Lægge raster i videolag

Til toppen

Når du rasteriserer videolag, samkopieres det valgte lag til et sammensat billede af det billede, der aktuelt er valgt i panelet Animation. Selvom det er muligt at lægge raster i mere end ét videolag ad gangen, vil du kun kunne angive det aktuelle billede for det øverste videolag.

1. Vælg videolaget i panelet Lag.
2. Flyt indikatoren for det aktuelle tidspunkt til det billede i panelet Tidslinje (CC, CS6) eller Animation (CS5), du vil bevare, når du rasteriserer videolaget.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Lag > Ilæg raster > Video.
   - Vælg Lag > Ilæg raster > Lag.

   Bemærk! *Hvis du vil rasterisere mere end ét videolag ad gangen, skal du vælge lagene i panelet Lag, indstille indikatoren for det aktuelle tidspunkt til det billede, du vil bevare i det øverste videolag, og derefter vælge Lag > Rasteriser > Lag.*

- Om Smart Objects
- Importere videofiler og billedsekvenser (Photoshop Extended)
- Placere en video eller billedsekvens (Photoshop Extended)
- Erstatte optagelser i et videolag (Photoshop Extended)

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Få vist video og animationer

Få vist en rammeanimation
Angive det tidslinjeområde, der skal vises
Få vist video- eller tidslinjeanimationer
Få vist dit dokument på en videoskærm

Til toppen

Få vist en rammeanimation

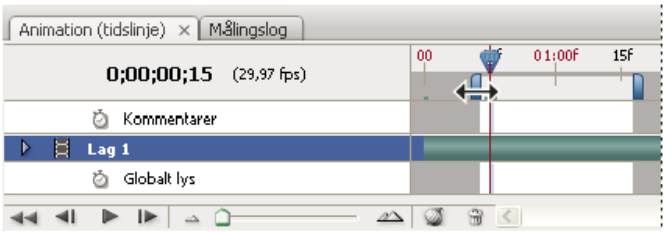
1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Afspil i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
   - Brug mellemrumstasten til at afspille og midlertidigt standse animationen.

   Animationen vises i dokumentvinduet. Animationen gentages uendeligt, medmindre du har angivet en anden gentagelsesværdi i dialogboksen Afspilningsindstillinger.
2. Hvis du vil stoppe animationen, skal du klikke på knappen Stop .
3. Hvis du vil spole animationen tilbage, skal du klikke på knappen Vælger første ramme .
   Bemærk! *Hvis du have vist animationen og tidsindstillingerne mere nøjagtigt, skal du åbne den i en webbrowser. Åbn dialogboksen Gem Til web og enheder (Photoshop Extended CS5) eller Gem til web (CS6) i Photoshop, og klik på knappen Eksempel i browser. Brug browserkommandoerne Stop og Genindlæs til at stoppe animationen eller afspille den igen.*

Til toppen

Angive det tidslinjeområde, der skal vises

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) til at angive den tidslinjevarighed, du vil eksportere eller vise:
   - Træk i en af enderne af arbejdsområdelinjen.



   Trække i den ene ende af arbejdsområdelinjen (Photoshop Extended CS5)

   - Træk arbejdsområdelinjen hen over den sektion, du vil have vist.
   - (Photoshop Extended CS5) Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt til den ønskede tid eller ramme. Vælg enten Angiv arbejdsområdets start eller Angiv arbejdsområdets slutning i menuen i panelet.
   - (CS6) Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt til den ønskede tid eller ramme. Vælg enten Arbejdsområde > Angiv start ved afspilningspunkt eller Arbejdsområde > Angiv afslutning ved afspilningspunkt.
2. (Valgfrit i Photoshop Extended CS5) Hvis du vil fjerne de dele af tidslinjen, som ikke findes i arbejdsområdet, skal du vælge Renskær dokumentvarighed til arbejdsområde i menuen i panelet.

Til toppen

Få vist video- eller tidslinjeanimationer

Din video eller animation kan vises i dokumentvinduet. I Photoshop anvendes RAM til at få vist videoen eller animationen under redigeringen. Når du spiller eller trækker for at få vist rammer, cachelagres de automatisk for at opnå hurtigere afspilning, næste gang de afspilles. Bufferbilleder er angivet af den grønne linje i arbejdsområdet i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6). Antallet af cachelagrede billeder afhænger af mængden af tilgængelig RAM i Photoshop.

Få vist en video- eller tidslinjeanimation

✤ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

Træk indikatoren for aktuelt tidspunkt på tidslinjen.

- Brug afspilningsknapperne nederst i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
- Tryk på mellemrumstasten for at afspille eller stoppe afspilning.

Hvis du vil se en mere nøjagtig visning af en animation, der er oprettet til internettet, skal du få vist animationen i en webbrowser. Brug browserkommandoerne Stop og Genindlæs til at stoppe animationen eller afspille den igen. Åbn dialogboksen Gem Til web og enheder (Photoshop Extended CS5) eller Gem til web (CS6), og klik på knappen Eksempel i browser.

Eksempel på lyd i videolag

Når du aktiverer eksempler på lyd for videolag, medtager Photoshop lyden i filer, der eksporteres til QuickTime-filmformat. (Se Eksportere videofiler eller billedsekvenser).

Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6):

- Hvis du vil aktivere eller deaktivere lydeksempler for et bestemt videolag, skal du klikke på højttalerikonet for det pågældende lag.
- Hvis du vil aktivere eller deaktivere lydeksempler for et helt dokument, skal du klikke på højttalerikonet til højre for afspilningsknapperne nederst i panelet.

Aktivere overspringning af billede

Photoshop kan springe billeder over, der ikke er lagret i cachehukommelsen, for at opnå afspilning i realtid.

✥ Vælg Tillad at springe billeder over med panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) i tidslinjeanimationstilstand.

Til toppen

Få vist dit dokument på en videoskærm

Du kan bruge ekstramodulet Videoeksempel til at vise det aktuelt angivne billede i animationstidslinjen (eller et hvilket som helst billede, der er åbnet i Photoshop) via FireWire (IEEE 1394) på en visningsenhed som f.eks. en videoskærm. Du kan også justere størrelsesforholdet for at opnå den ønskede visning af billeder.

Bemærk! *På 64-bit operativsystemer skal du bruge 32-bit versionen af Photoshop for at få adgang til ekstramodulet Forhåndsvisning af video.*
Ekstramodulet Videoeksempel understøtter RGB, gråtoner og indekserede billeder. (Ekstramodulet konverterer 16-bpc billeder til 8-bpc billeder). Ekstramodulet Videoeksempel understøtter ikke alfakanaler. Gennemsigtighed vises som sort.

Bemærk! *Ekstramodulet Videoeksempel låser ikke skærmenheden. Når Photoshop er i baggrunden på computeren og et andet program i forgrunden, deaktiveres visningen, og enheden låses op, så andre programmer kan bruge den.*

1. Tilslut en visningsenhed, f.eks. en videoskærm, til computeren via FireWire (IEEE 1394).
2. Åbn et dokument i Photoshop, og benyt en af nedenstående fremgangsmåder:
   - Hvis du ikke vil indstille outputindstillinger for visning af dit dokument på en enhed, skal du vælge Filer > Eksporter > Send videoeksempel til enhed. Du kan springe resten af trinnene i denne procedure over.
   - Hvis du vil angive outputindstillinger, før du får vist dokumentet på enheden, skal du vælge Filer > Eksporter > Videoeksempel.

   Dialogboksen Videoeksempel åbnes. Hvis dokumentets pixelstørrelsesforhold ikke stemmer overens med skærmenhedens indstillinger for størrelsesforhold, vises der en advarsel.

   Bemærk! *Kommandoen Send videoeksempel til enhed bruger de tidligere indstillinger i dialogboksen Videoeksempel.*
3. Angiv indstillinger for den enhed, der skal vise billedet, under Enhedsindstillinger:
   - (Mac OS) Hvis du vil angive en outputtilstand, skal du vælge NTSC eller PAL. Hvis outputtilstanden og enheden ikke stemmer overens (NTSC angives f.eks. som outputtilstand, og der tilsluttes til en enhed i PAL-tilstand), vil der være sorte områder på skærmen.
   - Vælg enten Standard (4:3) eller Widescreen (16:9) i menuen Størrelsesforhold for at angive skærmenhedens format.

   Bemærk! *Indstillingen Størrelsesforhold bestemmer, hvilke placeringsindstillinger der er tilgængelige.*
4. Vælg en placeringsindstilling under Billedindstillinger for at bestemme, hvordan billedet vises på skærmenheden:
   Centrer Placerer billedets centrum midt på skærmen og beskærer de dele, som falder uden for det område, der kan vises på videoenheden.

   Pillarbox Viser et billede i formatet 4:3 på en skærm med formatet 16:9, hvor billedets centrum er midt på skærmen og med grå striber i billedets venstre og højre side. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du vælger Widescreen (16:9) som enhedens format.

   Beskær til 4:3 Viser et billede med formatet 16:9 på en skærm med formatet 4:3, hvor billedets centrum er midt på skærmen og uden forvrængning, ved at beskære de venstre og højre kanter af rammen, som falder uden for det område, der kan vises på videoenheden. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du vælger Standard (4:3) som enhedens format.

   Letterbox Skalerer et billede med formatet 16:9, så det passer til en enhed med formatet 4:3. Der vises grå striber øverst og nederst i billedet på grund af forskellen i formaterne mellem 16:9-billedet og 4:3-skærmen. Dette bevarer skærmens format uden at beskære eller forvrænge billedet. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du vælger Standard (4:3) som enhedens format.

   Beskær til 14:9/Letterbox Viser et widescreen-billede beskåret til et størrelsesforhold på 14:9 med sorte bånd enten øverst eller nederst på

billedet (hvis det vises på en 4:3-skærm) eller i venstre og højre side (hvis det vises på en 16:9-skærm). Derved bevares størrelsesforholdet, uden at billedet forvrænges.

5. Vælg en indstilling i menuen Billedstørrelse for at styre, om dokumentpixlene skaleres til enhedens skærm:
   Skaler ikke Anvender ingen lodret skalering på billedet. Billedet beskæres, hvis dets højde er større end videoskærmens.

   Skaler og tilpas inden for ramme Forøger eller formindsker billedhøjden og -bredden proportionalt, så den passer i videorammen. Med denne indstilling vises et billede med formatet 16:9 på en skærm med formatet 4:3 som letterbox, og et billede med formatet 4:3 vises på en skærm med formatet 16:9 som pillarbox.

6. Marker afkrydsningsfeltet Anvend pixelstørrelsesforhold på eksempel for at få vist billedet med dokumentets (ikke-kvadratiske) pixelstørrelsesforhold. Fravælg denne indstilling for at få vist billedet, som det vises på din computerskærm (kvadratiske pixel).

   Afkrydsningsfeltet Anvend pixelstørrelsesforhold på eksempel som standard markeret for at bevare billedets pixelstørrelsesforhold. Det er generelt en god ide at fravælge denne indstilling, hvis dokumentets pixelstørrelsesforhold antages at være kvadratisk, og du vil have vist billedet, som det vises på en computerskærm (kvadratiske pixel).

7. Klik på OK for at eksportere dokumentet til enhedens skærm.

Flere hjælpeemner

Vise optimerede billeder i en webbrowser

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Male rammer i videolag

Male rammer i videolag
Klone indhold i video- og animationsrammer
Gendanne rammer i videolag
Styre farver i videolag

Male rammer i videolag

Til toppen

Du kan redigere eller male på enkelte videorammer for at skabe en animation, tilføje indhold eller fjerne uønskede detaljer. Ud over at bruge penselværktøjerne kan du male med Stempelkloning, Mønsterstempel, Reparationspensel eller Pletreparationspensel. Du kan også redigere videorammer med korrektionsværktøjet.

Bemærk! *Maling (eller brug af et andet værktøj) på videorammer kaldes ofte for rotoskopering, selvom rotoskopering traditionelt omfattede ramme for ramme-aftegning af action-billeder til brug i animation.*

1. Vælg videolaget i panelet Animation (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (CS6) eller Lag.
2. Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt til den videoramme, du vil redigere.
3. (Valgfrit) Hvis redigeringerne skal være på et separat lag, skal du vælge Lag > Videolag > Nyt tomt videolag.
4. Vælg det penselværktøj, du vil bruge, og anvend redigeringerne på rammen.

   Maling på et videolag sletter ingen data. Hvis du vil kassere ændrede pixel i en bestemt ramme eller et bestemt videolag, skal du vælge kommandoen Gendan ramme eller Gendan alle rammer. Hvis du vil slå ændrede videolags synlighed til og fra, skal du vælge kommandoen Skjul ændret video (eller klikke på øjeikonet ud for det ændrede videospor på tidslinjen).

Klone indhold i video- og animationsrammer

Til toppen

I Photoshop Extended CS5 eller Photoshop CS6 kan du bruge stempelklonings- og reparationspenselværktøjet til at retouchere eller dublere objekter i video- eller animationsrammer. Brug stempelkloningsværktøjet til at indsamle prøver af indhold fra en del af en ramme (kilden) og male det over en anden del af den samme eller en anden ramme (målet). Du kan også bruge et separat dokument som indsamlingskilden i stedet for en ramme. Reparationspenslen indeholder indstillinger til at blande indsamlet indhold med målrammen.

Bemærk! *Du kan også klone indhold med pletreparationspenslen og korrektionsværktøjerne. Men du kan bruge stempelklonings- og reparationspenselværktøjerne til at lagre op til fem eksempler i panelet Kloningskilde og angive indstillinger for maske, skalering og billedforskydning.*

Når du har indsamlet en prøve af indhold fra en ramme og malet med den og derefter flytter til en anden ramme, ændres kilderammen i forhold til den ramme, du oprindeligt indsamlede prøven fra. Du kan låse den kilderamme, du først indsamlede en prøve fra, eller angive en værdi for rammeforskydning for at ændre kilden til en anden ramme i forhold til den ramme, du først indsamlede en prøve fra.

Du kan se en video om kloning af billeder på www.adobe.com/go/vid0025_dk.

Klone video- eller animationsindhold

1. Vælg stempelkloningsværktøjet eller reparationspenselværktøjet, og angiv derefter de ønskede værktøjsindstillinger.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg et videolag i panelet Lag panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6), og flyt derefter indikatoren for det aktuelle tidspunkt til det billede, du vil opsamle.
   - Åbn det billede, du vil indsamle en prøve fra.
3. Placer markøren i et åbent billede eller en åben ramme, og hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du klikker, for at angive indsamlingspunktet.
4. Hvis du vil angive yderligere indsamlingspunkter, skal du klikke på de enkelte kloningskildeknapper i panelet Kloningskilde.
5. Marker målvideolaget, og flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt til den ramme, du vil male.
   Hvis du vil male på et separat lag, kan du tilføje et tomt videolag. Sørg for at vælge den korrekte prøveindstilling til at klone indhold til det tomme videolag.
6. Hvis du har flere indsamlingspunkter, skal du vælge den kilde, du vil bruge, i panelet Kloningskilde.
7. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Kloningskilde:
   - Hvis du vil skalere eller rotere den kilde, du kloner, skal du indtaste en værdi for B (bredde) eller H (højde), eller rotationen i grader.

Hvis du vil vise en maske af den kilde, du kloner, skal du vælge Vis maske og angive maskeindstillingerne. (Indstillingen Udklippet begrænser masken til penselstørrelsen. Fravælg denne indstilling for at afmaske hele kildebilledet).

Hvis du vil flytte kildemasken til en forskydningsposition, skal du holde Skift + Alt (Windows) eller Skift + Alternativ (Mac OS) nede og trække. Hvis du midlertidigt vil vise masker, skal du fravælge Vis maske og trykke på Skift + Alt (Windows) eller Skift + Alternativ (Mac OS).

8. Træk hen over den del af rammen, du vil male.

   Maling på et videolag sletter ingen data. Du kan vælge kommandoen Gendan ramme eller Gendan alle rammer for at kassere ændrede pixel i en bestemt ramme eller et bestemt videolag.

Ændre rammeforskydning til kloning eller reparation

❖ Benyt følgende fremgangsmåde i panelet Kloningskilde:

- Hvis du altid vil male med den samme ramme, du oprindeligt indsamlede en prøve fra, skal du vælge Lås billede.
- Hvis du vil male med et billede i forhold til det billede, du oprindeligt indsamlede prøven fra, skal du angive antallet af billeder i boksen Billedforskydning. Hvis den ramme, du vil bruge, er placeret efter den ramme, du oprindeligt indsamlede en prøve fra, skal du angive en positiv værdi. Hvis den ramme, du vil bruge, er placeret før den ramme, du oprindeligt indsamlede en prøve fra, skal du angive en negativ værdi.

Til toppen

Gendanne rammer i videolag

Du kan annullere redigeringer foretaget af rammevideolag og tomme videolag.

❖ Vælg et videolag i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6), og benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil gendanne en bestemt ramme, skal du flytte indikatoren for aktuelt tidspunkt til videorammen og vælge Lag > Videolag > Gendan ramme.
- Hvis du vil gendanne alle rammerne i et videolag eller tomt videolag, skal du vælge Lag > Videolag > Gendan alle rammer.

Til toppen

Styre farver i videolag

I Photoshop Extended CS5 og Photoshop CS6 kan du male på videolag med værktøjer som f.eks. penselværktøjet eller stempelkloningsværktøjet. Hvis videolaget ikke er tildelt en farveprofil, gemmes disse pixelredigeringer med dokumentfilens farverum, og selve videooptagelsen ændres ikke. Hvis farverummet i den importerede optagelse er forskelligt fra farverummet i Photoshop-dokumentet, skal du måske foretage justeringer. En videofilm med standarddefinition kan f.eks. være i SDTV 601 NTSC, mens Photoshop-dokumentet er i Adobe RGB. Den endelige eksporterede video eller det endeligt eksporterede dokument har måske ikke de forventede farver på grund af uoverensstemmelsen mellem farverummene.

Inden du investerer masser af tid i at male og redigere videolag, skal du teste hele arbejdsprocessen for at forstå behovene for farvestyring og finde den metode, der fungerer bedst til din arbejdsproces.

Ofte kan du fjerne en uoverensstemmelse ved at tildele dokumentet en farveprofil, der svarer til den importerede optagelse, og lade videolaget være ikke-styret. Med standarddefinitionsvideo kan du f.eks. lade videolaget være ikke-styret og tildele dokumentet farveprofilen SDTV (Rec. 601 NTSC). I dette tilfælde lagres de importerede rammepixel direkte i videolaget uden farvekonvertering.

Omvendt kan videolaget tildeles dokumentets farveprofil med indstillingen Konverter redigeret billedindhold (Lag > Videolag > Fortolk optagelse). Denne indstilling konverterer pixelredigeringerne til dokumentets farverum, men konverterer ikke videorammernes farver.

Kommandoen Konverter til profil (Rediger > Konverter til profil) konverterer også alle pixelredigeringer til dokumentets farverum. Men hvis du bruger kommandoen Tildel profil (Rediger > Tildel profil), konverteres pixelredigeringerne ikke til et videolag. Brug kommandoen Tildel profil forsigtigt, især når du har malet på eller redigeret videorammer. Hvis videolaget har en farveprofil, og kommandoen Tildel profil anvendes på dokumentet, kan det medføre en uoverensstemmelse af farverum mellem pixelredigeringerne og de importerede rammer.

Nogle kombinationer af videooptagelser og dokumentfarverum kræver farvekonvertering:

- En sort-hvid film i et RGB-, CMYK- eller Lab-dokument kræver farvekonvertering.
- Hvis du vil bruge 8- eller 16-bpc optagelse i et 32-bpc dokument, skal der foretages farvekonvertering.

Flere hjælpeemner

Om farvestyring

Tildele eller fjerne en farveprofil (Illustrator, Photoshop)

Konvertering af dokumentfarver til en anden profil (Photoshop)

(cc) BY-NC-SA

Importere videofiler og billedsekvenser

Åbne eller importere en videofil
Importere billedsekvenser
Placere en video eller billedsekvens
Genindlæse optagelser i et videolag
Erstatte optagelser i et videolag
Fortolke videooptagelse

Åbne eller importere en videofil

Til toppen

I Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5 kan du åbne en videofil direkte eller føje video til et åbent dokument. Når du importerer video, angives billedrammerne i et videolag.

Du kan se en video om at arbejde med videolag på www.adobe.com/go/vid0027_dk

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil åbne en videofil direkte, skal du vælge Filer > Åbn (Windows) eller Arkiv > Åbn (Mac OS).
   - Hvis du vil importere video til et åbent dokument, skal du vælge Lag > Videolag > Nyt videolag fra fil (Windows) eller Nyt videolag fra arkiv (Mac OS).
2. Vælg enten Alle dokumenter, der kan læses eller QuickTime-film som Filtype (Windows) eller Aktiver (Mac OS) i dialogboksen Åbn.
3. Marker en videofil, og klik derefter på Åbn.

Du kan også åbne videoer direkte fra Bridge: Marker en videofil, og vælg derefter Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Åbn med > Adobe Photoshop.

Importere billedsekvenser

Til toppen

Når du importerer en mappe med billedsekvensfiler i Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5, bliver hvert billede til en ramme i et videolag.

Du kan se en video om billedsekvenser på www.adobe.com/go/vid0026_dk.

1. Sørg for, at billedfilerne findes i én mappe og er navngivet sekventielt.

   Mappen bør kun indeholde de billeder, du vil bruge som rammer. Den resulterende animation bliver bedre, hvis alle filer har samme pixeldimensioner. For at du kan bestille rammer korrekt til animationen, skal du navngive filerne i alfabetisk eller numerisk rækkefølge. For eksempel *filnavn001*, *filnavn002*, *filnavn003* osv.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil åbne en billedsekvens direkte, skal du vælge Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Åbn.
   - Hvis du vil importere en billedsekvens til et åbent dokument, skal du vælge Lag > Videolag > Nyt videolag fra fil (Windows) eller Nyt videolag fra arkiv (Mac OS).
3. Naviger til mappen med billedsekvensfiler i dialogboksen Åbn.
4. Marker en fil, vælg indstillingen Billedsekvens, og klik derefter på Åbn.
   Bemærk! *Hvis du vælger mere end én fil i en billedsekvens, deaktiveres indstillingen Billedsekvens.*
5. Angiv billedhastigheden, og klik på OK.

Placere en video eller billedsekvens

Til toppen

Brug kommandoen Placer i Photoshop CS6 eller Photoshop Extended CS5, hvis du vil omdanne videoen eller billedsekvensen, når du importerer den til et dokument. Når videorammerne er placeret, findes de i et Smart Object. Når et Smart Object indeholder video, kan du navigere gennem billederne ved hjælp af panelet Animation, og du kan også anvende Smart-filtre.
Bemærk! *Du kan ikke male eller klone direkte på videorammer, der findes i et Smart Object. Men du kan tilføje et tomt videolag over det pågældende Smart Object og male på de tomme rammer. Du kan også bruge kloningsværktøjet sammen med indstillingen Eksempel på alle lag for at male på tomme rammer. På denne måde kan du bruge videoen i dit Smart Object som kloningskilde.*

1. Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Placer, når et dokument er åbent.
2. Åbn dialogboksen Placer, og benyt en af følgende fremgangsmåder:

Marker en videofil, og klik på Placer.

- Marker en billedsekvensfil, vælg indstillingen Billedsekvens, og klik derefter på Placer.

  Bemærk! *Kontroller, at alle billedsekvensfilerne er placeret i én mappe.*

3. (Valgfrit) Brug kontrolpunkterne til at skalere, rotere, flytte eller fordreje det importerede indhold.
4. Klik på knappen Udfør transformering ✔ på indstillingslinjen for at placere filen.

Du kan også placere videoer direkte fra Adobe Bridge. Marker videofilen, og vælg derefter Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Placer > I Photoshop.

Til toppen

Genindlæse optagelser i et videolag

Hvis kildefilen til et videolag ændres i et andet program, genindlæser og opdaterer Photoshop CS6 eller Photoshop Extended CS5 generelt optagelsen, når du åbner dokumentet med det videolag, der henviser til den ændrede kildefil. Hvis dokumentet allerede er åbent, og kildefilen er ændret, skal du bruge kommandoen Genindlæs billede til at genindlæse og opdatere det aktuelle billede i panelet Animation. Hvis du navigerer gennem videolaget ved hjælp af knappen Forrige/Næste billede eller Afspil i panelet Animation, bør optagelsen også blive indlæst og opdateret.

Til toppen

Erstatte optagelser i et videolag

Photoshop CS6 og Photoshop Extended CS5 forsøger at bevare sammenkædningen mellem videolaget og kildefilen, selvom du flytter eller omdøber kilden. Hvis sammenkædningen brydes af en eller anden årsag, vises et advarselsikon på laget i panelet Lag. Brug kommandoen Erstat optagelse til at sammenkæde videolaget med kildefilen igen. Denne kommando kan også erstatte video- eller billedsekvensbillederne i et videolag med billeder fra en anden video- eller billedsekvenskilde.

1. Vælg i panelet Animation (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (CS6) eller Lag det videolag, du vil sammenkæde til kildefilen igen, eller hvis indhold du vil erstatte.
2. Vælg Lag > Videolag > Erstat optagelse.
3. Marker en video- eller billedsekvensfil i dialogboksen Åbn, og klik derefter på Åbn.

Til toppen

Fortolke videooptagelse

Fortolke videooptagelser

Du kan angive, hvordan Photoshop CS6 eller Photoshop Extended CS5 fortolker alfakanalen og billedhastigheden for den video, du har åbnet eller importeret.

1. Vælg i panelet Animation (Photoshop Extended CS5), Tidslinje (CS6) eller Lag det videolag, du vil fortolke.
2. Vælg Lag > Videolag > Fortolk optagelse.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder i dialogboksen Fortolk optagelse:

   - Hvis du vil angive, hvordan alfakanalen i videolaget fortolkes, skal du vælge en alfakanalindstilling. Optagelsen skal have en alfakanal, ellers er denne indstilling ikke tilgængelig. Hvis Forudmultipliceret - bund er valgt, kan du angive den bundfarve, som kanalerne forudmultipliceres med.
   - Hvis du vil angive det antal videorammer, der afspilles pr. sekund, skal du angive en rammehastighed.
   - Hvis du vil farvestyre rammerne eller billederne i et videolag, skal du vælge en profil i menuen Farveprofil.

Alfakanalfortolkning i video- og billedsekvenser

Video- og billedsekvenser med alfakanaler kan være lige eller forudmultipliceret. Hvis du arbejder med video- eller billedsekvenser, der indeholder alfakanaler, er det for at få de forventede resultater vigtigt at angive, hvordan Photoshop fortolker alfakanalen. Når forudmultiplicerede videoer eller billeder findes i et dokument med visse baggrundsfarver, er det muligt at få uønskede uskarpheder eller glorier. Du kan angive en bundfarve, så halvgennemsigtige pixel blandes (multipliceres) med baggrunden uden at frembringe glorier.

Ignorer Ignorerer alfakanalen i videoen.

Lige - uden bund Fortolker alfakanalen som en lige alfakanalgennemsigtighed. Hvis det program, du brugte til at oprette videoen, ikke forudmultiplicerer farvekanalerne, skal du vælge denne indstilling.

Forudmultipliceret - bund Bruger alfakanalen til at afgøre, hvor meget af bundfarven der skal blandes med farvekanalerne. Klik eventuelt på farveprøven i dialogboksen Fortolk optagelse for at angive bundfarven.

Element med forudmultiplicerede kanaler (øverst) vises med en sort glorie, når det fortolkes som Lige – uden bund (nederst til venstre). Når det fortolkes som Forudmultipliceret – bund med sort angivet som baggrund, vises en glorie ikke (nederst til højre).

Flere hjælpeemner

Om manglende og uoverensstemmende farveprofiler

Arbejde med billedsekvenser

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprettelse af tidslinjeanimationer

Arbejdsproces for tidslinjeanimation
Bruge keyframes til at animere lagegenskaber
Oprette håndtegnede animationer
Indsætte, slette eller dublere tomme videobilleder
Angive indstillinger for gennemsigtigt papir
Åbne en animation med flere lag

Arbejdsproces for tidslinjeanimation

Til toppen

Hvis du vil animere lagindhold i tidslinjetilstand, skal du angive keyframes i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6), mens du flytter indikatoren for det aktuelle tidspunkt til et andet tidspunkt/billede, og derefter ændre placeringen, opaciteten eller typen af lagindholdet. Photoshop tilføjer eller ændrer automatisk en række billeder mellem to eksisterende billeder – og varierer lagegenskaberne (placering, opacitet og typer) jævnt mellem de nye billeder for at skabe illusionen af bevægelse eller transformering.

Hvis du f.eks. vil udtone et lag, skal du angive lagets opacitet i startbilledet til 100 % og klikke på opacitetsstopuret for laget. Flyt derefter indikatoren for aktuelt tidspunkt til tiden/billedet for slutbilledet, og indstil opaciteten for det samme lag til 0 %. Photoshop interpolerer automatisk billeder mellem start- og slutbillederne, og lagets opacitet reduceres jævnt over de nye billeder.

Ud over at lade Photoshop interpolere rammer i en animation kan du også oprette en håndtegnet ramme for ramme-animation ved at male på et tomt videolag.

Hvis du vil oprette en animation i SWF-format, skal du bruge Adobe Flash, Adobe After Effects eller Adobe Illustrator.

Brug følgende generelle arbejdsproces til at oprette en tidslinjebaseret animation.

1. Opret et nyt dokument.
Angiv størrelsen og baggrundsindholdet. Sørg for, at pixelstørrelsesforholdet og -dimensionerne passer til animationens output. Farvetilstanden bør være RGB. Medmindre der er særlige årsager til at foretage ændringer, skal du lade opløsningen være ved 72 pixel/tomme, bitdybden ved 8 bpc og pixelstørrelsesforholdet ved kvadratisk.

- (Photoshop Extended CS5) Sørg for, at panelet Animation er åbent. Klik på ikonet Konverter til tidslinjeanimation i det nederste højre hjørne af panelet, hvis panelet Animation er i billedanimationstilstand.
- (CS6) Sørg for, at panelet Tidslinje er åbent. Klik om nødvendigt på den nedadpegende pil midt i panelet, vælg Opret videotidslinje i menuen og klik derefter på knappen til venstre for pilen. Klik på ikonet Konverter til videotidslinje i det nederste venstre hjørne af panelet, hvis panelet Tidslinje er i billedanimationstilstand.

2. Angiv indstillinger for dokumenttidslinje (Photoshop Extended CS5), eller Angiv tidslinjens billedhastighed (CS6) i menuen i panelet.
Angiv varigheden (kun Photoshop Extended CS5) og billedhastigheden. Se Angiv tidslinjevarighed og billedhastighed.

3. Tilføj et lag.
Baggrundslag kan ikke animeres. Hvis du vil animere indhold, skal du enten konvertere baggrundslaget eller tilføje et af følgende:

- En nyt lag til at tilføje indhold.
- En nyt videolag til at tilføje videoindhold.
- Et nyt tomt videolag til at klone indhold til eller oprette håndtegnede animationer.

4. Føj indhold til laget.

5. (Valgfrit) Tilføj en lagmaske.
En lagmaske kan bruges til at vise en del af lagets indhold. Du kan animere lagmasken for at vise forskellige dele af lagets indhold. Se Tilføje lagmasker.

6. Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt til den tid eller ramme, hvor den første keyframe skal placeres.
Se Bruge keyframes til at animere lagegenskaber.

7. Aktiver keyframing for en lagegenskab.
Klik på trekanten ud for lagnavnet. En trekant, der peger nedad, viser lagets egenskaber. Klik derefter på stopuret for at indstille den første keyframe for den lagegenskab, du vil animere. Du kan indstille keyframes for mere end én lagegenskab ad gangen.

8. Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt, og rediger en lagegenskab.

Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt til den tid eller det billede, hvor lagets egenskab ændres. Du kan gøre et eller flere af følgende:

- Ændre lagets placering for at få lagindholdet til at bevæge sig.
- Skift lagopacitet for at få indholdet til at tone ind eller ud.
- Ændre en lagmaskes placering for at vise forskellige dele af laget.
- Slå en lagmaske til eller fra.

Til visse animationstyper, f.eks. ændre et objekts farve eller fuldstændigt ændre indholdet i en ramme, skal du bruge yderligere lag med nyt indhold.

Bemærk! *Når du animerer former, animerer du vektormasken og ikke formlaget, med stopuret til tidsændring for Placering af vektormaske eller Vektormaske aktiveret.*

9. Tilføj yderligere lag med indhold, og rediger deres lagegenskaber efter behov.

10. Flyt eller beskær lagvarighedslinjen for at angive, hvornår et lag vises i en animation.

Se Angivelse af, hvornår et lag vises i en video eller en animation og Angive det tidslinjeområde, der skal vises.

11. Eksempel på animation.

Brug kontrolelementerne i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) til at afspille animationen, mens du opretter den. Åbn derefter animationen i webbrowseren. Animationen kan også vises i dialogboksen Gem Til Web og enheder (Photoshop Extended CS5) eller Gem til web (CS6). Se Få vist video- eller tidslinjeanimationer.

12. Gem animationen.

Du kan gemme animationen som en animeret GIF-fil med kommandoen Gem Til web og enheder (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) eller som en billedsekvens eller video med kommandoen Gengiv video. Du kan også gemme den i PSD-format, som kan importeres til Adobe After Effects.

Til toppen

Bruge keyframes til at animere lagegenskaber

Du kan animere forskellige lagegenskaber, f.eks. Placering, Opacitet og Format. Hver ændring kan foretages uafhængigt af eller samtidig med andre ændringer. Hvis du vil animere forskellige objekter uafhængigt, er det bedst at oprette dem på særskilte lag.

Du kan se en video om animering af lagegenskaber på www.adobe.com/go/vid0024_dk.

Her er nogle eksempler på, hvordan du kan animere lagegenskaber:

- Du kan animere placering ved at føje en keyframe til egenskaben Placering, derefter flytte den aktuelle tidsindikator og trække laget i dokumentvinduet.
- Du kan animere et lags opacitet ved at føje en keyframe til egenskaben Opacitet og derefter flytte indikatoren for aktuelt tidspunkt og ændre lagets opacitet i panelet Lag.
- Du kan animere 3D-egenskaber, f.eks. objekt- og kameraposition. (du finder yderligere oplysninger under Oprettelse af 3D-animationer (Photoshop Extended).

Hvis du vil animere en egenskab ved hjælp af keyframes, skal du indstille mindst to keyframes for den pågældende egenskab. Ellers fortsætter ændringer, du foretager for lagegenskaben, med at gælde i lagets varighed.

Alle lagegenskaber har et stopursikon til tidsændring, som du klikker på for at starte animationen. Når stopuret er aktivt for en bestemt egenskab, indstilles der automatisk nye keyframes, når du ændrer den aktuelle tids- og egenskabsværdi. Hvis stopuret er inaktivt for en egenskab, har egenskaben ingen keyframes. Hvis du skriver en værdi for en lagegenskab, mens stopuret er inaktivt, fortsætter værdien med at gælde i lagets varighed. Hvis du fjerner markeringen af stopuret, sletter du alle keyframes for den pågældende egenskab permanent.

Vælge interpolationsmetode

Interpolation (somme tider kaldet tweening) beskriver den proces, der udfylder ukendte værdier mellem to kendte værdier. I digital video og film betyder interpolation normalt, at der genereres nye værdier mellem to keyframes. Hvis du f.eks. vil flytte et grafikelement 50 pixel hen over skærmen mod venstre i 15 billeder, indstiller du grafikelementets placering i det første og det 15. billede og markerer dem begge som keyframes. Photoshop interpolerer rammerne mellem de to keyframes. Interpolation mellem keyframes kan bruges til at animere bevægelse, opacitet, typografier og global belysning.

I panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) afhænger udseendet af en keyframe af den interpolationsmetode, du vælger for intervallet mellem keyframes.

Lineær keyframe Ændrer den animerede egenskab jævnt fra den ene keyframe til den næste. (Dette gælder ikke for egenskaben Placering af lagmaske, som skifter abrupt mellem aktiveret og deaktiveret tilstand).

Hold keyframe Bevarer den aktuelle egenskabsindstilling. Denne interpolationsmetode er nyttig til strobeeffekter, eller hvis lag skal vises eller forsvinde pludseligt.

Benyt følgende fremgangsmåde for at vælge interpolationsmetoden for en keyframe:

1. Vælg en eller flere keyframes i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Højreklik på en markeret keyframe, og vælg enten Lineær interpolation eller Hold interpolation i kontekstmenuen.
   - Åbn menuen i panelet Animation, og vælg enten Keyframe-interpolation > Lineær eller Keyframe-interpolation > Hold.

Flytte indikatoren for det aktuelle klokkeslæt til en keyframe

Når du har indstillet den første keyframe for en egenskab, vises keyframe-navigatoren, som du kan bruge til at flytte fra keyframe til keyframe eller til at indstille eller fjerne keyframes. Hvis keyframe-navigatordiamanten er aktiv (gul), ligger indikatoren for det aktuelle tidspunkt præcist på en keyframe for den pågældende lagegenskab. Hvis keyframe-navigatordiamanten er inaktiv (grå), ligger indikatoren for det aktuelle tidspunkt mellem keyframes. Hvis der vises pile på hver side af keyframe-navigatorfeltet, findes der andre keyframes for den pågældende egenskab på begge sider af det aktuelle klokkeslæt.

❖ Klik på en keyframe-navigatorpil i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6). Pilen til venstre flytter indikatoren for det aktuelle klokkeslæt til den forrige keyframe. Pilen til højre flytter indikatoren for det aktuelle klokkeslæt til den næste keyframe.

Vælg keyframes

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6):

- Klik på keyframe-ikonet for at markere en keyframe.
- Hvis du vil markere flere keyframes, skal du holde Skift nede og klikke på de ønskede keyframes eller trække en markeringsramme omkring dem.
- Hvis du vil markere alle keyframes for en lagegenskab, skal du klikke på lagegenskabsnavnet ud for stopursikonet.

Flytte keyframes

1. Vælg en eller flere keyframes i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
2. Træk en af de valgte keyframe-ikoner til det ønskede klokkeslæt. Hvis du markerede flere keyframes, flyttes de som en gruppe og bevarer samme tidsafstand.

Hvis du vil udvide eller mindske afstanden for flere keyframes, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække den første eller sidste keyframe i markeringen. Den keyframe, der befinder sig i modsatte ende af markeringen, bevarer sin placering, mens du trækker, så animationen bliver langsommere eller hurtigere.

Kopiere og indsætte keyframes

Du kan kopiere keyframes for en egenskab (f.eks. Placering) til den samme egenskab i et hvilket som helst lag. Når du indsætter keyframes, afspejler de den kopierede forskydning fra indikatoren for det aktuelle tidspunkt.

Du kan kun kopiere keyframes fra ét lag ad gangen. Når du indsætter keyframes i et andet lag, vises de i den tilsvarende egenskab i destinationslaget. Den ældste keyframe vises på det aktuelle tidspunkt, og de andre keyframes følger i deres relative rækkefølge. Keyframes forbliver markerede efter indsætning, så du straks kan flytte dem på tidslinjen.

Bemærk! *Du kan kopiere og indsætte keyframes mellem mere end én egenskab ad gangen.*

1. Vis den lagegenskab i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6), der indeholder de keyframes, du vil kopiere.
2. Marker en eller flere keyframes.
3. Højreklik på en markeret keyframe, og vælg Kopier keyframes.
4. Flyt indikatoren for aktuelt tidspunkt i det animationspanel, der indeholder destinationslaget, til det tidspunkt, hvor keyframes skal vises.
5. Marker destinationslaget.
6. Åbn menuen i panelet Animation, og vælg Indsæt keyframes.

Sletning af keyframes

❖ Vælg en eller flere keyframes i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6), og benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:

- Højreklik (Windows) eller hold Ctrl nede (Mac OS), og klik på en markeret keyframe, og vælg Slet keyframes i genvejsmenuen.
- Vælg Slet keyframes i menuen i panelet.

Til toppen

Oprette håndtegnede animationer

Du kan føje et tomt videolag til dokumentet, hvis du vil oprette animationer, der er håndtegnet ramme for ramme. Ved at tilføje et tomt videolag over et videolag og derefter justere opaciteten for det tomme videolag kan du se indholdet af det underliggende videolag. Du kan derefter rotoskopere videolagets indhold ved at male eller tegne på det tomme videolag. Se også Male rammer i videolag.

Bemærk! *Hvis du animerer flere uafhængige elementer, skal du oprette særskilt indhold på forskellige tomme videolag.*

1. Opret et nyt dokument.
2. Tilføj et tomt videolag.
3. Mal eller føj indhold til laget.
4. (Valgfrit) Slå gennemskinnelige ark til i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
   - (Photoshop Extended CS5) Klik på knappen Slå gennemsigtige papirer til/fra for at aktivere gennemsigtige papirer.
   - (CS6 og Photoshop Extended CS5) Vælg Slå gennemsigtige papirer til i panelets menu.
5. Flyt indikatoren for det aktuelle klokkeslæt til den næste ramme.
6. Mal eller føj indhold til laget på en lidt anden placering end indholdet i den forrige ramme.
   Du kan tilføje en tom videoramme, dublere en ramme eller slette en ramme fra det tomme videolag ved at vælge Lag > Videolag og derefter vælge den ønskede kommando.

   Efterhånden som du opretter flere håndtegnede billeder, kan du enten trække indikatoren for aktuelt tidspunkt eller bruge kontrolelementerne til afspilning til at vise animationen.

Til toppen

Indsætte, slette eller dublere tomme videobilleder

Der kan føjes eller fjernes en tom videoramme til eller fra et tomt videolag. Du kan også dublere eksisterende (malede) rammer i tomme videolag.

1. Vælg det tomme videolag i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6), og flyt derefter indikatoren for aktuelt tidspunkt til det ønskede billede.
2. Vælg Lag > Videolag, og vælg derefter en af følgende indstillinger:
   Indsæt tomt billede Indsætter en tom videoramme i det valgte tomme videolag på det aktuelle klokkeslæt.

   Slet ramme Sletter videorammen i det valgte tomme videolag på det aktuelle klokkeslæt.

   Dubler billede Tilføjer en kopi af videorammen ved det aktuelle tidspunkt på det markerede tomme videolag.

Til toppen

Angive indstillinger for gennemsigtigt papir

Tilstanden for gennemsigtige papirer viser indhold tegnet på den aktuelle ramme plus indhold tegnet på de omgivende rammer. Disse yderligere rammer vises med den opacitet, du angiver, for at adskille dem fra den aktuelle ramme. Tilstanden for gennemskinnelige ark er praktisk til at tegne ramme for ramme-animationer, fordi den giver dig referencepunkter til strøgplaceringerne og andre redigeringer.

Indstillinger for gennemskinnelige ark angiver, hvordan tidligere og senere rammer vises, når gennemskinnelige ark er aktiveret. (Se Oversigt over panelet Animation).

1. Åbn menuen i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6), og vælg Indstillinger for gennemskinnelige ark.
2. Angiv indstillinger for følgende:
   Antal gennemsigtige papirer Angiver, hvor mange foregående og efterfølgende rammer der vises. Angiv værdierne for Billeder før (foregående rammer) og Billeder efter (efterfølgende rammer) i tekstboksene.

   Billedmellemrum Angiver antallet af rammer mellem de viste rammer. En værdi på 1 viser f.eks. sammenhængende rammer, og en værdi på 2 viser strøg, der er to rammer fra hinanden.

   Maks. opacitet Angiver opacitetsprocenten for rammerne lige inden og efter det aktuelle tidspunkt.

   Min. opacitet Angiver opacitetsprocenten for de sidste rammer af de foregående og efterfølgende rammesæt med gennemsigtige papirer.

   Blandingstilstand Indstiller udseendet på de områder, hvor rammer overlapper.

A

B

C

Gennemsigtige papirer

***A.** Aktuel ramme med én ramme efter **B.** Aktuel ramme med både én ramme før og efter **C.** Aktuel ramme med én ramme før*

Til toppen

Åbne en animation med flere lag

Du kan åbne animationer, der er gemt i ældre versioner af Photoshop som Photoshop-filer med flere lag (PSD). Lagene placeres i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) i deres stablingsrækkefølge med det nederste lag som første billede.

1. Vælg Filer > Åbn, og vælg den Photoshop-fil, der skal åbnes.
2. Vælg de lag, du vil bruge til animationen, i panelet Lag, og vælg Opret lag ud fra billeder i menuen i panelet Animation.

   Du kan redigere animationen, bruge kommandoen Gem Til web og enheder (Photoshop Extended CS5) eller Gem til web (CS6) til at gemme en animeret GIF-fil eller bruge kommandoen Gengiv video til at gemme animationen som en QuickTime-film.

Flere hjælpeemner

Oprette animationer ud fra formtweener

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprette billeder til video

Om oprettelse af billeder til video
Størrelsesforhold
Oprette et billede til brug i video
Indlæse videohandlinger
Justere pixelstørrelsesforholdet
Forberede billeder til brug i After Effects

Til toppen

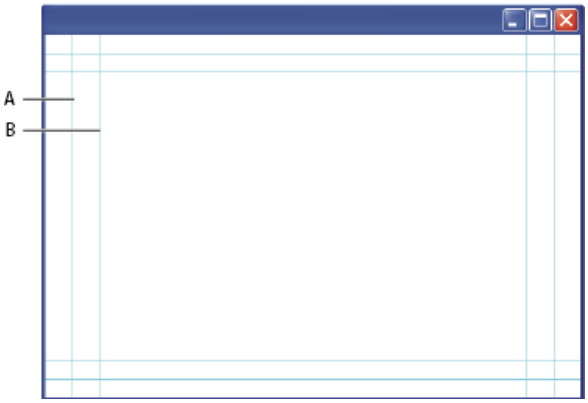
Om oprettelse af billeder til video

Med Photoshop kan du oprette billeder i forskellige størrelsesforhold, så de vises korrekt på f.eks. videoskærme. Du kan vælge en bestemt videoindstilling (med dialogboksen Ny) for at kompensere for skalering, når det endelige billede omsættes til video.

Sikre zoner

Forudindstillingen Film og video opretter også et dokument med hjælpelinjer, der ikke udskrives, som afmærker handlingssikre og titelsikre områder af billedet. Ved hjælp af indstillingerne i menuen Størrelse kan du frembringe billeder til bestemte videosystemer (NTSC, PAL eller HDTV).

Sikre zoner er nyttige, når du redigerer til udsendelser og videobånd. I de fleste almindelige fjernsyn anvendes der en proces, som kaldes overscanning, som skærer en del af billedets kant fra, så det midterste af billedet kan forstørres. Størrelsen af overscanning er ikke den samme i alle fjernsyn. For at sikre, at alt kan være i det område, der vises på de fleste fjernsyn, skal du holde tekst inden for de titelsikre margener og alle andre vigtige elementer inden for de handlingssikre margener.



Hjælpelinjer til forudindstillede filstørrelser til video
***A.** Handlingssikkert område (udvendigt rektangel)* ***B.** Titelsikkert område (indvendigt rektangel)*

***Bemærk!** Hvis du opretter indhold til internettet eller til cd, skal du ikke bruge de titelsikre og handlingssikre margener, fordi hele billedet vises på disse medier.*

Eksempelindstillinger

Til at hjælpe dig med at oprette billeder til video har Photoshop visningstilstanden Korrektion af pixelstørrelsesforhold, der viser billeder i det angivne størrelsesforhold. Til mere præcise visninger har Photoshop også kommandoen Videoeksempel, der gør det muligt straks at få vist dit arbejde på f.eks. en videoskærm. For at kunne bruge denne funktion skal du have sluttet enheden til computeren via FireWire (IEEE 1394). Se også Få vist dit dokument på en videoskærm. Der er flere oplysninger om FireWire (IEEE 1394) på Apples websted.

Andre overvejelser

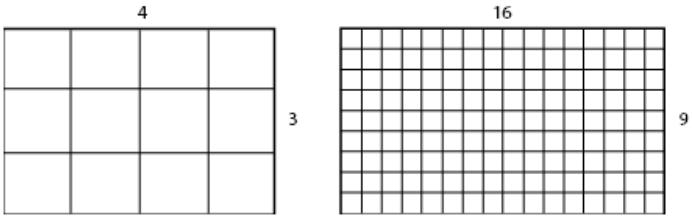
Både Adobe After Effects og Adobe Premiere Pro understøtter PSD-filer, der er oprettet i Photoshop. Hvis du derimod bruger andre film- og videoprogrammer, bør du overveje nedenstående detaljer, når du opretter billeder til brug i video:

- Nogle videoredigeringsprogrammer kan importere særskilte lag fra en PSD-fil med flere lag.
- Hvis filen har gennemsigtighed, bevares det i nogle videoredigeringsprogrammer.
- Hvis der anvendes en lagmaske eller flere lag i filen, er det muligvis ikke nødvendigt at samkopiere lag, men du kan evt. medtage en samkopieret kopi af filen i PSD-format for at gøre filen maksimalt bagudkompatibel.

Til toppen

Størrelsesforhold

Rammestørrelsesforholdet beskriver forholdet mellem bredden og højden i et billedes dimensioner. DV NTSC har f.eks. et rammestørrelsesforhold på 4:3 (eller bredden 4 til højden 3), og en typisk widescreen-ramme har et rammestørrelsesforhold på 16:9. Nogle videokameraer kan optage forskellige billedstørrelsesforhold. Mange kameraer, der har en widescreentilstand, bruger størrelsesforholdet 16:9. Mange professionelle film er optaget med endnu bredere størrelsesforhold.

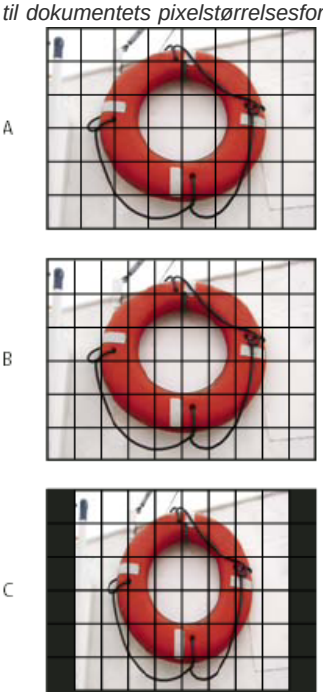


4:3-rammestørrelsesforhold (venstre) og bredere 16:9-rammestørrelsesforhold (højre)

Pixelstørrelsesforholdet beskriver forholdet mellem bredden og højden for en enkelt pixel i en ramme. Forskellige videostandarder bruger forskellige pixelstørrelsesforhold. Mange computervideostandarder definerer f.eks. en ramme i størrelsesforholdet 4:3 som 640 pixel bred og 480 pixel høj, hvilket resulterer i kvadratiske pixel. I dette eksempel er forholdet mellem computervideopixel 1:1 (kvadratisk), mens forholdet mellem DV NTSC-pixel er 0,91 (ikkekvadratisk). DV-pixel, som altid er rektangulære, er lodret orienterede i systemer til fremstilling af NTSC-video og vandret orienterede i systemer til fremstilling af PAL-video.

Hvis du viser rektangulære pixel på en skærm, der bruger firkantede pixel, uden at foretage ændringer, bliver billederne forvrængede. Cirkler forvrænges f.eks. til ovaler. Når billederne vises på en fjernsynsskærm, er de derimod korrekt proportionerede, fordi transmissionsskærme anvender rektangulære pixel.

Bemærk! *Når du kopierer eller importerer billeder til et dokument med pixel, der ikke er kvadratiske, konverteres og skaleres billedet automatisk til dokumentets pixelstørrelsesforhold. Billeder, der importeres fra Adobe Illustrator, skaleres også korrekt.*



Pixel- og rammestørrelsesforhold

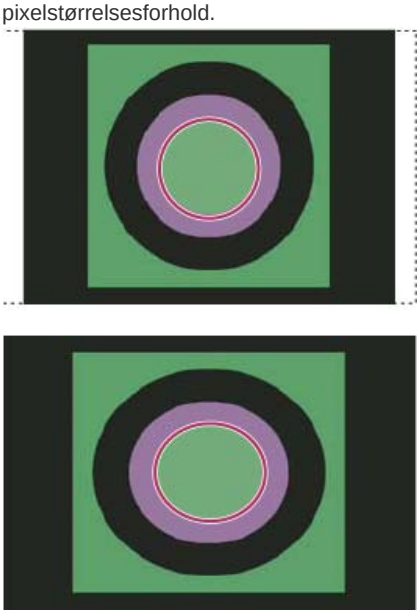
A. *4:3-billede med kvadratiske pixel vist på 4:3-computerskærm med kvadratiske pixel* ***B.*** *4:3-billede med kvadratiske pixel fortolket korrekt til visning på 4:3-tv-skærm med ikke-kvadratiske pixel* ***C.*** *4:3-billede med kvadratiske pixel fortolket forkert til visning på 4:3-tv-skærm med ikke-kvadratiske pixel*

Til toppen

Oprette et billede til brug i video

1. Opret et nyt dokument.
2. Vælg forudindstillingen Film og video i menuen Forudindstilling i dialogboksen Ny.
3. Vælg den størrelse, der er passende for det videosystem, som billedet skal vises på.
4. Klik på Avanceret for at angive en farveprofil og et bestemt pixelstørrelsesforhold.
   Vigtigt! *Dokumenter med pixel, der ikke er kvadratiske, åbnes som standard med indstillingen Korrektion af pixelstørrelsesforhold aktiveret. Med denne indstilling skaleres billedet, som det ville blive vist på outputenheden, der ikke anvender kvadratiske pixel (normalt en videoskærm).*
5. Du kan få vist billedet, som det ville blive vist på en computerskærm (kvadratiske pixel) ved at vælge Vis > Korrektion af

pixelstørrelsesforhold.



Cirkel i et NTSC DV-dokument (720 x 480 pixel), der er vist på computerskærm (kvadratiske pixel) med indstillingen Korrektion af pixelstørrelsesforhold slået til (øverst) og Korrektion af pixelstørrelsesforhold slået fra (nederst)

Du kan få vist et billede med Korrektion af pixelstørrelsesforhold slået til og fra samtidig. Sørg for, at billedet med de ikke-kvadratiske pixel er åbent, og at indstillingen Korrektion af pixelstørrelsesforhold er slået til, og vælg Vindue > Arranger > Nyt vindue til [navnet på dokumentet]. Mens det nye vindue er aktivt, skal du vælge Vis > Korrektion af pixelstørrelsesforhold for at slå korrektion af pixelstørrelsesforhold fra.

6. Hvis du f.eks. har tilsluttet en videoskærm til din computer via FireWire, kan du få vist dokumentet på enheden:
   - Hvis du vil indstille outputindstillinger, inden billedet vises, skal du vælge Filer > Eksporter > Videoeksempel.
   - Hvis du vil have vist billedet uden at angive outputindstillinger, skal du vælge Filer > Eksporter > Send videoeksempel til enhed.

Når du opretter billeder til video, kan du indlæse et sæt videohandlinger (følger med Photoshop), som automatiserer visse opgaver – f.eks. skalere billeder, så de passer til videoens pixeldimensioner og angive pixelstørrelsesforholdet.

Til toppen

Indlæse videohandlinger

Til videobilleder automatiserer handlinger opgaver, f.eks. låsning af luminansområdet og mætningsniveauerne, så de overholder transmissionsstandarder, tilpasning af størrelsen på og konvertering af et billede til pixel, der ikke er kvadratiske, til brug i dvd-diasshow (NTSC og PAL, standard- og widescreen-størrelsesforhold), oprettelse af en alfakanal fra alle aktuelt synlige lag, justering af billedområder (især tynde streger), der kan forårsage interlace-flimren, og generering af en titelsikker maske.

1. Vælg Vindue > Handlinger for at få vist handlingspanelet.
2. Klik på trekanten i øverste højre hjørne af panelet, og vælg Videohandlinger i menuen.

Til toppen

Justere pixelstørrelsesforholdet

Du kan oprette et brugerdefineret pixelstørrelsesforhold i eksisterende dokumenter eller slette eller nulstille pixelstørrelsesforhold, som et dokument tidligere er tildelt.

Tildele et eksisterende dokument en værdi for pixelstørrelsesforholdet

✥ Åbn et dokument, vælg Vis > Pixelstørrelsesforhold, og vælg derefter et pixelstørrelsesforhold, der er kompatibelt med det videoformat, du vil bruge din Photoshop-fil sammen med.

Oprette et brugerdefineret pixelstørrelsesforhold

1. Åbn et dokument, vælg Vis > Pixelstørrelsesforhold > Brugerdefineret pixelstørrelsesforhold.
2. Angiv en værdi i tekstboksen Faktor i dialogboksen Gem pixelstørrelsesforhold, angiv et navn for det brugerdefinerede pixelstørrelsesforhold, og klik på OK.

   Det nye brugerdefinerede pixelstørrelsesforhold vises både i menuen Pixelstørrelsesforhold i dialogboksen Ny og i menuen Vis > Pixelstørrelsesforhold.

Slette et pixelstørrelsesforhold

1. Åbn dokumentet, vælg Vis > Pixelstørrelsesforhold > Slet pixelstørrelsesforhold.

2. Vælg det element, du vil slette i menuen Pixelstørrelsesforhold i dialogboksen Slet pixelstørrelsesforhold, og klik på Slet.

Nulstille pixelstørrelsesforholdene

1. Åbn dokumentet, vælg Vis > Pixelstørrelsesforhold > Nulstil pixelstørrelsesforhold.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder i dialogboksen:
   Tilføj Erstatter de aktuelle pixelstørrelsesforhold med standardværdierne plus eventuelle brugerdefinerede pixelstørrelsesforhold. Denne indstilling kan især bruges, hvis du har slettet en standardværdi og vil gendanne den i menuen, men også vil bevare eventuelle brugerdefinerede værdier.

   OK Erstatter de aktuelle pixelstørrelsesforhold med standardværdierne. Brugerdefinerede pixelstørrelsesforhold slettes.

   Annullere Annullerer kommandoen.

Til toppen

Forberede billeder til brug i After Effects

Du kan importere en Photoshop-fil (PSD) direkte til et After Effects-projekt med mulighed for at bevare enkelte lag, lagtyper, gennemsigtige områder samt lagmasker og justeringslag (og bevare de enkelte elementer til animation).

Bemærk! *Du får de bedste resultater ved at arbejde i RGB-tilstand, som bruges af After Effects. After Effects CS3 og nyere kan konvertere filer fra CMYK til RGB. Det kan After Effects 7 og ældre versioner ikke.*
Inden du eksporterer en lagdelt Photoshop-fil til brug i After Effects, skal du gøre følgende for at reducere tiden til eksempelvisning og gengivelse og for at undgå problemer med import og opdatering af Photoshop-lag.

- Organiser lagene, og navngiv dem. Hvis du ændrer navnet på et lag eller sletter et lag i et Photoshop-dokument, efter at det er importeret til After Effects, kan After Effects ikke finde det omdøbte eller slettede lag. I projektpanelet i After Effects vises det pågældende lag som manglende. (Du kan også gruppere lag i Smart Objects. F.eks.: Hvis du brugte et sæt lag til at oprette et forgrundsobjekt og et sæt lag til at oprette en baggrund, kan du gruppere dem som et Smart Object og nemt animere et af dem, så det flyver ind foran det andet).
- Sørg for, at hvert lag har et entydigt navn. Identiske lagnavne kan medføre forvirring.
- Vælg Altid i menuen Maksimer PSD- og PSB-filkompatibilitet i dialogboksen Indstillinger for filhåndtering (Windows) eller Indstillinger for arkivhåndtering (Mac OS).
- Brug den korrekte forudindstilling for pixeldimensioner til video og film i dialogboksen Nyt dokument.
- Foretag som nødvendigt farvekorrektion, skalering, beskæring eller andre redigeringer i Photoshop, så After Effects ikke behøver foretage ekstra billedbehandlingsarbejde. En farveprofil kan også tildeles det billede, der svarer til den tiltænkte outputtype, f.eks. Rec. 601 NTSC eller Rec. 709. After Effects kan læse integrerede farveprofiler og fortolke billedets farver i overensstemmelse hermed. Du kan finde yderligere oplysninger om farveprofiler i Arbejde med farveprofiler.

Flere hjælpeemner

Forberede og importere Photoshop-filer

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprettelse af rammeanimationer

Arbejdsproces til rammeanimation
Føje rammer til en animation
Markere animationsrammer
Redigere animationsrammer
Forening af lagegenskaber i animationsbilleder
Kopier billeder med lagegenskaber
Oprette rammer ved hjælp af tweening
Tilføj et nyt lag for hvert billede
Sådan skjules lag i animationsbilleder
Angive en udskydelsestid i rammeanimationer
Brug en rammekasseringsmetode
Angive løkker i rammeanimationer
Slette en hel animation

Til toppen

Arbejdsproces til rammeanimation

I Photoshop bruger du panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) til at oprette animationsbilleder. Hver ramme repræsenterer en konfiguration af lag.

Bemærk! *I Photoshop Extended CS5 og Photoshop CS6 kan du også oprette animationer ved hjælp af en tidslinje og keyframes. Se Oprettelse af tidslinjeanimationer.*

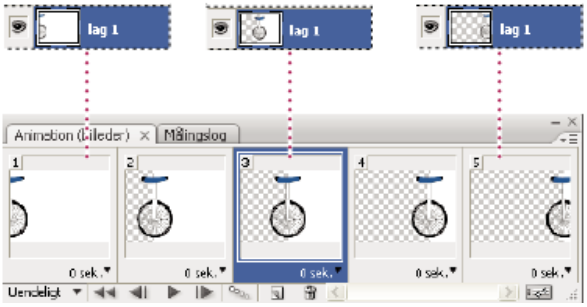


Illustration af en animation. Billedet med den ethjulede cykel er placeret på sit eget lag, og lagets placering ændres i hver ramme i animationen.

Brug følgende generelle arbejdsproces til at oprette rammebaserede animationer i Photoshop.

1. Åbn et nyt dokument.

Hvis panelerne Animation (Photoshop Extended CS5), Timeline (CS6) og Lag ikke allerede er synlige, skal du også åbne dem. Sørg for, at panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) er åbnet i billedanimationstilstand:

- (Photoshop Extended CS5) klik på Konverter til billedanimation i panelet Animation.
- (CS6) Klik på den nedadpegende pil midt i panelet Tidslinje for at vælge Opret billedanimation, og klik derefter på knappen ved siden af pilen.

2. Tilføj et lag, eller konverter baggrundslaget.

Eftersom et baggrundslag ikke kan animeres, skal du tilføje et nyt lag eller konvertere baggrundslaget til et almindeligt lag. Se Konvertere baggrund og lag.

3. Føj indhold til animationen.

Hvis animationen indeholder flere objekter, der animeres uafhængigt af hinanden, eller hvis du vil ændre et objekts farve eller fuldstændigt ændre indholdet i et billede, skal du oprette objekterne på separate lag.

4. Føj et billede til panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).

Se Føje rammer til en animation.

5. Marker en ramme.

Se Markere animationsrammer.

6. Rediger lagene for den markerede ramme.

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Slå synlighed til og fra for forskellige lag.
- Skift objekternes eller lagenes placering for at få lagindholdet til at bevæge sig.
- Skift lagopacitet for at få indholdet til at tone ind eller ud.
- Skift lagenes blandingstilstand.
- Føj en type til lag.

  Photoshop indeholder værktøjer til at bevare egenskaberne for et lag over forskellige rammer. Læs Forening af lagegenskaber i animationsbilleder.

7. Tilføj yderligere rammer, og rediger lag som nødvendigt.

Det antal rammer, du kan oprette, er kun begrænset af den mængde systemhukommelse, der er til rådighed for Photoshop.

Du kan generere nye billeder med mellemliggende ændringer mellem to eksisterende billeder i panelet ved hjælp af kommandoen Tween. På denne måde kan du hurtigt få et objekt til at bevæge sig hen over skærmen eller tone ind eller ud. Se Oprette rammer ved hjælp af tweening.

8. Angiv indstillinger for rammeforsinkelse og løkker.

Du kan tildele hver ramme en udskydelsestid og angive gentagelse, så animationen kører én gang, et vist antal gange eller konstant. Se Angive en udskydelsestid i rammeanimationer og Angive løkker i rammeanimationer.

9. Eksempel på animation.

Brug kontrolelementerne i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) til at afspille animationen, mens du opretter den. Brug derefter kommandoen Gem til web og enheder til at få vist animationen i webbrowseren. Se Vise optimerede billeder i en webbrowser.

10. Optimer animationen til effektiv overførsel.

Se Optimering af animationsrammer.

11. Gem animationen.

Billedanimationen kan gemmes på forskellige måder:

- Du kan gemme som en animeret GIF-fil med kommandoen Gem Til Web og enheder (Photoshop Extended CS5) eller Gem til web (CS6).
- Gem i Photoshop-format (PSD), så du kan arbejde videre på animationen senere.
- Gem som en billedsekvens, QuickTime-film eller som separate filer. Se også Eksportere videofiler eller billedsekevenser.

Til toppen

Føje rammer til en animation

Første trin i oprettelsen af en animation er tilføjelse af rammer. Hvis du har et billede åbent, viser panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) billedet som det første billede i en ny animation. Alle rammer, du tilføjer, starter som dubletter af den foregående ramme. Du foretager derefter ændringer af billedet ved hjælp af panelet Lag.

1. Sørg for, at panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) er åbnet i billedanimationstilstand.
2. Klik på knappen Dublerer markerede billeder i panelet Animation.

Til toppen

Markere animationsrammer

Før du kan arbejde med en ramme, skal du markere den som den aktive ramme. Den aktive rammes indhold vises i dokumentvinduet.

I panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6) vises det aktuelle billede med en smal ramme (inden for markeringsfremhævelsen) rundt om billedets miniaturebillede. Markerede rammer er angivet med en fremhævning omkring rammernes miniaturebilleder.

Markere en enkelt animationsramme

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).

- Klik på et billede.
- Klik på knappen Vælger næste ramme for at vælge det næste billede i serien som det aktuelle billede.
- Klik på knappen Vælger forrige billede for at vælge det forrige billede i serien som det aktuelle billede.
- Klik på knappen Vælger første billede for at vælge det første billede i serien som det aktuelle billede.

Markere flere animationsrammer

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6):

- Hvis du vil markere flere sammenhængende rammer, skal du holde Skift nede og klikke på endnu en ramme. Den anden ramme og alle rammer mellem den første og anden ramme føjes til markeringen.
- Hvis du vil markere flere separate rammer, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på de rammer, du vil føje til markeringen.
- Hvis du vil vælge alle billeder, skal du vælge Vælg alle billeder i menuen i panelet.
- Når flere rammer er markeret, kan du fjerne markeringen fra en ramme ved at holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på rammen.

Til toppen

Redigere animationsrammer

1. Vælg et eller flere billeder i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil redigere indholdet af objekter i animationsbilleder, skal du bruge panelet Lag til at ændre de lag i billedet, der påvirker det pågældende billede.
   - Hvis du vil ændre placeringen af et objekt i et animationsbillede, skal du vælge det lag, der indeholder objektet, i panelet Lag og trække det til en ny placering.

     Bemærk! *Du kan vælge og ændre placeringen af flere billeder. Hvis du trækker flere usammenhængende billeder, placeres billederne imidlertid lige efter hinanden på den nye placering.*
   - Hvis du vil vende rækkefølgen af animationsbilleder om, skal du vælge Vend billeder om i menuen i panelet.

     Bemærk! *De rammer, du vil vende om, behøver ikke være sammenhængende. Du kan vende vilkårligt markerede rammer om.*
   - Hvis du vil slette valgte billeder, skal du vælge Slet billede i menuen i panelet Animation eller klikke på ikonet Slet og derefter vælge Ja for at bekræfte sletningen. Du kan også trække den markerede ramme til sletteikonet.

Til toppen

Forening af lagegenskaber i animationsbilleder

Samlingsknapperne (Placering af lagsamling, Synlighed for lagsamling og Lagsamlingstype) i panelet Lag bestemmer, hvordan ændringer, du foretager af attributter i det aktive animationsbillede, gælder for andre billeder i det samme lag. Når en samlingsknap vælges, ændres den pågældende attribut i alle rammerne i det aktive lag. Når knappen fravælges, anvendes ændringerne kun på den aktive ramme.

Indstillingen Overførsel af billede 1 i panelet Lag bestemmer også, hvordan ændringer, du foretager af attributter i det første billede, gælder for de øvrige billeder i samme lag. Når indstillingen er valgt, kan du ændre en attribut i den første ramme, og alle efterfølgende rammer i det aktive lag ændres i forhold til den første ramme (og bevarer den animation, du allerede har oprettet).

Egenskaber for lagsamling

1. Rediger attributten for et billede i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
2. Klik på Placering af lagsamling, Synlighed for lagsamling eller Lagsamlingstype i panelet Lag for at lade den ændrede attribut gælde for alle andre billeder i det aktive lag.

Overføre billede 1

1. Vælg indstillingen Overfør Billede 1 i panelet Lag.
2. Rediger attributten for det første billede i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).

   Den ændrede attribut anvendes på (i forhold til) alle efterfølgende rammer i laget.

Du kan også overføre billeder ved at holde Skift nede for at markere en sammenhængende gruppe billeder i laget og ændre en attribut i et af de markerede billeder.

Vise eller skjule lagsamlingsknapper

❖ Vælg Indstillinger for animation i menuen i panelet Lag, og vælg derefter et af følgende:

Automatisk Viser samlingsknapperne for lag, når panelet Animation er åbent. I Photoshop Extended skal panelet Animation være i billedanimationstilstand.

Vis altid Viser samlingsknapperne for lag, uanset om panelet Animation er åbent eller lukket.

Skjul altid Skjuler samlingsknapperne for lag, uanset om panelet Animation er åbent eller lukket.

Til toppen

Kopier billeder med lagegenskaber

For at forstå, hvad der sker, når du kopierer og indsætter en ramme, kan du prøve at se en ramme som en dublet af et billede med en given lagkonfiguration. Når du kopierer en ramme, kopierer du lagenes konfiguration (herunder de enkelte lags indstilling for synlighed, placering og andre egenskaber). Når du indsætter en ramme, anvender du den pågældende lagkonfiguration på målrammen.

1. Vælg et eller flere billeder, du vil kopiere, i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
2. Vælg Kopier billede(r) i menuen i panelet.
3. Marker en eller flere målrammer i den aktuelle animation eller en anden animation.
4. Vælg Indsæt billede(r) i menuen i panelet.
5. Vælg en indsætningsmetode:
   Udskift rammer Udskifter de markerede rammer med de kopierede. Der tilføjes ingen nye lag. Egenskaberne for hvert eksisterende lag i målrammerne erstattes med egenskaberne for hvert kopieret lag. Når du indsætter rammer mellem billeder, føjes der nye lag til billedet, men kun de indsatte lag er synlige i målrammerne (de eksisterende lag er skjulte).

   Sæt ind over det valgte Tilføjer indholdet af de indsatte rammer som nye lag i billedet. Når du indsætter rammer i det samme billede med denne indstilling, fordobles antallet af lag i billedet. I målrammerne er de netop indsatte lag synlige, og de oprindelige lag er skjulte. I de rammer, der ikke er målrammer, er de netop indsatte lag skjulte.

   Sæt ind før valg eller Sæt ind efter valg Tilføjer de kopierede rammer før eller efter målrammen. Når du indsætter rammer mellem billeder, føjes der nye lag til billedet, men kun de indsatte lag er synlige i de nye rammer (de eksisterende lag er skjulte).
6. (Valgfrit) Hvis du vil sammenkæde indsatte lag i panelet Lag, skal du vælge Sammenkæd tilføjede lag.

   Denne indstilling fungerer kun, når du indsætter billeder i et andet dokument. Vælg den, når du planlægger at placere de indsatte lag igen som en enhed.
7. Klik på OK.

Til toppen

Oprette rammer ved hjælp af tweening

Termen *tweening* kommer af det engelske ord "in betweening" (ind imellem), som er et ord, man bruger til at beskrive denne proces, i animationsverdenen. Med tweening (også kaldet *interpolation*) kan du hurtigt oprette animationseffekter, som ind- og udtoning eller flytning af et element på tværs af et billede. Du kan redigere tweenede rammer enkeltvis, når du har oprettet dem.

Du bruger kommandoen Tween til automatisk at tilføje eller ændre en serie rammer mellem to eksisterende rammer, og du ændrer lagegenskaberne (placering, opacitet eller effektparametre) lidt efter lidt i de nye rammer for at skabe en illusion af bevægelse. Hvis du f.eks. vil udtone et lag, skal du indstille lagets opacitet til 100% i startrammen og derefter indstille opaciteten for samme lag til 0% i slutrammen. Når du tweener mellem de to rammer, formindskes lagets opacitet jævnt hen over de nye rammer.

Brug af tweening til at animere en teksts placering

1. Hvis du vil anvende tweening på et bestemt lag, skal du vælge det i panelet Lag.
2. Marker en enkelt ramme eller flere sammenhængende rammer.
   - Hvis du markerer en enkelt ramme, vælger du at tweene rammen med den foregående eller den efterfølgende ramme.
   - Hvis du markerer to sammenhængende rammer, indsættes der nye rammer mellem de to rammer.
   - Hvis du markerer mere end to rammer, ændres eksisterende rammer mellem den første og den sidste markerede ramme med tweeningen.
   - Hvis du markerer den første og den sidste ramme i en animation, behandles disse rammer som sammenhængende, og der indsættes tweenede rammer efter den sidste ramme. (Denne tweeningsmetode er velegnet, når animationen skal gentages flere gange).
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen Tween i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
   - Vælg Tween i menuen i panelet.
4. Angiv det eller de lag, der skal varieres i de indsatte rammer:
   Alle lag Varierer alle lag i den eller de markerede rammer.

   Valgt lag Varierer kun det markerede lag i den eller de markerede rammer.
5. Angiv de lagegenskaber, der skal varieres:
   Placering Varierer lagindholdets placering i de nye rammer jævnt mellem start- og slutrammerne.

   Opacitet Varierer opaciteten i de nye rammer jævnt mellem start- og slutrammerne.

   Effekter Varierer parameterindstillingerne for lageffekter jævnt mellem den første og den sidste ramme.
6. Hvis du har markeret et enkelt billede i trin 2, skal du i menuen Tween vælge, hvor der skal indsættes billeder:

Næste billede Indsætter rammer mellem den markerede ramme og den efterfølgende ramme. Denne indstilling er ikke tilgængelig, når du vælger det sidste billede i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).

Første ramme Indsætter rammer mellem den sidste ramme og den første ramme. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du vælger det sidste billede i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).

Forrige billede Indsætter rammer mellem den markerede ramme og den forrige ramme. Denne indstilling er ikke tilgængelig, når du vælger det første billede i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).

Sidste ramme Indsætter rammer mellem den første ramme og den sidste ramme. Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du vælger det første billede i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).

7. Angiv en værdi i boksen Billeder, der skal tilføjes, eller brug tasten Pil op eller Pil ned til at vælge antallet af billeder. (Denne indstilling er kun tilgængelig, hvis du markerede mere end to rammer).
8. Klik på OK.

Til toppen

Tilføj et nyt lag for hvert billede

Kommandoen Tilføj et nyt lag for hvert billede tilføjer automatisk et nyt lag, der er synligt i det nye billede, men skjult i andre billeder. Det sparer tid at bruge denne indstilling, når du opretter en animation, hvor du skal indsætte et nyt visuelt element i hver ramme.

❖ Vælg Opret nyt lag til hvert nyt billede i menuen i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller menuen i panelet Tidslinje (CS6).
En afkrydsning angiver, at indstillingen er slået til.

Til toppen

Sådan skjules lag i animationsbilleder

Når du opretter et nyt lag, er det som udgangspunkt synligt i alle animationsbilleder.

- Du kan nøjes med at få vist nye lag i aktive billeder ved at fravælge Nye lag er synlige i alle billeder, i menuen i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller menuen i panelet Tidslinje (CS6).
- Hvis du vil skjule et lag i et bestemt billede, skal du vælge billedet og derefter skjule det ønskede lag i panelet Lag.

Til toppen

Angive en udskydelsestid i rammeanimationer

Du kan angive en udskydelse, dvs. den periode, en ramme vises, for enkelte rammer eller for flere rammer i en animation. Forsinkelsen vises i sekunder. Brøkdele af et sekund vises som decimalværdier. Et kvart sekund vises f.eks. som 0,25. Hvis du indstiller en forsinkelse for den aktuelle ramme, vil alle de rammer, du opretter herefter, huske og anvende den pågældende forsinkelse.

1. Vælg et eller flere billeder i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
2. Klik på værdien Udskydelse under det valgte billede for at få vist pop op-menuen.
3. Angiv forsinkelsen:
   - Vælg en værdi i pop-up-menuen. (den senest brugte værdi vises nederst i menuen).
   - Vælg Anden, angiv en værdi i dialogboksen Indstil rammeforsinkelse, og klik på OK. Hvis du har markeret flere rammer og angiver en forsinkelse for én ramme, anvendes værdien på alle rammer.

Til toppen

Brug en rammekasseringsmetode

Rammekasseringsmetoden angiver, om den aktuelle ramme skal kasseres, før den næste ramme vises. Du vælger en kasseringsmetode for animationer, der indeholder baggrundsgennemsigtighed, for at angive, om den aktuelle ramme skal kunne ses gennem de gennemsigtige områder i den næste ramme.

Rammekasseringsmetoder
***A.** Ramme med baggrundsgennemsigtighed med indstillingen Gendan til baggrund **B.** Ramme med baggrundsgennemsigtighed med indstillingen Kasser ikke*

Ikonet Kasseringsmetode angiver, om billedet er indstillet til Kasser ikke eller til Kasser . (Der vises ikke noget ikon, når kasseringsmetoden er indstillet til Automatisk).

1. (Photoshop Extended) Sørg for, at panelet Animation er i billedanimationstilstand.
2. Marker en eller flere rammer, som du vil vælge en kasseringsmetode for.
3. Højreklik (Windows), eller hold Kontrol nede og klik (Mac OS) på rammens miniaturebillede for at få vist genvejsmenuen Kasseringsmetode.
4. Vælg en kasseringsmetode:
   Automatisk Vælger automatisk en kasseringsmetode for den aktuelle ramme, så den aktuelle ramme kasseres, hvis den næste ramme indeholder laggennemsigtighed. Til de fleste animationer giver indstillingen Automatisk (standard) de ønskede resultater.
   Bemærk! *Du kan bevare billeder, der indeholder gennemsigtighed, ved at vælge indstillingen Automatisk, når du bruger optimeringsindstillingen Fjernelse af overflødige pixel.*

   Kasser ikke Bevarer den aktuelle ramme, når den næste ramme føjes til visningen. Den aktuelle ramme (og de foregående rammer) kan ses gennem den næste rammes gennemsigtige områder. Brug en browser til at få en nøjagtig visning af en animation med indstillingen Kasser ikke.

   Kasser Kasserer den aktuelle ramme fra visningen, inden den næste ramme vises. Der vises kun én ramme ad gangen (og den aktuelle ramme kan ikke ses igennem den næste rammes gennemsigtige områder).

Til toppen

Angive løkker i rammeanimationer

Du vælger en løkkeindstilling for at angive, hvor mange gange animationssekvensen skal gentages, når den afspilles.

1. Klik på boksen Løkkeindstillinger i nederste venstre hjørne af panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
2. Vælg en løkkeindstilling: Én gang, 3 gange, Uendeligt eller Anden.
3. Hvis du vælger Anden, skal du angive en værdi i dialogboksen Indstil antal gentagelser og klikke på OK.
   Bemærk! *Løkkeindstillinger kan også angives i dialogboksen Gem Til Web og enheder (Photoshop Extended CS5) eller Gem til web (CS6). Der er flere oplysninger i Oversigt over dialogboksen Gem til web og enheder.*

Til toppen

Slette en hel animation

✤ Vælg Slet animation i menuen i panelet Animation (Photoshop Extended CS5) eller panelet Tidslinje (CS6).
Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Gemme og eksportere video og animationer

Formater til eksport af video og animation
Optimering af animationsbilleder
Samkopier billeder i lag
Eksporter videofiler eller billedsekvenser
Angive indstillinger for QuickTime Movie (Photoshop Extended CS5)

Bemærk! *For Photoshop-versioner tidligere end Photoshop CC er nogle af de omtalte funktioner i denne artikel kun tilgængelige, hvis du har Photoshop Extended. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC.*

Til toppen

Formater til eksport af video og animation

Du kan gemme animationer som GIF-filer til visning på internettet. Videoer og animationer kan gemmes som QuickTime-film eller PSD-filer. Hvis du ikke gengiver arbejdet på video, er det bedst at gemme filen som PSD, fordi det bevarer redigeringer og gemmer filen i et format, der understøttes af Adobes digitale videoprogrammer og mange filmredigeringsprogrammer.

Til toppen

Optimering af animationsbilleder

Optimer animationen, når du er færdig med den, så den kan overføres effektivt til en webbrowser. Du kan optimere en animation på to måder:

- Optimer billederne, så de kun medtager områder, der ændres fra billede til billede. Dette formindsker den animerede GIF-fils størrelse betydeligt.
- Hvis du gemmer animationen som et GIF-billede, skal du optimere den som alle andre GIF-billeder. En særlig rastersimuleringsteknik anvendes på animationer for at sikre, at rastersimuleringsmønstrene er ensartede i alle billeder, og for at forhindre flimren under afspilningen. På grund af disse ekstra optimeringsfunktioner kan det være nødvendigt at bruge mere tid på at optimere en animeret GIF-fil end en almindelig GIF-fil.

Når du optimerer farverne i en animation, skal du bruge paletten Adaptiv, Sanselig eller Selektiv. Dermed sikrer du, at farverne er konsekvente i alle billederne.

1. Sørg for, at panelet Tidslinje (CC, CS6) eller panelet Animation (CS5) er i billedanimationstilstanden.
2. Vælg Optimer i menuen i panelet Animation.
3. Angiv følgende indstillinger:

   Afgrænsningsområde Beskærer hvert billede til det område, der er ændret i forhold til det foregående billede. Animationsfiler, der er oprettet med denne indstilling, er mindre, men ikke kompatible med GIF-redigeringsprogrammer, der ikke understøtter indstillingen. Indstillingen er valgt som standard og anbefales.

   Fjernelse af overflødige pixel Gør alle pixel gennemsigtige i et billede, der ikke er ændret i forhold til det foregående. Indstillingen Gennemsigtighed i panelet Optimer skal være valgt, for at fjernelse af overflødige pixel virker. Indstillingen er valgt som standard og anbefales.

   Bemærk! *Indstil kasseringsmetoden til Automatisk, når du bruger indstillingen Fjernelse af overflødige pixel. (Se Brug en rammekasseringsmetode).*
4. Klik på OK.

Til toppen

Samkopier billeder i lag

Når du samkopierer billeder til lag, oprettes der et enkelt lag for hvert billede i et videolag. Det er praktisk, hvis du f.eks. eksporterer de enkelte videobilleder som separate billedfiler, eller hvis du planlægger at bruge videoen af et statisk objekt i en billedstak.

1. Vælg videolaget i panelet Tidslinje (CC, CS6), Animation (CS5) eller Lag.
2. Vælg Samkopier rammer i lag i menuen i panelet Tidslinje (CC, CS6) eller panelet Animation (CS5).

Eksporter videofiler eller billedsekevenser

Du kan se en video om billedsekvenser på www.adobe.com/go/vid0026_dk

1. Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Eksporter > Gengiv video.
2. Skriv et navn til videoen eller billedsekvensen i dialogboksen Gengiv video.
3. Klik på knappen Vælg mappe, og naviger til placeringen af de eksporterede filer.

   Du kan oprette en mappe til den eksporterede fil ved at vælge indstillingen Opret ny undermappe og skrive et navn til undermappen.

4. Brug en af følgende fremgangsmåder til at eksportere en visning eller en billedsekvens:
   - (CC, CS6) Vælg enten Adobe Media Encoder eller Photoshop Image Sequence i menuen under afsnittet Placering i dialogboksen Gengiv video. Vælg derefter et filformat i pop op-menuen. Hvis du vælger Adobe Media Encoder, kan du vælge mellem formaterne CPS, H.264 og QuickTime.
   - (CS5) Vælg enten QuickTime-eksport eller Billedsekvens under Filindstillinger. Vælg derefter et filformat i pop op-menuen.
5. (Valgfrit) Angiv formatspecifikke indstillinger:
   - (CC, CS6) Vælg indstillinger fra menuerne under filformatmenuen.
   - (CS5) Klik på knappen Indstillinger, og angiv indstillingerne i dialogboksen Filmindstillinger.
6. (Valgfrit) Hvis du valgte Billedsekvens i trin 4, skal du angive startnumre og cifre. Disse indstillinger angiver nummereringssystemet for de eksporterede filer. Benyt derefter om nødvendigt en af følgende fremgangsmåder:
   - Brug pop op-menuen Størrelse til at angive pixeldimensionerne for de eksporterede filer.
   - Klik på knappen Indstillinger, og angiv de formatspecifikke indstillinger.
   - (CC, CS6) Vælg en billedhastighed for dokument i menuen Billedhastighed.
7. Vælg en af følgende indstillinger under Område:

   Alle billeder Gengiver alle billederne i Photoshop-dokumentet.

   Startbillede og Slutbillede (CC, CS6) Angiv sekvensen af de billeder, der skal gengives.

   Arbejdsområde (CC, CS6) Gengiver de billeder, der er valgt på arbejdsområdelinjen i panelet Tidslinje.

   Billede ind og Billede ud (Photoshop Extended CS5) Angiv sekvensen af de billeder, der skal gengives.

   Aktuelt valgte billeder (Photoshop Extended CS5) Gengiver de billeder, der er valgt på arbejdsområdelinjen i panelet Animation.

   Bemærk: *De tilgængelige indstillinger for Område afhænger af det valgte format.*

8. (Valgfrit) Angiv gengivelsesindstillinger:

   Alfakanal Angiver, hvordan alfakanaler gengives. Denne indstilling er kun tilgængelig i formater, der understøtter alfakanaler, f.eks. PSD eller TIFF. Vælg Ingen for at ignorere alfakanalen, Lige uden bund for at medtage kanalen eller en af Forudmultipliceret-indstillingerne for at blande en bundfarve med farvekanalerne.

   3D-kvalitet (CC, CS6) Styrer, hvordan overflader gengives, hvis dit projekt indeholder 3D-objekter. Interaktivt egner sig til videospil og lignende. Stråleaftegnet udkast er lav kvalitet, men giver hurtig gengivelse af videoen. Sidste output med stråleaftegnet er høj kvalitet, men det tager lang tid at gengive videoen.

   Billedhastighed (Photoshop Extended CS5) Bestemmer, hvor mange billeder der oprettes pr. sekund i videoen eller animationen. Indstillingen Billedhastighed for dokument afspejler hastigheden i Photoshop. Hvis du eksporterer til en anden videostandard (f.eks. fra NTSC til PAL), skal du vælge den korrekte hastighed i pop op-menuen.

9. Klik på Gengiv.

Filformater til QuickTime-eksport (Photoshop Extended CS5)

3G Et filformat udviklet til tredje generation af mobile enheder.

FLC Et animationsformat til afspilning af computergenererede animationer på arbejdsstationer, Windows og Mac OS. Dette format kaldes også FLI.

Flash Video (FLV) Adobe® Flash® Video er Adobe-formatet til streaming af lyd og video over internettet og andre netværk. Hvis du vil bruge dette format, skal du først installere en FLV QuickTime-koder.

QuickTime Movie Apple Computer-multimediearkitekturen, der indeholder et antal codecs. Hvis du vil eksportere lyd, skal du først bruge dette format.

AVI AVI (Audio Video Interleave) er et standardformat til lyd- og videodata på Windows-computere.

DV Stream Et videoformat med komprimering inden for et billede, der bruger FireWire-grænsefladen (IEEE 1394) til at overføre video til ikke-lineære redigeringssystemer.

Billedsekvens En sekvens af stillbilleder, der kan ligge i én mappe og bruge det samme numeriske eller alfabetiske mønster til filnavne (f.eks. Sekvens1, Sekvens2, Sekvens3 osv.).

MPEG-4 En multimediestandard til levering af lyd- og videostreams over et båndbreddeområde.

Bemærk! *Photoshop understøtter andre tredjepartsformater, f.eks. Avid AVR-codecs. Men de nødvendige QuickTime-codecs skal være installeret.*

Om at bruge QuickTime-keyframes

I QuickTime-terminologi henviser udtrykket *keyframes* til noget andet end animationskeyframes i Photoshop. I QuickTime optræder der keyframes med jævne mellemrum i filmen, og de gemmes som komplette billeder. Hvert mellemliggende billede, der adskiller dem, sammenlignes med det forrige billede, og kun ændrede data gemmes. Hvis du bruger keyframes, kan du reducere størrelsen af filmen betydeligt. Til gengæld øges den hukommelse der skal bruges til at redigere og gengive filmen. Kortere intervaller mellem keyframes gør det muligt at søge hurtigere og spole hurtigere tilbage, men størrelsen af filen kan blive betydeligt forøget.

3G-eksportindstillinger (Photoshop Extended CS5)

Du kan finde yderligere oplysninger om 3G-indstillinger ved at søge efter 3G på Apple Computers websted.

Filformat 3GPP og 3GPP2 er standarder for oprettelse, levering og afspilning af multimedier over tredjegenerations trådløse netværk i høj hastighed. 3GPP er til GSM-netværk, og 3GPP2 er til CDMA 2000-netværk. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) og AMC (EZmovie) er til specifikke netværk. 3GPP (Mobile MP4) er til NTT DoCoMos i-motion 3G-tjeneste. 3GPP2 (EZmovie) er til KDDI's 3G-netværkstjeneste. AMC (EZmovie) er til KDDI-abonnenter med AMC-telefoner.

Video Vælg Video i pop op-menuen under menuen Filformat, og angiv følgende:

Videoformat Vælger den codec, der bruges under videoeksport. Hvis kildefilmen kun har ét videospor, og det allerede er komprimeret, kan du vælge Videregivelse, så videoen ikke bliver komprimeret igen.

Datahastighed Angiver kilobit pr. sekund (kbps) under afspilning. En højere kbps-hastighed forbedrer normalt filmens afspilningskvalitet, men du bør ikke vælge en højere datahastighed end den tilgængelige båndbredde.

Optimeret til Angiver den tilsigtede leveringsmetode, hvis du vælger H.264 i menuen Videoformat, klikker på Videoindstillinger og vælger Bedste kvalitet. Denne indstilling fortæller den pågældende codec, hvor meget datahastigheden kan variere over og under den datahastighed, du vælger.

Billedstørrelse Angiver en standard for afsendelse af filen til en mobiltelefon. Aktuel bevarer kildematerialets størrelse, og den oprettede fil kan muligvis ikke afspilles på en mobiltelefon. Vælg Brugerdefineret for at angive en størrelse, der ikke er vist i menuen.

Bevar størrelsesforhold med Angiver en indstilling, når du ændrer billedstørrelsen, og filmen skal skaleres til de nye dimensioner. Letterbox skalerer kilden proportionalt, så den passer i det rene billedområde, og tilføjer sorte bjælker i toppen og bunden eller siderne som nødvendigt. Beskær centrerer, skalerer og beskærer til det rene billedområde.

Billedhastighed Angiver billeder pr. sekund (fps) under afspilning. I de fleste tilfælde ser videoen bedst ud, hvis du vælger et tal, som går op i kildens bill./sek. Hvis kilden f.eks. er optaget med 30 fps, skal du vælge en billedhastighed på 10 eller 15. Vælg ikke en hastighed, der er højere end kildematerialets.

Keyframe Angiver, hvor ofte keyframes oprettes i den eksporterede video. En højere keyframe-hastighed (lavere tal) forbedrer videokvaliteten, men forøger filstørrelsen.

Videoindstillinger Hvis knappen Videoindstillinger er tilgængelig, skal du klikke på den for at åbne dialogboksen Avancerede 3G-videoindstillinger. Afhængigt af videoen kan du angive, om resynkroniseringsmærker skal tilføjes i videobillederne som hjælp til at gendanne pakketab under streaming. Med H.264-video kan du også gøre komprimeringsprocessen hurtigere (f.eks. til eksempelvisning) ved at vælge Hurtigere kodning (et gennemløb). Med standardindstillingen, Bedste kvalitet (flere gennemløb), kan codecen bestemme, hvor mange gennemløb der er nødvendige for at komprimere dataene til den bedste kvalitet.

Lyd Alle lydindstillinger er deaktiveret, fordi Photoshop Extended ikke medtager lyd i eksporterede 3G-filer.

Tekst Alle tekstindstillinger er deaktiveret, fordi Photoshop Extended ikke medtager tekstspor i eksporterede 3G-filer.

Streaming Vælg Streaming i pop op-menuen under menuen Filformat, og angiv følgende:

Aktiver streaming Opretter en fil til RTSP-streaming til QuickTime Player. Denne indstilling opretter et "hint"-spor (instruktioner, der er nødvendige for at streame en fil).

Optimer til server Hjælper serveren med at behandle filen hurtigere, men forøger filstørrelsen.

Avanceret Vælg Avanceret i pop op-menuen under menuen Filformat, og angiv følgende:

Begræns distribution Angiver, hvor mange gange filen kan afspilles på håndsættet efter overførsel. Angiver også indstillinger for filudløb: Indstil filen til at udløbe om et vist antal dage, eller angiv en dato. Hvis filen er i Mobile MP4- eller EZmovie-format, kan du begrænse distribution, så når filen er på et håndsæt, kan den ikke sendes videre eller kopieres.

Fragmenter film Gør det muligt at hente filen via HTTP i små bidder, så afspilningen kan begynde hurtigere, og så større filer kan afspilles på håndsættet (kun fragmentet, ikke hele filmen, skal kunne være på håndsættet på et givet tidspunkt).

FLC-eksportindstillinger (Photoshop Extended CS5)

Følgende indstillinger findes i dialogboksen FLC-eksportindstillinger:

Farvetabel Angiver farvetabellen ved hjælp af Windows-systemfarver eller Mac OS-systemfarver i den eksporterede film.

Bevægelse Indstiller afspilningens billedhastighed.

Angiv AVI-eksportindstillinger (Photoshop Extended CS5)

1. Vælg QuickTime-eksport i dialogboksen Gengiv video, og vælg derefter AVI i pop op-menuen.
2. Klik på knappen Indstillinger.
3. Sørg for, at Video er valgt i dialogboksen AVI-indstillinger.

   Bemærk! *Lydindstillinger er deaktiveret, fordi Photoshop Extended ikke medtager lyd i eksporterede AVI-filer.*

4. Klik på knappen Indstillinger under Video, og angiv følgende:

   Komprimeringstype Vælger videokomprimeringsprogrammet (codec) til at komprimere videoen.

   Billeder pr. sekund Angiver det antal enkelte billeder, der vises hvert sekund. NTSC er generelt standardvideoformatet og er 29,97 fps. PAL er et europæisk videoformat, der er 25 fps. Standarden for film er 24 fps. QuickTime-film oprettes sommetider med en lavere billedhastighed for at reducere båndbredde og CPU-krav.

   Film med højere billedhastigheder viser bevægelse bedre, men har større filstørrelser. Hvis du vælger en billedhastighed, der er lavere end filmens aktuelle billedhastighed, slettes der billeder. Hvis du vælger et tal, der er højere end filmens aktuelle billedhastighed, dubleres eksisterende billeder (anbefales ikke, da det forøger filstørrelsen uden at forbedre kvaliteten). I de fleste tilfælde ser videoen bedst ud, hvis du vælger et tal, som går op i kildens bill./sek. Hvis kilden f.eks. er optaget med 30 fps, skal du vælge en billedhastighed på 10 eller 15. Vælg ikke en hastighed, der er højere end kildematerialets.

   Keyframe hvert Angiver keyframe-hyppigheden. En højere keyframe-hastighed (lavere tal) forbedrer videokvaliteten, men forøger filstørrelsen. Med nogle komprimeringsprogrammer indsættes der automatisk en ekstra keyframe, hvis for meget af billedet er ændret fra ét billede til det næste. Generelt er én keyframe hvert 5. sekund (multiplicer billeder pr. sekund med 5) tilstrækkeligt. Hvis du opretter en fil til RTSP-streaming og er bekymret for leveringsnetværkets pålidelighed, kan du forøge keyframe-hyppigheden til én keyframe for hver 1 eller 2 sekunder.

   Begræns datahastighed til Angiver kilobit pr. sekund (kbps) under afspilning. En højere kbps-hastighed forbedrer normalt filmens afspilningskvalitet, men du bør ikke vælge en højere datahastighed end den tilgængelige båndbredde.

   Dybde Angiver det antal farver, der skal medtages i den video, du eksporterer. Denne menu er ikke tilgængelig, hvis den valgte codec kun understøtter én farvedybde.

   Kvalitet Træk evt. skyderen, eller skriv en værdi for at justere den eksporterede videos billedkvalitet og dermed filstørrelse. Hvis du bruger den samme codec til at optage og eksportere, og du har gengivet eksempler på en sekvens, kan du spare gengivelsestid ved at sørge for, at eksportkvalitetsindstillingen stemmer overens med den oprindelige indstilling for optagekvalitet. Hvis du forøger kvaliteten over den oprindelige optagekvalitet, medfører det ikke højere kvalitet, men kan betyde længere gengivelsestider.

   Scanningstilstand Angiver, om den eksporterede film har halvbilleder (interlaced) eller ingen halvbilleder (progressiv).

   Størrelsesforhold Angiver et 4:3- eller 16:9-størrelsesforhold for den eksporterede film.

   Indstillinger (Kun Intel Indeo® Video 4.4) Angiver komprimering, gennemsigtighedsindstillinger og adgang for Intel Indeo® Video 4.4-codec.

Eksportindstillinger for DV Stream (Photoshop Extended CS5)

Følgende indstillinger findes i dialogboksen DV-eksportindstillinger:

DV-format Angiver enten DV- eller DVCPRO-formatet til den eksporterede video.

Videoformat Angiver enten NTSC- eller PAL-videotransmissionsstandarden.

Scanningstilstand Angiver, om den eksporterede video har halvbilleder (interlaced) eller ingen halvbilleder (progressiv scanning).

Størrelsesforhold Angiver et størrelsesforhold på 4:3 eller 16:9.

Bevar størrelsesforhold med Angiver en indstilling, hvis filmen skaleres til nye pixeldimensioner. Letterbox skalerer kilden proportionalt, så den passer i det rene billedområde, og tilføjer sorte bjælker i toppen og bunden eller siderne som nødvendigt. Beskær centrerer, skalerer og beskærer til det rene billedområde.

Bemærk! *Selvom dialogboksen DV-eksportindstillinger indeholder lydformatindstillinger, eksporterer Photoshop Extended ikke lyd i DV-filer.*

Indstillinger for billedsekvens for QuickTime-eksport (Photoshop Extended CS5)

QuickTime bruges typisk til at eksportere videofiler. Men du kan også vælge Billedsekvens i pop op-menuen QuickTime-eksport. Klik på Indstillinger for at få adgang til følgende indstillinger:

Format Vælger et filformat til de eksporterede billeder.

Billeder pr. sekund Indstiller billedhastigheden for billedsekvensen.

Indsæt mellemrum inden tal Indsætter et mellemrum mellem navnet og det genererede tal i billedets filnavn.

Indstillinger Klik på knappen Indstillinger, hvis den vises, og angiv formatspecifikke indstillinger.

Du kan læse mere om de specifikke filformater og deres indstillinger under Gemme og eksportere billeder og Filformater.

Angiv MPEG-4-eksportindstillinger (Photoshop Extended)

1. Vælg QuickTime-eksport i dialogboksen Gengiv video, og vælg derefter MPEG-4 i pop op-menuen. Klik derefter på Indstillinger.
2. Vælg MP4 eller MP4 (ISMA) i menuen Filformat i dialogboksen MPEG-4-eksportindstillinger. MP4-formatet (ISMA) sikrer kompatibilitet med enheder fremstillet af ISMA-medlemmer.
3. Angiv følgende under Video:

   Videoformat Vælger den codec, der skal komprimere videoen. H.264 anbefales til den højeste kvalitet med den laveste datahastighed (eller den mindste fil). Hvis filen skal afspilles på en enhed, der understøtter MPEG-4-video, skal du vælge grundlæggende MPEG-4 (Basic) eller forbedret MPEG-4 (Improved), afhængigt af målenheden. Hvis kildefilmens videospor allerede er komprimeret, kan du vælge Videregivelse, så videoen ikke bliver komprimeret igen.

   Datahastighed Angiver kilobit pr. sekund (kbps) under afspilning. En højere kbps-hastighed forbedrer normalt filmens afspilningskvalitet, men du bør ikke vælge en højere datahastighed end den tilgængelige båndbredde.

   Optimeret til Angiver, hvor meget datahastigheden kan variere over og under den valgte datahastighed. Denne indstilling kan vælges, hvis du vælger MP4 i menuen Filformat, vælger H.264 i menuen Videoformat, klikker på Videoindstillinger og vælger Bedste kvalitet.

   Billedstørrelse Angiver pixeldimensionerne for den eksporterede video. Aktuel bevarer kildematerialets størrelse. Vælg Brugerdefineret for at angive en størrelse, der ikke er vist i menuen Billedstørrelse.

   Bevar størrelsesforhold med Angiver en indstilling, hvis filmen har brug for at blive skaleret til de nye pixeldimensioner. Letterbox skalerer kilden proportionalt, så den passer i det rene billedområde, og tilføjer sorte bjælker i toppen og bunden eller siderne som nødvendigt. Beskær centrerer, skalerer og beskærer til det rene billedområde. Tilpas inden for størrelse justerer til målstørrelsen ved at tilpasse efter den længste side og om nødvendigt skalere.

   Billedhastighed Angiver billedhastigheden for afspilning af den eksporterede video. Normalt ser video bedre ud, hvis du vælger et tal, der kan deles nøjagtigt med kildens billedhastighed (fps). Hvis kilden f.eks. er optaget med 30 fps, skal du vælge en billedhastighed på 10 eller 15. Vælg ikke en hastighed, der er højere end kildematerialets.

   Keyframe Angiver, at keyframes genereres automatisk, eller angiver, hvor ofte keyframes oprettes i den eksporterede video. En højere keyframe-hastighed (lavere tal) forbedrer videokvaliteten, men forøger filstørrelsen.
4. (Kun MP4-filformat) Klik på knappen Videoindstillinger, og angiv følgende:

   Resynkroniseringsmærker (Kun MPEG-4 Basic og MPEG-4 Improved) Bruger resynkroniseringsmærker i videoens bitstrøm. Det kan hjælpe med at genvinde synkronisering på grund af transmissionsfejl.

   Begræns profil(er) til (Kun H.264) Vælger profiler til afspilning af videofiler på en enhed, som overholder specifikationerne for en eller flere af standardens profiler.

   Kodningstilstand (Kun H.264) Angiver, om du vil have den bedste kvalitet eller hurtigere kodning.

Til toppen

Angive indstillinger for QuickTime Movie (Photoshop Extended CS5)

1. Vælg QuickTime-eksport i dialogboksen Gengiv video, og vælg derefter QuickTime Movie i pop op-menuen.

2. Klik på knappen Indstillinger.
3. Sørg for, at Video er valgt i dialogboksen Filmindstillinger.

   Bemærk! *Selvom dialogboksen med filmindstillinger viser lydindstillinger, kan du ikke justere de aktuelle lydindstillinger. Du kan læse om at medtage lyd i eksporterede filer under Eksempel på lyd i videolag (Photoshop Extended).*

4. Klik på den relevante knap under Video for at angive følgende:

   Indstillinger Åbner dialogboksen Standardindstillinger for videokomprimering, så du kan angive videokomprimering og tilhørende indstillinger.

   Filter Åbner dialogboksen Vælg videofilter, hvor du kan anvende indbyggede QuickTime-videoeffekter.

   Størrelse Åbner dialogboksen Indstillinger for eksportstørrelse for at angive pixeldimensioner for den eksporterede video.

5. (Valgfrit) Hvis filmen leveres via internettet, skal du vælge Forbered til internetstreaming og vælge en af følgende:

   Hurtig start Indstiller filmen til at begynde afspilning fra en webserver, inden filmen er helt overført til harddisken på en brugers computer.

   Hurtig start – komprimeret header Komprimerer filmens header uden tab og indstiller filmen til at begynde afspilning fra en webserver, inden filmen er helt overført til harddisken på en brugers computer.

   Streaming i realtid Indstiller filmen til at blive streamet af en QuickTime Streaming Server.

Standardindstillinger for komprimering af QuickTime-video (Photoshop Extended CS5)

Følgende indstillinger er tilgængelige i dialogboksen Standardindstillinger for videokomprimering:

Komprimeringstype Vælg den codec, der skal anvendes, når en fil eksporteres.

Bevægelse Angiv billedhastigheden til videoen ved at vælge antallet af billeder pr. sekund (fps). Nogle codecs understøtter et bestemt sæt billedhastigheder. Hvis du forøger billedhastigheden, kan det give jævnere bevægelser (afhængigt af kildeklippenes oprindelige billedhastigheder), men der bruges mere diskplads. Angiv, hvor ofte keyframes genereres, hvis det er tilgængeligt. (Se Om at bruge QuickTime-keyframes).

Datahastighed Vælg (hvis funktionen findes for det valgte komprimeringsprogram) og skriv en datahastighed for at indsætte en øvre grænse på mængden af videodata, der produceres af den eksporterede video, når den afspilles.

Kompressor Angiv indstillinger for komprimeringsprogram, der er specifikke for den valgte codec. Klik på knappen Indstilling (hvis den er tilgængelig) for at angive yderligere komprimeringsindstillinger. Hvis menuen Dybde er tilgængelig, skal du vælge det antal farver, der skal medtages i den eksporterede video. Denne menu er ikke tilgængelig, hvis den valgte codec kun understøtter én farvedybde.

Hvis skyderen Kvalitet er tilgængelig under Kompressor, skal du trække skyderen eller skrive en værdi for at justere den eksporterede videos billedkvalitet og dermed filstørrelse. Hvis du bruger den samme codec til at optage og eksportere, og du har gengivet eksempler på en sekvens, kan du spare gengivelsestid ved at sørge for, at eksportkvalitetsindstillingen stemmer overens med den oprindelige indstilling for optagekvalitet. Hvis du forøger kvaliteten over den oprindelige optagekvalitet, medfører det ikke højere kvalitet, men kan betyde længere gengivelsestider.

Bemærk! *Indstillinger for komprimeringsprogram er ikke tilgængelige for Component Video Codec.*

Indstillinger for QuickTime-films størrelser (Photoshop Extended CS5)

Følgende indstillinger er tilgængelige i dialogboksen Indstillinger for eksportstørrelse:

Dimensioner Angiver billedstørrelsen for den eksporterede film. Hvis du vil angive en billedstørrelse, der ikke er medtaget i menuen Dimensioner, skal du vælge Brugerdefineret og indtaste værdier for Bredde og Højde.

Bevar størrelsesforhold med Angiver en indstilling, hvis filmen skaleres til en ny billedstørrelse. Letterbox skalerer kilden proportionalt, så den passer i det rene billedområde, og tilføjer sorte bjælker i toppen og bunden eller siderne som nødvendigt. Beskær centrerer, skalerer og beskærer til det rene billedområde. Tilpas inden for dimensioner justerer målstørrelsen ved at tilpasse efter den længste side og om nødvendigt skalere.

Fjern skærminterlacing af kildevideo Fjerner skærminterlacing af de to halvbilleder i hvert interlaced videobillede.

- Optimere billeder
- Billedstakke (Photoshop Extended)
- Fortolke videooptagelser (Photoshop Extended)

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Overblik over video og animation

Om videolag
Understøttede video- og billedsekvensformater
Oversigt over panelet Animation
Skift mellem animationstilstande
Angiv tidslinjevarighed og billedhastighed

Bemærk! *For Photoshop-versioner tidligere end Photoshop CC er nogle af de omtalte funktioner i denne artikel kun tilgængelige, hvis du har Photoshop Extended. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC.*

Om videolag

Til toppen

Du kan bruge Photoshop til at redigere de enkelte billeder med video- og billedsekvensfiler. Ud over at bruge Photoshop-værktøjer til at redigere og male på video kan du også anvende filtre, masker, transformeringer, lagtyper og blandingstilstande. Når du har foretaget redigeringerne, kan du gemme dokumentet som en PSD-fil (der kan afspilles i andre Adobe-programmer, f.eks. Premiere Pro og After Effects, eller åbnes som en statisk fil i andre programmer). Du kan også gengive den som en QuickTime-film eller billedsekvens.

Der findes en video om at arbejde med videolag på www.adobe.com/go/vid0027_dk.

Bemærk! *Du kan kun arbejde med visuelle billeder i en videofil, ikke lyden.*

Når du åbner en videofil eller billedsekvens i Photoshop , findes billederne i et *videolag*. I panelet Lag er et videolag vist med et filmstripikon . Med videolag kan du male på og klone de enkelte rammer med pensel- og stempelværktøjerne. Ligesom du arbejder med almindelige lag, kan du oprette markeringer eller anvende masker til at begrænse redigeringerne til bestemte områder i et billede. Du navigerer gennem billeder ved hjælp af tidslinjetilstanden i panelet Animation (Vindue > Animation).

Bemærk! *Videolag fungerer ikke, når panelet Animation er i billedtilstand.*

Du arbejder med videolag som med almindelige lag ved at justere blandingstilstand, opacitet, placering og lagtype. Du kan også gruppere videolag i panelet Lag. Med justeringslag kan du anvende farve- og tonejusteringer på videolag uden at ødelægge noget.

Hvis du foretrækker at redigere billedet på et separat lag, kan du oprette et tomt videolag. Med tomme videolag kan du også oprette håndtegnede animationer.

Bemærk! *Et videolag henviser til den originale fil, så redigeringer af videolaget ikke ændrer den originale video- eller billedsekvensfil. Hvis du vil bevare sammenkædningen til den oprindelige fil, skal du sørge for, at den forbliver på samme placering i forhold til PSD-filen. Læs mere under Erstatte optagelser i et videolag.*

Understøttede video- og billedsekvensformater

Til toppen

Du kan åbne videofiler og billedsekvenser i følgende formater.

QuickTime-videoformater

- MPEG-1 (.mpg eller .mpeg)
- MPEG-4 (.mp4 eller .m4v)
- MOV
- AVI
- MPEG-2 understøttes, hvis der er installeret en MPEG-2-koder på computeren.

Billedsekvensformater

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD

- Targa
- TIFF
- Cineon og JPEG 2000 understøttes, hvis ekstramodulerne er installeret.

Du kan finde yderligere oplysninger om ekstramoduler og om, hvordan de installeres, i Ekstramoduler.

Farvetilstand og bitdybde

Videolag kan indeholde filer med følgende farvetilstande og bit pr. kanal (bpc):

- Gråtone: 8, 16 eller 32 bpc
- RGB: 8, 16 eller 32 bpc
- CMYK: 8 eller 16 bpc
- Lab: 8 eller 16 bpc

Til toppen

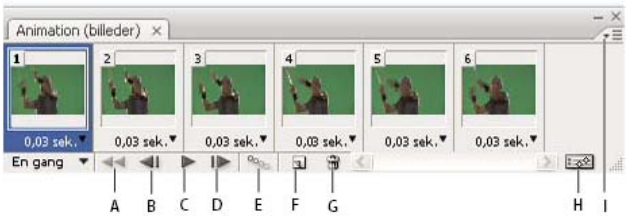
Oversigt over panelet Animation

Du kan se en video om panelet Animation under www.adobe.com/go/vid0023_dk.

En *animation* er en sekvens af *billeder*. Hvert billede adskiller sig en anelse fra det foregående, og der skabes derfor en illusion af bevægelse eller andre ændringer, når billederne vises hurtigt efter hinanden.

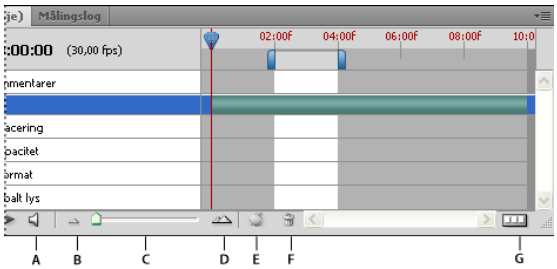
I standardudgaven af tidligere versioner af Photoshop vises panelet Animation (Vindue > Animation) i billedtilstand. Det viser en miniatureudgave af hvert billede i animationen. Brug værktøjerne nederst i panelet til at navigere gennem billederne, angive løkkeindstillinger, tilføje og slette billeder og se et eksempel på animationen.

Menuen i panelet Animation indeholder yderligere kommandoer til redigering af billeder eller tidslinjevarigheder og til konfiguration af panelvisningen. Klik på ikonet for panelmenuen for at se tilgængelige kommandoer.



Panelet Animation (billedtilstand)
***A.** Marker første billede **B.** Markerer forrige billede **C.** Afspiller animation **D.** Markerer næste billede **E.** Tween-animationsbilleder **F.** Dublerer markerede billeder **G.** Sletter markerede billeder **H.** Konverterer til tidslinjetilstand **I.** Menuen i panelet Animation*

Du kan bruge panelet Animation i enten billedtilstand eller tidslinjetilstand. Tidslinjetilstand viser billedvarigheden og animationsegenskaberne for dokumentlag. Brug værktøjerne nederst i panelet til at navigere gennem billeder, zoome tidsvisningen ind eller ud, slå gennemskinnelige ark til eller fra, slette keyframes og få vist videoen. Du kan bruge kontrolelementerne på selve tidslinjen til at justere billedvarighed for et lag, indstille keyframes for lagegenskaber og angive et afsnit af videoen som arbejdsområdet.



Panelet Animation (tidslinjetilstand)
***A.** Aktiver lydafspilning **B.** Zoom ud **C.** Skydeknap til zoom **D.** Zoom ind **E.** Slå gennemsigtige papirer til/fra **F.** Slet keyframes **G.** Konverter til billedanimation*

I tidslinjetilstand viser panelet Animation de enkelte lag i et Photoshop-dokument (bortset fra baggrundslaget), og panelet er synkroniseret med panelet Lag. Hver gang et lag tilføjes, slettes, omdøbes, grupperes, dubleres eller tildeles en farve, opdateres ændringerne i begge paneler.

***Bemærk!** Når animerede lag er grupperet som et Smart Object, gemmes animationsoplysningerne fra panelet Animation i det pågældende Smart Object. Se også Om Smart-objekter.*

Kontrolelementer til billedtilstand

I billedtilstand indeholder panelet Animation følgende kontrolelementer:

Løkkeindstillinger Indstiller det antal gange, en animation afspilles, når den eksporteres som en animeret GIF-fil.

Billedforsinkelse Indstiller et billedes varighed under afspilning.

Tween-animationsbilleder
Tilføjer en række billeder mellem to eksisterende billeder, så lagegenskaberne *interpoleres* (varieres) ensartet mellem de nye billeder.

Dubler markerede billeder
Føjer et billede til animationen ved at dublere det valgte billede i panelet Animation.

Konverter til tidslinjeanimation
Konverterer en billedanimation til en tidslinjeanimation ved hjælp af keyframes for at animere lagegenskaber.

Kontrolelementer i tidslinjetilstand

I tidslinjetilstand indeholder panelet Animation følgende funktioner og kontrolelementer:

Indikator for cachelagrede billeder Viser en grøn linje for at angive de billeder, der cachelagres til afspilning.

Kommentarspor Vælg Rediger tidslinjekommentar i panelmenuen for at indsætte en tekstkommentar på det aktuelle tidspunkt. Kommentarer vises som ikoner i kommentarsporet. Flyt markøren hen på disse ikoner for at vise kommentarer som værktøjstip. Dobbeltklik på disse ikoner for at gennemgå kommentarerne. Hvis du vil navigere fra én kommentar til den næste, skal du klikke på knapperne Gå til forrige eller Gå til næste længst til venstre for kommentarsporet.

Hvis du vil oprette en HTML-tabel, der viser tidspunkt, billednummer og tekst for hver kommentar, skal du vælge Eksporter tidslinjekommentarer i panelmenuen.

Konverter til billedanimation Konverterer en tidslinjeanimation ved hjælp af keyframes til en billedanimation.

Vis tidskode eller billednummer Viser tidskode eller billednummer (afhængig af panelindstillinger) for det aktuelle billede.

Indikator for aktuelt tidspunkt
Træk indikatoren for aktuelt tidspunkt for at navigere i billeder eller ændre det aktuelle tidspunkt eller det aktuelle billede.

Globalt lysspor Viser keyframes, hvor du indstiller og ændrer masterbelysningsvinklen for lageffekter, f.eks. Slagskygge, Indvendig skygge samt Facet og prægning.

Keyframe-navigator
Pileknapper til venstre for en sporetiket flytter indikatoren for aktuelt tidspunkt til den forrige eller næste keyframe fra den aktuelle position. Klik på den midterste knap for at tilføje eller slette en keyframe på det aktuelle tidspunkt.

Lagvarighedslinje Angiver et lags tidsplacering i en video eller animation. Træk linjen for at flytte laget til en anden tidsplacering. Træk i en af linjens ender for at justere varigheden af et lag.

Ændret videospor Viser i forbindelse med videolag en varighedslinje for ændrede billeder. Du kan springe til ændrede billeder med keyframe-navigatoren til venstre for sporetiketten.

Tidslineal Måler varighed (eller antal billeder) vandret i henhold til dokumentets varighed og billedhastighed. Vælg Dokumentindstillinger i panelmenuen for at ændre varigheden eller billedhastigheden. Aksemærker og -tal vises langs linealen og afstandsændring med zoomindstillingen på tidslinjen.

Stopur til tidsændring
Aktiverer eller deaktiverer keyframing for en lagegenskab. Vælg denne indstilling for at indsætte en keyframe og aktivere keyframing for en lagegenskab. Fravælg for at fjerne alle keyframes og deaktivere keyframing for en lagegenskab.

Menuen i panelet Animation Indeholder funktioner, der påvirker keyframes, lag, paneludseende, gennemskinnelige ark og dokumentindstillinger.

Indikatorer for arbejdsområde Træk den blå fane i den ene eller anden side på det øverste spor for at markere den specifikke del af animationen eller videoen, du vil have vist eller eksportere.

Skift størrelse på miniaturebilleder

I panelet Animation kan du ændre størrelsen af de miniaturebilleder, der repræsenterer det enkelte billede eller lag.

1. Vælg Panelindstillinger i panelmenuen Animation.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg en størrelsesindstilling.
   - Vælg Ingen i tidslinjetilstand for kun at vise lagnavne.

Skift tidslinjeenheder

Du kan vise tidslinjen i panelet Animation i enten billednummer- eller tidskodeenheder.

- Du vælger, hvilke enheder der skal vises, ved at vælge Panelindstillinger i menuen i panelet Animation og vælge Billednumre eller Tidskode.
- Hvis du vil skifte mellem enheder, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på visningen af aktuelt tidspunkt i hjørnet øverst til venstre på tidslinjen.

Vise eller skjule lagegenskaber på tidslinjen

Når du føjer lag til et dokument, vises de som spor på tidslinjen. Udvid lagspor for at vise lagegenskaber, der kan animeres.

- Hvis du vil vise eller skjule lagegenskaber, skal du klikke på trekanten til venstre for lagnavnet.

Vis eller skjul lag på tidslinjen

Alle dokumentlag vises på tidslinjen som standard. Hvis kun et undersæt af lagene skal vises, skal du først indstille dem som foretrukne.

1. Vælg et eller flere lag i tidslinjetilstand i panelet Animation, og vælg derefter Vis > Angiv foretrukne lag i menuen i panelet Animation.
2. Hvis du vil angive, hvilke lag der vises, skal du vælge Vis i menuen i panelet Animation og derefter vælge Alle lag eller Foretrukne lag.

Navigation på tidslinjen

- Benyt en af følgende fremgangsmåder, når panelet Animation er i tidslinjetilstand:
  - Træk indikatoren for aktuelt tidspunkt .
  - Klik på et tal eller en placering på tidslinealen på det sted, hvor indikatoren for aktuelt tidspunkt skal placeres.
  - Træk visningen af aktuelt tidspunkt (i hjørnet øverst til venstre på tidslinjen).
  - Dobbeltklik på visningen for aktuelt tidspunkt, og indtast et billednummer eller et tidspunkt i dialogboksen Angiv aktuel tid.
  - Brug kontrolelementerne til afspilning i panelet Animation.
  - Vælg Gå til i menuen i panelet Animation, og vælg derefter en tidslinjeindstilling.

Til toppen

Skift mellem animationstilstande

Du kan bruge panelet Animation i enten billed- eller tidslinjeanimationstilstand. Billedtilstand viser hvert enkelt billede, så du kan angive varigheds- og lagegenskaber for billederne enkeltvis. Tidslinjetilstand viser billeder på en sammenhængende tidslinje, så du kan animere egenskaber med keyframes og afspille videolag.

Ideelt set bør du vælge den ønskede tilstand, inden du starter en animation. Men det er muligt at skifte animationstilstand i et åbent dokument, så en billedanimation konverteres til en tidslinjeanimation eller omvendt.

Bemærk! *Du mister muligvis nogle interpolerede keyframes, hvis du konverterer en tidslinjeanimation til en billedanimation. Animationens udseende ændres dog ikke.*

- Benyt en af følgende fremgangsmåder panelet Animation:
  - Klik på ikonet Konverter til billedanimation .
  - Klik på ikonet Konverter til tidslinjeanimation .
  - Vælg enten Konverter til billedanimation eller Konverter til tidslinje i menuen i panelet Animation.

Til toppen

Angiv tidslinjevarighed og billedhastighed

Når du arbejder i tidslinjetilstand, kan du angive varigheden og billedhastigheden for et dokument, som indeholder video eller animation. *Varighed* er videoklippets overordnede tidslængde, fra det første billede, du angiver, til det sidste. *Billedhastighed* eller billeder pr. sekund (fps) bestemmes normalt af den outputtype, du producerer: NTSC-video har en billedhastighed på 29,97 fps, PAL-video har en billedhastighed på 25 fps, og film har en billedhastighed på 24 fps. Afhængigt af transmissionssystemet kan DVD-Video have den samme billedhastighed som NTSC-video eller PAL-video eller en billedhastighed på 23,976. Video beregnet til cd-rom eller internettet har typisk en billedhastighed på 10 til 15 fps.

Når du opretter et nyt dokument, er standardvarigheden af tidslinjen 10 sekunder. Billedhastigheden afhænger af den valgte dokumentforudindstilling. For forudindstillinger, der ikke vedrører video, (f.eks. Internationalt papir), er standardhastigheden 30 bill./sek. For videoforudindstillinger er hastigheden 25 bill./sek. for PAL og 29,97 for NTSC.

1. Vælg Dokumentindstillinger i menuen i panelet Animation.
2. Indtast eller vælg værdier for Varighed og Billedhastighed.

Bemærk! *Hvis varigheden af en eksisterende video eller animation forkortes, betyder det, at billeder (og evt. keyframes) skæres væk fra slutningen af dokumentet.*

- Oprette billeder til video

- Indlæse videohandlinger
- Justerings- og udfyldningslag
- Angive det tidslinjeområde, der skal vises
- Video om tidslinjetilstand

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Filtre og effekter

Overblik over Sløringsgalleri
Kelby (7. maj 2012)
videoselvstudium
Hurtig, kreativ kontrol i et dedikeret arbejdsrum til sløring.

Brug af det nye tredelte Sløringsgalleri
Lynda.com (7. maj 2012)
videoselvstudium
Styr øjets fokus med nøjagtig placering af sløring.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Filtereffektreference | CC, CS6

Liste over filtre, der understøtter 16-bit/kanal- og 32-bit/kanal-dokumenter
Kunstneriske filtre
Sløringsfiltre
Penselstrøgfiltre
Forvrængningsfiltre
Støjfiltre
Opbrydningsfiltre
Gengivelsesfiltre
Skarphedsfiltre
Skitseringsfiltre
Effektfiltre
Teksturfiltre
Videofiltre
Andre filtre
Digimarc-filtre
Flugtpunkt

Bemærk: *Komplette oplysninger om brug af visse filtre finder du i andre afsnit. Søg i Hjælp til Adobe for oplysninger om filtrene til justering af skarphed, sløring, linsekorrektion, linsesløring, støjreduktion, blødgøring og flugtpunkt.*

Til toppen

Liste over filtre, der understøtter 16-bit/kanal- og 32-bit/kanal-dokumenter

Følgende filtre understøtter 16-bit/kanal- og 32-bit/kanal-dokumenter:

- Alle sløringsfiltre (undtagen Linsesløring og Smart sløring)
- Alle forvrængningsfiltre
- Filteret Støj > Tilføj støj
- Alle opbrydningsfiltre
- Alle gengivelsesfiltre (undtagen Belysningseffekter)
- Alle skarphedsfiltre (undtagen filteret Gør kanten skarpere)
- Følgende filtre under Filter > Effekt:
  - Spredning
  - Prægning
  - Aftegn kontur
- Alle videofiltre
- Alle filtre under Filter > Andre

Til toppen

Kunstneriske filtre

Med filtrene i undermenuen Kunstnerisk kan du skabe kunstneriske effekter til et kunstprojekt eller kommercielt projekt. Brug f.eks. filteret Fritskrabning til collager eller typografi. Disse filtre kopierer naturlige eller traditionelle medieeffekter. Alle de kunstneriske filtre kan anvendes ved hjælp af Filtergalleri.

Farveblyant Tegner et billede med farveblyanter på en ren baggrund. Kanter bevares og får et udseende som groft fletværk. Den rene baggrundsfarve kan ses gennem de mere udjævnede områder.

Du kan opnå en pergamenteffekt ved at ændre baggrundsfarven, lige før du anvender filteret Farveblyant på et markeret område.

Fritskrabning Får et billede til at fremstå, som om det var oprettet af groft udskårne stykker farvepapir. Billeder med høj kontrast vises som i silhuet, og farvebilleder opbygges af flere lag farvepapir.

Tør pensel Maler billedets kanter med en teknik som en tør pensel (mellem olie og akvarel). Filteret forenkler et billede ved at reducere dets farveområde til almindelige farver.

Kornet film Anvender et jævnt mønster på skyggetonerne og mellemtonerne. Et mere jævnt og mættet mønster føjes til de lysere områder. Dette filter kan især bruges til at fjerne striber i blandinger og til visuelt at gøre elementer fra forskellige kilder ensartede.

Fresko Maler et billede i en grov stil med korte, afrundede og hurtigt påførte dup.

Neonskær Tilføj forskellige typer glød til objekterne i billedet. Dette filter er velegnet til farvelægning af et billede, samtidig med at dets udseende gøres blødere. Du kan vælge en farve til gløden ved at klikke på glødboksen og vælge en farve i farvevælgeren.

Klatmaleri Giver dig mulighed for at vælge mellem forskellige penselstørrelser (fra 1 til 50) og -typer for at opnå en kunstnerisk effekt. Penseltyper omfatter Simpel, Lys og grov, Mørk og grov, Bred og skarp, Bred og sløret og Funklende.

Paletkniv Reducerer detaljer i et billede for at opnå en tyndt malet lærredseffekt, som viser den underliggende tekstur.

Plasticfolie Overtrækker billedet med skinnende plastic, som fremhæver overfladedetaljerne.

Reducer kanter Reducerer antallet af farver i et billede i henhold til den angivne indstilling for farvereduktion og finder billedets kanter og tegner sorte streger på dem. Store brede områder indeholder enkle skygger, og fine mørke detaljer fordeles i billedet.

Pasteller Anvender strøg med pastelkridt på en teksturbaggrund. I områder med lyse farver ser kridtet tykt ud med kun en smule tekstur, og i mørkere områder ser kridtet ud til at være skrabet af, så teksturen er synlig.

Udtværingspen Blødgør et billede ved at anvende korte diagonale strøg til at udtvære de mørkere områder. Lysere områder bliver lysere og mister detaljer.

Svamp Frembringer billeder med områder med kraftig tekstur i kontrastfarver, der ser ud, som om de var malet med en svamp.

Undermaling Maler billedet på en teksturbaggrund og maler derefter det endelige billede henover.

Akvarel Maler billedet i akvarelstil med en mellemstor pensel med vand og farve, så detaljerne forenkles. Filteret mætter farven, hvis der forekommer væsentlige toneændringer ved kanterne.

Til toppen

Sløringsfiltre

Sløringsfiltrene gør en markering eller et helt billede blødere og kan især bruges til retouchering. De udglatter overgange ved at tage gennemsnittet af pixel ved siden af de hårde kanter på definerede linjer og skyggelagte områder i et billede.

Før (venstre) og efter (højre) brug af filteret Linsesløring, hvor baggrunden er sløret, og forgrunden er skarp.

Bemærk: *Hvis du vil anvende et sløringsfilter på kanterne af et lag, skal du fravælge indstillingen Lås gennemsigtige pixel i panelet Lag.*

Gennemsnit Finder gennemsnitsfarven for et billede eller en markering og udfylder derefter billedet eller markeringen med farven for at fremstille et jævnt udseende. Hvis du f.eks. har markeret et område med græs, ændrer filteret området til en homogen grøn farve.

Sløring og Mere sløring Fjerner støj de steder, hvor der er tydelige farveovergange i et billede. Sløringsfiltre udglatter overgange ved at tage gennemsnittet af pixel ved siden af de hårde kanter på definerede linjer og skyggelagte områder. Filteret Mere sløring skaber en effekt, der er tre eller fire gange kraftigere end filteret Sløring.

Boksløring Slører et billede ud fra den gennemsnitlige farveværdi for tilstødende pixel. Dette filter er praktisk til at oprette specialeffekter. Du kan justere størrelsen på det område, der bruges til at beregne den gennemsnitlige værdi for en given pixel. En større radius medfører større sløring.

Gaussisk sløring Slører hurtigt en markering med en mængde, der kan justeres. *Gaussisk* hentyder til den klokkeformede kurve, der oprettes, når Photoshop anvender et vægtet gennemsnit på pixlene. Filteret Gaussisk sløring tilføjer lavfrekvensdetaljer og kan give en diset effekt.

***Bemærk**: Når gaussisk sløring, boksløring, bevægelsesløring eller formsløring anvendes på et markeret billedområde, kan disse filtre medføre visuelt uventede resultater ved kanterne af markeringen. Det skyldes, at disse sløringsfiltre bruger billeddata uden for det markerede område til at oprette nye, slørede pixel inde i det markerede område. Hvis markeringen f.eks. repræsenterer et baggrundsområde, du vil sløre, mens forgrunden skal forblive skarp, bliver kanterne af det slørede baggrundsområde belagt med farver fra forgrunden, så der opstår en ujævn og uklar kontur omkring forgrunden. Du kan undgå denne effekt i disse tilfælde ved at bruge smart sløring eller linsesløring.*

Linsesløring Slører et billede for at skabe et indtryk af smallere feltdybde, så visse objekter i billedet forbliver skarpe, og andre områder bliver slørede. Se Tilføje linsesløring.

Bevægelsesløring Slører i en bestemt retning (fra -360º til +360º) og med en bestemt intensitet (fra 1 til 999). Filterets effekt svarer til at tage et billede af et objekt i bevægelse med en fast eksponeringstid.

Radial sløring Simulerer sløringen ved et kamera, der zoomer eller roterer, for at frembringe en blød sløring. Vælg Drej rundt for at sløre langs koncentriske cirkelstreger, og angiv derefter en rotationsgrad. Vælg Zoom for at sløre langs radiale streger, som om der zoomes ind på eller ud af billedet, og angiv derefter en værdi fra 1 til 100. Som sløringskvalitet kan vælges Udkast (til hurtige, men kornede resultater) eller God og Bedst for at få mere jævne resultater, man ikke kan se forskel på bortset fra i en stor markering. Angiv sløringens startpunkt ved at trække mønsteret i boksen Sløringscentrum.

Formsløring Bruger den angivne kerne til at oprette sløringen. Vælg en kerne på listen over brugerdefinerede formforudindstillinger, og brug radiusskydeknappen til at justere størrelsen. Du kan indlæse forskellige formbiblioteker ved at klikke på trekanten og vælge på listen. Radius bestemmer størrelsen på kernen. Jo større kernen er, desto større er sløringen.

Smart sløring Slører et billede med præcision. Du kan angive en radius, en tærskel og en sløringskvalitet. Værdien for Radius bestemmer størrelsen på det område, hvor der søges efter uensartede pixel. Værdien for Tærskel bestemmer, hvor uensartede pixlene skal være, før de påvirkes. Du kan også indstille en tilstand for hele markeringen (Normal) eller for farveoverganges kanter (Kun kant og Maskekant). I områder med tydelig kontrast anvender Kun kant sorte og hvide kanter, og Maskekant anvender hvid.

Overfladesløring Slører et billede og bevarer kanter. Dette filter kan bruges til at oprette specialeffekter og fjerne støj og kornethed. Indstillingen Radius angiver størrelsen på det område, der bruges til at indsamle data til sløringen. Indstillingen Tærskel styrer, hvor meget de tilstødende pixels toneværdier skal afvige fra værdien for den midterste pixel, inden de bliver en del af sløringen. Pixel med forskelle i toneværdier, der er mindre end tærskelværdien, udelades fra sløringen.

Til toppen

Penselstrøgfiltre

Ligesom de kunstneriske filtre giver penselstrøgfiltrene et kunstnerisk udseende ved at bruge forskellige pensel- og trykfarvestrøg som effekter. Nogle af filtrene tilføjer korn, maling, støj, kantdetaljer eller tekstur. Alle penselstrøgfiltrene kan anvendes ved hjælp af Filtergalleri.

Fremhævede kanter Fremhæver kanterne i et billede. Når indstillingen for kantlysstyrke er sat til en høj værdi, ligner fremhævningerne hvidt kridt, og med en lav værdi ligner fremhævningerne sort trykfarve.

Kantede strøg Maler et billede igen med diagonale strøg, hvor lysere og mørkere områder males med strøg i modsatte retninger.

Fletværk Bevarer det oprindelige billedes detaljer og træk samtidig med, at der tilføjes tekstur, og kanterne i farveområderne gøres grovere med simuleret blyantsskravering. Indstillingen Styrke (med værdier fra 1 til 3) bestemmer antallet af skraveringsgennemløb.

Mørke strøg Maler mørke områder med korte, tætte, mørke strøg og lysere områder med lange, hvide strøg.

Trykfarvekonturer Tegner et billede igen med fine, smalle streger over de oprindelige detaljer i pen- og trykfarvestil.

Stænk Svarer til effekten af en stænkairbrush. Hvis indstillingerne forøges, forenkles den samlede virkning.

Stænkede strøg Maler et billede igen og bruger de dominerende farver med vinklede, stænkede farvestrøg.

Sumi-e Maler et billede i japansk stil, som om en helt mættet pensel blev brugt på rispapir. Sumi-e opretter bløde, slørede kanter med dybsorte tryklignende farver.

Til toppen

Forvrængningsfiltre

Forvrængningsfiltrene forvrænger et billede geometrisk og skaber en 3D-effekt eller en anden effekt, hvor formen ændres. Bemærk, at disse filtre kan være meget hukommelseskrævende. Filtrene Diffust skær, Glas og Krusninger kan anvendes ved hjælp af Filtergalleri.

Diffust skær Gengiver et billede, som om det blev set gennem et blødt diffusionsfilter. Filteret tilføjer gennemsigtig hvid støj, hvor skæret udtones fra centrum af en markering.

Transformering Bruger et billede, kaldet en *transformeringsmaske*, til at bestemme, hvordan en markering forvrænges. Ved at bruge en parabolformet transformeringsmaske kan du f.eks. oprette et billede, som ser ud til at være udskrevet på et stykke klæde, der holdes i hjørnerne.

Glas Får et billede til at fremstå, som om det blev set gennem forskellige typer glas. Du kan vælge en glaseffekt eller oprette din egen glasoverflade som en Photoshop-fil og anvende den. Du kan justere indstillinger for skalering, forvrængning og udjævning. Når du benytter overfladeindstillinger sammen med en fil, skal du følge anvisningerne til filteret Transformering.

Krusninger Føjer krusninger med vilkårlig afstand til billedets overflade, så det ser ud til at være under vandet.

Knibning Klemmer en markering. En positiv værdi på op til 100 % forskyder en markering mod dens midtpunkt, og en negativ værdi på op til –100 % forskyder en markering udad.

Polære koordinater Konverterer en markering fra rektangulære til polære koordinater og omvendt i overensstemmelse med en valgt indstilling. Du kan bruge dette filter til at oprette en cylinderanamorfose – populær kunst i det 18. århundrede – hvor det forvrængede billede ser normalt ud, når det ses genspejlet i en cylinder.

Krusning Opretter et bølget mønster på en markering, som krusninger på overfladen i en dam. Brug filteret Bølge for at opnå større kontrol. Du kan bl.a. indstille antallet af og størrelsen på krusninger.

Vridning Forvrænger et billede langs en kurve. Angiv kurven ved at trække linjen i boksen. Du kan justere alle punkter langs kurven. Klik på Standard, hvis kurven igen skal være en lige linje. Du kan derudover vælge, hvordan ikke-forvrængede områder skal behandles.

Sfærisk effekt Giver objekter en 3D-effekt ved at bøje en markering rundt om en sfærisk form, så billedet forvrænges og strækkes, så det passer til den markerede kurve.

Hvirvel Roterer en markering skarpere i midten end ved kanterne. Hvis du angiver en vinkel, bliver resultatet et hvirvelmønster.

Bølge Fungerer stort set som filteret Krusning, men med større kontrol. Du kan bl.a. indstille antallet af bølgegeneratorer, bølgelængden (afstanden fra én bølgetop til den næste), bølgens højde og bølgetypen: Sinus (rullende), Trekant eller Firkant. Med indstillingen Gør vilkårlig anvendes vilkårlige værdier. Du kan også definere ikke-forvrængede områder.

Zigzag Forvrænger en markering radialt, afhængigt af pixelradius i markeringen. Med indstillingen Kamme angives antallet af retningsændringer for zigzag-mønsteret fra markeringens midtpunkt til kanterne. Du kan også angive, hvordan pixel skal transformeres: Med Krusninger transformeres pixel øverst til venstre eller øverst til højre, med Ud fra centrum transformeres pixel mod eller væk fra markeringens midtpunkt, og med Om midtpunkt roteres pixel omkring midtpunktet.

Til toppen

Støjfiltre

Støjfiltrene tilføjer eller fjerner *støj* eller pixel med vilkårligt fordelte farveniveauer. Dette hjælper med at blande en markering med de omgivende pixel. Med støjfiltre kan du oprette usædvanlige teksturer eller fjerne problemområder, f.eks. støv og ridser.

Tilføj støj Anvender vilkårlige pixel på et billede og simulerer virkningen af at tage billeder med højhastighedsfilm. Du kan også bruge filteret Tilføj støj til at reducere striber i udtyndede markeringer eller gradvise udfyldninger eller til at give kraftigt retoucherede områder et mere realistisk udseende. Indstillinger for støjfordeling omfatter Ensartet og Gaussisk. Ensartet fordeler farveværdier for støj ved hjælp af vilkårlige tal mellem 0 og plus eller minus den angivne værdi og opretter en raffineret effekt. Gaussisk fordeler farveværdier for støj langs en klokkeformet kurve og skaber en plettet effekt. Indstillingen Monokromatisk anvender kun filteret på toneelementerne i billedet uden at ændre farverne.

Fjern støj Registrerer kanterne i et billede (områder med betydelige farveændringer) og slører hele markeringen med undtagelse af disse kanter. Denne sløring fjerner støj og bevarer detaljerne.

Støv og ridser Reducerer støj ved at ændre uens pixel. Prøv med forskellige kombinationer af radius- og tærskelindstillinger for at opnå en balance mellem at gøre billedet skarpere og skjule fejl. Eller anvend filteret på markerede områder i billedet. Se også Anvendelse af filteret Støv & ridser.

Median Reducerer støj i et billede ved at blande pixlenes lysstyrke i en markering. Filteret søger inden for en pixelmarkerings radius efter pixel med ensartet lysstyrke og frasorterer pixel, der afviger for meget fra tilstødende pixel, og erstatter midterpixlen med medianlysstyrkeværdien for de pixel, der blev gennemsøgt. Dette filter kan især bruges til at fjerne eller reducere virkningen af bevægelse i et billede.

Reducer støj Reducerer støj og bevarer samtidig kanter baseret på brugerindstillinger, hvorved det samlede billede eller enkelte kanaler påvirkes. Se Reducere billedstøj og JPEG-artefakter.

Til toppen

Opbrydningsfiltre

Filtrene i undermenuen Opbrydning definerer en markering skarpt ved at sammenklumpe pixel med ens farveværdier i celler.

Farvehalvtone Simulerer virkningen af at bruge et forstørret halvtoneraster på hver kanal i billedet. For hver kanal opdeler filteret billedet i rektangler og erstatter hvert rektangel med en cirkel. Cirkelstørrelsen er proportional med rektanglets lysstyrke. Se Anvendelse af filteret Farvehalvtone.

Krystallisering Klumper pixel sammen til en ren farve i en polygonform.

Facet Klumper pixel bestående af rene eller ens farver sammen i blokke af ensfarvede pixel. Du kan bruge dette filter til at få et scannet billede til at se håndmalet ud eller til at få et realistisk billede til at ligne et abstrakt maleri.

Fragment Opretter fire kopier af pixlene i markeringen, tager gennemsnittet af dem og forskyder dem i forhold til hinanden.

Mezzotint Konverterer et billede til et vilkårligt mønster af sorte og hvide områder eller af helt mættede farver i et farvebillede. Vælg et punktmønster i menuen Tekst i dialogboksen Mezzotint for at bruge filteret.

Mosaik Klumper pixel sammen i firkantede blokke. Pixel i en given blok har samme farve, og farverne på blokkene repræsenterer farverne i markeringen.

Pointillistisk arbejdsmåde Opdeler farven i et billede i vilkårligt placerede punkter, som i et pointillistisk maleri, og bruger baggrundsfarven som et lærredsområde mellem punkterne.

Til toppen

Gengivelsesfiltre

Gengivelsesfiltrene opretter 3D-former, skymønstre, brydningsmønstre og simulerede lysbrydninger i et billede. Du kan også manipulere objekter i 3D-rum, oprette 3D-objekter (kuber, sfærer og cylindre) og oprette teksturudfyldninger ud fra gråtonefiler for at frembringe 3D-lignende effekter til belysning.

Skyer Genererer et blødt skymønster ved hjælp af vilkårlige værdier, der varierer mellem forgrunds- og baggrundsfarverne. Du kan generere et skarpere skymønster ved at holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, når du vælger Filter > Gengiv > Skyer. Når du anvender filteret Skyer, erstattes billeddataene på det aktive lag.

Skyblandinger Bruger vilkårligt genererede værdier, der varierer mellem forgrunds- og baggrundsfarverne for at skabe et skymønster. Filteret blander skydataene med de eksisterende pixel på samme måde, som tilstanden Forskel blander farver. Første gang du vælger dette filter, inverteres dele af billedet i et skymønster. Hvis du anvender filteret flere gange, oprettes ribbe- og åremønstre, som ligner en marmortekstur. Når du anvender filteret Skyblandinger, erstattes billeddataene på det aktive lag.

Fibre Opretter et udseende som vævede fibre ved hjælp af forgrunds- og baggrundsfarverne. Du kan bruge skydeknappen Varians til at styre farvevariationen (en lav værdi opretter lange farvestriber, mens en høj værdi opretter meget korte fibre med en mere varieret farvespredning). Brug skydeknappen Styrke til at angive hvert fibers udseende. En lav indstilling opretter en løs vævning, og en høj indstilling giver korte, trådede fibre. Klik på knappen Gør vilkårlig for at ændre mønsterets udseende. Du kan klikke flere gange på knappen, indtil du har det ønskede mønster. Når du anvender filteret Fibre, erstattes billeddataene på det aktive lag.

Prøv at tilføje et justeringslag med et farveforløbskort for at farvelægge fibrene.

Linsebrydning Simulerer den brydning, der opstår, når skarpt lys skinner ind i kameralinsen. Angiv en placering til brydningens centrum ved at klikke et sted i billedminiaturen eller ved at trække trådkorset.

Belysningseffekter Giver dig mulighed for at skabe et hav af belysningseffekter på RGB-billeder ved at variere 17 belysningsformer, tre lystyper og fire sæt lysegenskaber. Du kan også bruge teksturer fra gråtonefiler (kaldet *refleksionsoverflader*) til at oprette 3D-lignende effekter og gemme dine egne belysningsformer til brug i andre billeder. Se Tilføje belysningseffekter.

***Bemærk**: Belysningseffekter findes ikke i 64-bit versioner af Mac OS.*

Til toppen

Skarphedsfiltre

Skarphedsfiltrene stiller skarpt på slørede billeder ved at forøge kontrasten i tilstødende pixel.

Skarpere og Endnu skarpere Stiller skarpt på en markering, og gør den tydeligere. Virkningen af filteret Endnu skarpere er stærkere end med filteret Skarpere.

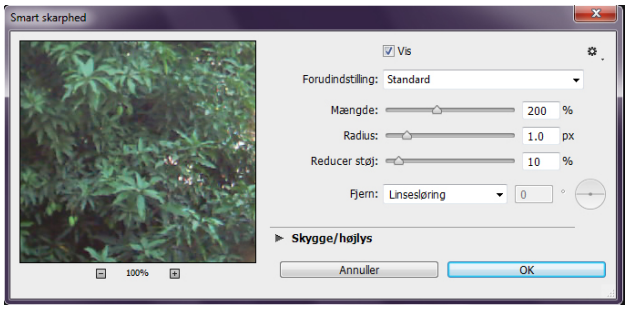
Gør kanter skarpere og Uskarp maskning Finder områderne i billedet med tydelige farveændringer, og gør dem skarpere. Filteret Gør kanter skarpere gør kun kanterne skarpere og bevarer samtidig billedets generelle udseende. Brug dette filter til at gøre kanter skarpere uden at angive en mængde. Til professionel farvekorrektion skal du bruge filteret Uskarp maskning til at justere kontrasten i kantdetaljer og frembringe en lysere og mørkere linje på hver side af kanten. Denne proces fremhæver kanten og skaber illusionen af et skarpere billede.

Smart skarphed Gør et billede skarpere ved at lade dig angive skarphedsalgoritmen eller styre mængden af skarphed, der findes i skygge- og højlysområder. Det er den anbefalede måde at få skarphed på, hvis du ikke har tænkt dig at bruge et bestemt skarphedsfilter. Se Gøre billedet skarpere ved hjælp af Smart skarphed.

Det forbedrede Smart skarphed-filter i Photoshop CC gør det muligt at frembringe kvalitetsbilleder ved hjælp af adaptiv skarphedsteknologi, som

minimerer mængden af støj og gloriedannelse. Dette filters strømlinede brugergrænsefladedesign indeholder bedre kontrolknapper til målrettet fokusering. Brug skydeknapperne til at foretage hurtige justeringer og de avancerede kontrolknapper til at finjustere resultaterne.

Funktionen Smart skarphed i Photoshop CC understøtter CMYK. Herudover kan du gøre vilkårlige kanaler skarpere. Du kan f.eks. vælge kun at gøre den blå kanal, den grønne kanal eller alfakanalen skarpere.



Brugergrænseflade for det forbedrede Smart skarphed-filter (Photoshop CC)

Nedenfor følger en anbefaling til, hvordan man gør billeder skarpere i Photoshop CC:

1. Indstil først Mængde til en høj værdi.
2. Forøg Radius-værdien, indtil der dannes en glorieeffekt.
3. Gør Radius-værdien mindre, indtil glorieeffekten forsvinder. Du har fundet den optimale Radius-værdi.
4. Gør nu Mængde-værdien mindre efter behov.
5. Juster skydeknappen Reducer støj, indtil mængden af støj på billedet svarer til den støjmængde, billedet havde, før du gjorde det skarpere. Hvis du reducerer støjmængden for meget, kan billedet komme til at se plastikagtigt ud. Højere Mængde-værdier kræver mere støjreduktion.

Til toppen

Skitseringsfiltre

Filtre i undermenuen Skitser føjer tekstur til billeder, ofte for at skabe en 3D-effekt. Filtrene er også nyttige til at give billeder et kunstnerisk eller håndtegnet udseende. Mange af skitseringsfiltrene bruger forgrunds- og baggrundsfarven, når de gentegner billedet. Alle skitseringsfiltrene kan anvendes ved hjælp af Filtergalleri.

Basrelief Transformerer et billede, så det fremstår udskåret i basrelief og belyst for at fremhæve overfladevariationerne. Mørke områder i billedet antager forgrundsfarven, og lyse farver bruger baggrundsfarven.

Kridt & kul Gentegner højlysområder og mellemtoner med en baggrund i ren mellemtonegrå tegnet med groft kridt. Skyggeområder erstattes med sorte diagonale kulstreger. Kul tegnes med forgrundsfarven og kridt med baggrundsfarven.

Kul Opretter en farvereduceret, udtværet effekt. Større kanter fremhæves, og mellemtoner skitseres med et diagonalt strøg. Kul er forgrundsfarven, og baggrundsfarven er papirets farve.

Krom Gengiver billedet, som om det havde en poleret overflade af krom. Områder med højlys er høje punkter, og skygger er lave punkter i den reflekterende overflade. Når filteret er anvendt, skal du bruge dialogboksen Niveauer for at lægge mere kontrast i billedet.

Conté-farveblyant Gengiver teksturen af dybe sorte og rene hvide Conté-farveblyanter på et billede. Filteret Conté-farveblyant benytter forgrundsfarven til mørke områder og baggrundsfarven til lyse områder. Du kan opnå en mere realistisk effekt ved at ændre forgrundsfarven til en af de almindelige farver for Conté-farveblyanten (sort, sepia eller blodrød), før du anvender filteret. Du kan skabe en dæmpet effekt ved at ændre baggrundsfarven til hvid, føje noget af forgrundsfarven til den hvide baggrund og derefter anvende filteret.

Grafisk pen Bruger fine, lineære blækstrøg til at fange detaljerne i det originale billede. Effekten er især påfaldende med scannede billeder. Filteret erstatter farver i det originale billede og bruger forgrundsfarven til trykfarve og baggrundsfarven til papir.

Halvtonemønster Simulerer effekten af et halvtoneraster, samtidig med at det kontinuerte farvetoneområde bevares.

Brevpapir Opretter et billede, der ser ud til at være konstrueret af håndlavet papir. Filteret forenkler billeder og kombinerer virkningerne af filtrene Effekter > Prægning og Tekstur > Korn. Mørke områder i billedet ser ud som huller i papirets øverste lag, så baggrundsfarven er synlig.

Fotokopi Simulerer effekten af at fotokopiere et billede. Store mørke områder kopieres normalt kun omkring kanterne, og mellemtoner ændres til enten ren sort eller hvid.

Gips Støber et billede ud af 3D-gips og farvelægger derefter resultatet med forgrunds- og baggrundsfarven. Mørke områder hæves, og lyse områder sænkes.

Neteffekt Simulerer den kontrollerede skrumpning og forvrængning af filmemulsion for at skabe et billede, der ser klumpet ud i skyggeområderne og let kornet i de lyse områder.

Stempel Forenkler billedet, så det ser ud til at være oprettet med et gummi- eller træstempel. Filteret bruges bedst med sort-hvide billeder.

Iturevne kanter Rekonstruerer billedet, så det fremstår som takkede, iturevne stykker papir, og farvelægger derefter billedet med forgrunds- og baggrundsfarverne. Filteret kan især bruges til tekstobjekter eller objekter med stor kontrast.

Akvarelpapir Maler med skjoldede klatter, som ser ud til at være malet på fugtigt fiberpapir, der får farverne til at flyde ud og blive blandet.

Til toppen

Effektfiltre

Effektfiltrene skaber en malet eller impressionistisk effekt på en markering ved at transformere pixel og ved at finde og forøge kontrasten i et billede. Når du har brugt filtre som f.eks. Find kanter og Aftegn kontur, som fremhæver kanter, kan du anvende kommandoen Inverter for at optegne et farvebilledes kanter med farvede streger eller for at optegne et gråtonebilledes kanter med hvide streger.

Spredning Blander pixel i en markering for at blødgøre fokus i henhold til den valgte indstilling: Normal flytter pixel vilkårligt og ignorerer farveværdier, Kun mørkere erstatter lyse pixel med mørkere pixel, og Kun lysere erstatter mørke pixel med lysere pixel. Anisotropt blander pixel i retning mod den mindste farveændring.

Prægning Får en markering til at se hævet eller stemplet ud ved at konvertere fyldfarven til grå og optegne kanterne med den oprindelige fyldfarve. Indstillinger omfatter en prægningsvinkel (fra -360° for at sænke (stemple) overfladen til +360° for at hæve overfladen), højde og en procent (1% til 500%) for mængden af farve i markeringen. Hvis du vil bevare farver og detaljer ved prægning, skal du bruge kommandoen Udton, når du har anvendt filteret Prægning.

Ekstrudering Føjer en 3D-tekstur til en markering eller et lag. Se Anvendelse af filteret Ekstrudering.

Find kanter Identificerer områder i billedet med tydelige overgange og fremhæver kanterne. Ligesom filteret Aftegn kontur optegner Find kanter et billedes kanter med mørke streger på en hvid baggrund og er nyttigt til at oprette en ramme omkring et billede.

Lysende kanter Identificerer farvers kanter og føjer et neonlignende skær til dem. Dette filter kan anvendes sammen med andre filtre.

Solarisering Blander et negativ- og et positivbillede – svarende til at udsætte et fotografi et kort øjeblik for lys under fremkaldelsen.

Fliser Opdeler et billede i en række fliser, så der oprettes en forskydning mellem markeringen og den oprindelige position. Du kan vælge en af følgende for at udfylde området mellem fliserne: baggrundsfarven, forgrundsfarven, en inverteret version af billedet eller en uændret version af billedet, som placerer den fliselagte version oven på originalen, så dele af det originale billede er synligt under de fliselagte kanter.

Aftegn kontur Finder overgangene i store lysstyrkeområder og optegner dem fint for hver farvekanal for at opnå en effekt, der svarer til stregerne på et konturkort. Se Anvendelse af filteret Aftegn kontur.

Vind Placerer bittesmå vandrette streger i billedet for at skabe en vindeffekt. Metoder omfatter Vind, Stød for at opnå en mere dramatisk

vindeffekt og Linjeforskydning, som forskyder linjerne i billedet.

Til toppen

Teksturfiltre

Brug teksturfiltrene til at give et billede dybde eller substans eller et organisk udseende.

Krakelering Maler et billede på en gipsflade udformet som et hautrelief og skaber et fint net af sprækker, som følger billedets konturer. Brug dette filter for at oprette en prægningseffekt i billeder, som indeholder et bredt område af farve- eller gråtoneværdier.

Korn Føjer tekstur til et billede ved at simulere forskellige korntyper – Normal, Blød, Stænket, Klumpet, Kontrastrig, Forstørret, Stiplet, Vandret, Lodret og Plettet, som findes i menuen Korntype.

Mosaikfliser Gengiver billedet, som om det var lavet af små skår eller fliser, og tilføjer fuger mellem fliserne. (I modsætning hertil opdeler filteret Opbrydning > Mosaik et billede i blokke med forskelligt farvede pixel).

Patchwork Opdeler et billede i firkanter udfyldt med den dominerende farve i det pågældende område i billedet. Filteret reducerer eller forøger vilkårligt flisedybden for at gengive områder med højlys og skyggeområder.

Glasmosaik Maler et billede igen som enkeltfarvede tilstødende celler, der er optegnet med forgrundsfarven.

Teksture effekt Anvender en tekstur, du vælger eller opretter, på et billede.

Til toppen

Videofiltre

Undermenuen Skærm indeholder filtrene Fjern skærminterlacing og NTSC-farver.

Fjern skærminterlacing Udglatter levende billeder taget på video ved at fjerne enten de ulige eller lige interlace-linjer i et videobillede. Du kan vælge at erstatte de kasserede linjer med duplikering eller interpolation.

NTSC-farver Begrænser farveskalaen til de farver, der er acceptable til fjernsynsgengivelse for at forhindre overmættede farver i at løbe på tværs af tv-scanningslinjer.

Til toppen

Andre filtre

Med filtre i undermenuen Andre kan du oprette dine egne filtre, bruge filtre til at redigere masker, forskyde en markering i et billede og foretage hurtige farvejusteringer.

Brugerdefineret Giver dig mulighed for at designe din egen filtereffekt. Med filteret Brugerdefineret kan du ændre lysstyrkeværdien for hver pixel i billedet i overensstemmelse med en foruddefineret matematisk operation kaldet *konvolution*. Hver pixel tildeles en ny værdi baseret på de omgivende pixels værdier. Denne handling svarer til beregningerne Læg til og Træk fra for kanaler.

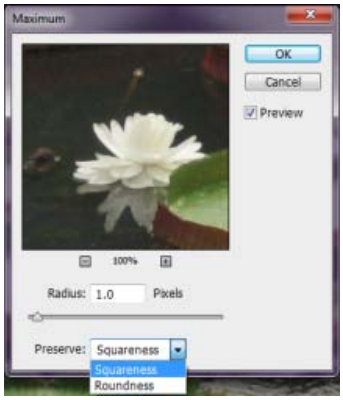
Du kan gemme brugerdefinerede filtre, du opretter, og bruge dem sammen med andre Photoshop-billeder. Se Oprettelse af et brugerdefineret filter.

Højpas Bevarer kantdetaljer inden for den angivne radius, hvor der forekommer skarpe farveovergange, og undertrykker resten af billedet. En radius på 0,1 pixel bevarer kun kantpixel. Filteret fjerner lavfrekvente detaljer fra et billede og har den modsatte effekt af filteret Gaussisk sløring.

Det kan være en god ide at anvende filteret Højpas på et halvtonebillede, før kommandoen Tærskel bruges, eller billedet konverteres til bitmaptilstand. Filteret er praktisk til at trække streggrafik og store sort-hvide områder ud af scannede billeder.

Maksimum og Minimum Filtrene Maksimum og Minimum er praktiske til redigering af masker. Filteret Maksimum giver samme virkning som at anvende en spredning (udvidelse) – sprede hvide områder ud og trække sorte områder sammen. Filteret Minimum giver samme virkning som at anvende en sammentrækning (nedbrydning) – trække hvide områder sammen og sprede sorte områder ud. Som med filteret Median fungerer filtrene Maksimum og Minimum på markerede pixel. Inden for en angiven radius erstatter filtrene Maksimum og Minimum den aktuelle pixels lysstyrkeværdi med de omgivende pixels højeste eller laveste lysstyrkeværdi.

Disse filtre, især med større radier, er tilbøjelige til at fremhæve enten hjørner eller kurver i billedets konturer. I Photoshop CC kan du nu vælge i menuen Bevar, om du foretrækker skarpe kanter eller afrundinger, når du angiver radiusværdien.



(Photoshop CC) Bevare skarpe panter eller afrundinger

Forskydning Flytter en markering med en angivet vandret eller lodret afstand og efterlader et tomt område på markeringens oprindelige placering. Du kan udfylde det tomme område med den aktuelle baggrundsfarve, med en anden del af billedet eller med en udfyldning efter eget valg, hvis markeringen er i nærheden af et billedes kant.

Til toppen

Digimarc-filtre

Digimarc-filtrene integrerer et digitalt vandmærke i et billede for at gemme copyrightoplysninger.

Bemærk: *Digimarc-ekstramodulet kræver et 32-bit operativsystem. De understøttes ikke i 64-bit versionerne af Windows og Mac OS.*

Til toppen

Flugtpunkt

Med funktionen Flugtpunkt kan du bevare det korrekte perspektiv under redigering af billeder, der indeholder perspektivplan (f.eks. siderne på en bygning eller et rektangulært objekt).

Adobe anbefaler også

- Tilføjelse af digitale copyright-oplysninger
- Arbejde i flugtpunktet

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilføjelse af belysningseffekter | CC, CS6

Anvend filteret Belysningseffekter
Fra en ekspert: Sådan kommer du i gang med belysningseffekter
Belysningseffekttyper
Justering af et punktlys i eksempelvinduet
Justering af et uendeligt lys i eksempelvinduet
Justering af et spotlight i eksempelvinduet
Faste indstillinger for belysningseffekter
Tilføje eller slette et lys
Opret, gem eller slet en fast indstilling for belysningseffekter
Anvendelse af en teksturkanal

Til toppen

Anvend filteret Belysningseffekter

Med filteret Belysningseffekter kan du skabe et væld af belysningseffekter på RGB-billeder. Du kan også bruge teksturer fra gråtonefiler (kaldet *refleksionsoverflader*) til at oprette 3D-lignende effekter og gemme dine egne belysningsformer til brug i andre billeder.

Bemærk! *Filteret Belysningseffekter virker kun på RGB-billeder på 8 bit i Photoshop CC. Du skal have et understøttet grafikkort for at bruge belysningseffekter. Du kan finde flere oplysninger i disseofte stillede spørgsmål.*

1. Vælg Filter > Gengiv > Belysningseffekter.
2. Vælg en type i menuen med faste indstillinger øverst til venstre.
3. Vælg enkelte lys at justere i eksempelvinduet. Gør dernæst et af følgende i øverste halvdel af panelet Egenskaber:
   - Vælg en lystype (spot, uendeligt eller punkt) i den øverste menu.
   - Juster farven, intensiteten og hotspot-størrelsen.

   Hvis du vil dublere et lys, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække i lyset i eksempelvinduet.
4. I den nederste halvdel af panelet Egenskaber kan du justere hele sættet med lys med disse indstillinger:

   Farvelæg Klik for at vælge farvetonen til den overordnede belysning.

   Belysning Bruges til at justere detaljer i højlys og skygge.

   Glans Bestemmer hvor refleksive overfladerne er.

   Metallisk Bestemmer, hvad der er mest reflekterende: lyset eller objektet, som lyset kastes på.

   Omgivelseslys Spreder lyset, som om det blev kombineret med andet lys i et rum, f.eks. sollys eller lys fra lysstofrør. Vælg en værdi på 100 for kun at bruge lyskilden eller en værdi på -100 for at fjerne lyskilden.

   Tekstur Anvender en teksturkanal.

Til toppen

Fra en ekspert: Sådan kommer du i gang med belysningseffekter

Få hurtigt styr på det dedikerede arbejdsrum til belysningseffekter. Dette selvstudium fra Dan Moughamian giver dig en trinvis guide.

Se også denne oversigtsvideo om belysningseffekter i CS6 lavet af Matt Kloskowski.

Til toppen

Belysningseffekttyper

Du kan vælge mellem flere forskellige lystyper:

Punkt Får lyset til at skinne i alle retninger fra lige over billedet – som en elektrisk pære.

Uendeligt Får lyset til at skinne på tværs af et helt plan – som solen.

Spot Kaster en elliptisk lysstråle. Linjen i eksempelvinduet definerer lysretning og -vinkel, og håndtagene definerer ellipsens kanter.

Justering af et punktlys i eksempelvinduet

Til toppen

1. Vælg Punkt i den øverste menu i panelet Egenskaber.
2. Juster lyset i eksempelvinduet:
   - Træk et sted på lærredet for at flytte lyset.
   - Du ændrer lysets spredning (for at afspejle en lyskilde, der bevæger sig tættere på eller længere væk) ved at trække i den hvide del af intensitetsringen i midten.

En intensitetsværdi på 100 er lysest, normal intensitet er ca. 50, negativ intensitet fjerner lys, og en intensitet på –100 giver intet lys.

Justering af et uendeligt lys i eksempelvinduet

Til toppen

1. Vælg Uendeligt i den øverste menu i panelet Egenskaber.
2. Juster lyset:
   - Du kan ændre retningen ved at trække i håndtaget for enden af linjen.
   - Du justerer lysstyrken ved at trække i den hvide del af intensitetsringen i midten af kontrolknapperne til lys.

Justering af et spotlight i eksempelvinduet

Til toppen

1. Vælg Spot øverst i panelet Egenskaber.
2. Juster lyset i eksempelvinduet:
   - Træk inden for den ydre ellipse for at flytte lyset.
   - Træk uden for den ydre ellipse for at rotere lyset.
   - Træk i kanten af den indre ellipse for at ændre hotspottets vinkel.
   - Træk i et af de fire ydre håndtag for at strække eller formindske ellipsen.
   - Du justerer, hvor meget af ellipsen fyldes med lys, ved at trække i den hvide del af intensitetsringen i midten.

Faste indstillinger for belysningseffekter

Til toppen

Brug menuen Faste indstillinger i arbejdsrummet Belysningseffekter til at vælge mellem 17 belysningsformer. Du kan også oprette din egen faste indstilling ved at føje lys til standardindstillingen. Filteret Belysningseffekter kræver mindst ét lys. Kun ét lys kan redigeres ad gangen, men alle tilføjede lys bruges til at skabe effekten.

Klokken 2-spotlight Et gult spotlight med mellemstor intensitet (17) og bred fokus (91).

Blå omni Blåt omni-ovenlys med fuld intensitet (85) uden fokus.

Lyscirkel Fire spotlights. Hvid har fuld intensitet (100) og koncentreret fokus (8). Gul har stærk intensitet (88) og koncentreret fokus (3). Rød har mellemstor intensitet (50) og koncentreret fokus (0). Blå har fuld intensitet (100) og mellemstor fokus (25).

Skærende Et hvidt spotlight med mellemstor intensitet (35) og bred fokus (69).

Krydsende nedad To hvide spotlights med mellemstor intensitet (35) og bred fokus (100).

Standard Et hvidt spotlight med mellemstor intensitet (35) og bred fokus (69).

Fem lys ned/Fem lys op Fem hvide spotlights ned eller op med fuld intensitet (100) og bred fokus (60).

Lommelygte Et gult omni-lys med mellemstor intensitet (46).

Lyshav Et hvidt spotlight med mellemstor intensitet (35) og bred fokus (69).

Parallelt retningsbestemt Et retningsbestemt blåt lys med fuld intensitet (98) og ingen fokus.

RGB-lys Rødt, blåt og grønt lys, som frembringer lys med mellemstor intensitet (60) og bred fokus (96).

Blødt direkte lys To ufokuserede hvide og blå retningsbestemte lys. Hvid har en blød intensitet (20). Blå har en mellemstor intensitet (67).

Blødt omni Et blødt omni-lys med mellemstor intensitet.

Blødt spotlight Et hvidt spotlight med fuld intensitet (98) og bred fokus (100).

Tre ned Tre hvide spotlights med blød intensitet (35) og bred fokus (96).

Tre spotlights Tre hvide spotlights med lille intensitet (35) og bred fokus (100).

Tilføje eller slette et lys

Til toppen

- Benyt en af følgende fremgangsmåder i arbejdsrummet Belysningseffekter:
  - Klik på lysikonet øverst til venstre for at tilføje lys af typen punkt, spot og uendeligt. Gentag efter behov for at tilføje højst 16 lys.
  - I lyspanelet (nederst til højre som standard) kan du slette et lys ved at trække det over i papirkurven.

Opret, gem eller slet en fast indstilling for belysningseffekter

Til toppen

- Benyt en af følgende fremgangsmåder i dialogboksen Belysningseffekter:
  - Du opretter en fast indstilling ved at vælge Brugerdefineret i menuen med faste indstillinger og klikke på lysikonet for at tilføje lys af typen punkt, spot og uendeligt. Gentag efter behov for at tilføje højst 16 lys.
  - Du gemmer en fast indstilling ved at klikke på Gem, navngive formen og klikke på OK. Gemte faste indstillinger indeholder alle indstillingerne for hvert lys og vises i menuen Type, når du åbner billedet.
  - Du sletter en fast indstilling ved at vælge den og klikke på Slet.

Anvendelse af en teksturkanal

Til toppen

Med teksturkanalen i arbejdsrummet Belysningseffekter kan du kontrollere lyseffekter ved hjælp af gråtonebilleder (kaldes reflektionsoverflader). Du kan føje refleksionsoverflader til billedet som alfakanaler. Du kan føje et hvilet som helst gråtonebilleder til dit billede som en alfakanal eller oprette en alfakanal og føje tekstur til den. Til en teksteffekt med prægning skal du bruge en kanal med hvid tekst på en sort baggrund eller omvendt.

1. Hvis det er nødvendigt, kan du føje en alfakanal til dit billede. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil bruge en tekstur, der er baseret på et andet billede (f.eks. stof eller vand), skal du konvertere billedet til gråtoner og derefter trække gråtonekanalen fra dette billede til det aktuelle billede.
   - Træk en allerede eksisterende alfakanal fra et andet billede til det aktuelle billede.
   - Opret en alfakanal i dit billede, og tilføj derefter tekstur.
2. I arbejdsrummet Lyseffekter skal du vælge en kanal i menuen Tekstur i dialogboksen Egenskaber. (Vælg enten en alfakanal, du har tilføjet, eller billedets røde, grønne eller blå kanal).
3. Træk skydeknappen Højde for at variere teksturen fra Flad (0) til Bjergrig (100).

Flere hjælpeemner

- Oprette og redigere alfakanalmasker

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Fotosløringsgalleri

Feltslør
Iris-slør
Hæld-forskyd
Sløringseffekter
Anvendelse af Sløringsgallerieffekter som Smart-filtre | Kun Creative Cloud

Brug sløringsgalleriet til hurtigt at oprette tre karakteristiske fotografiske sløringseffekter med brugervenlige justeringsknapper på billedet.

Før en feltslør-, iris-slør- eller hæld-forskyd-effekt til billedet. Hvert sløringsværktøj indeholder maskekontrolfunktioner til at anvende og styre sløringseffekten. Når du har justeret sløringen, kan du stilisere den samlede sløringseffekt med Bokeh-kontrolfunktionerne. Photoshop viser et liveeksempel i fuld størrelse, når du arbejder med sløringsgalleriet.

Vælg Filter > Slør, og vælg dernæst Feltslør, Iris-slør eller Hæld-forskyd.

Du kan læse mere under Justere billedets skarphed og sløring.

Tryk på M-tasten for at se sløringsmasken anvendt på billedet. Mørke angiver skarpe områder, mens lys angiver slørede områder.

Til toppen

Feltslør

Brug feltslør til at opbygge en overgang af sløringer ved at definere flere sløringspunkter med forskellige sløringsmængder. Føj flere punkter til billedet, og angiv en sløringsmængde for hvert punkt.

Det endelige resultat er en kombineret effekt af alle sløringspunkter i billedet. Du kan endda tilføje et punkt uden for billedet for at anvende sløringen i hjørnerne.

1. Vælg Filter > Sløring > Feltslør.

   Det sættes et punkt på billedet. Klik på billedet for at tilføje flere sløringspunkter.

2. Klik på et punkt for at vælge det, og gør et af følgende:
   - Træk i sløringshåndtaget for at øge eller reducere sløringsmængden. Du kan også angive en sløringsværdi i panelet med sløringsværktøjer.
   - Træk punktet til en ny placering.
   - Tryk på Slet for at fjerne det.

Feltsløringspunkter
***A.** Fravalgt sløringspunkt **B.** Valgt sløringspunkt*

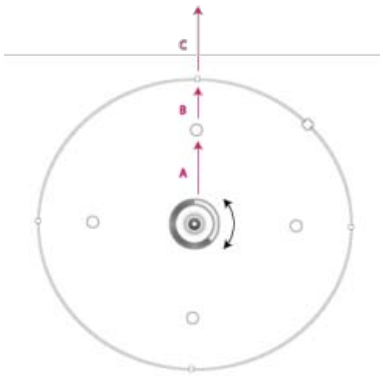
Til toppen

Iris-slør

Brug iris-slør til at simulere en lav feltdybde-effekt i billedet, uanset hvilket kamera eller objektiv der blev brugt. Du kan også definere flere fokuspunkter – en effekt der nærmest er umulig at opnå med almindelige kamerateknikker.

1. Vælg Filter > Sløring > Iris-slør.

   Punktet til standard iris-slør sættes på billedet. Klik på billedet for at tilføje flere sløringspunkter.



***A.** Skarpt område **B.** Udtoningsområdet **C.** Sløringsområde*

2. Træk i håndtagene, og flyt dem for at omdefinere de forskellige områder.
3. Træk i sløringshåndtaget for at øge eller reducere sløringsmængden. Du kan også angive en sløringsværdi i panelet med sløringsværktøjer.

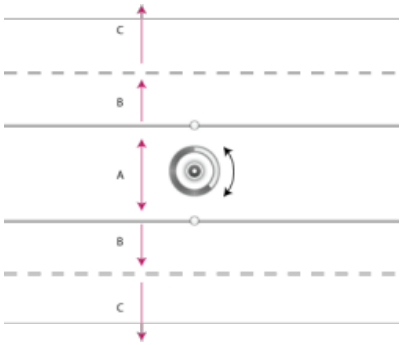
Til toppen

Hæld-forskyd

Brug hæld-forskyd-effekten til at simulere et billede taget med et hæld-forskyd-objektiv. Denne særlige sløringseffekt definerer et skarphedsområde og tilføjer gradvis sløring langs kanterne. Hæld-forskyd-effekten kan bruges til at simulere fotos af miniaturemotiver.

1. Vælg Filter > Sløring > Hæld-forskyd.

   Punktet til standard hæld-forskyd-sløring sættes på billedet. Klik på billedet for at tilføje flere sløringspunkter.



***A.** Skarpt område **B.** Udtoningsområdet **C.** Sløringsområde*

2. Træk i sløringshåndtaget for at øge eller reducere sløringsmængden. Du kan også angive en sløringsværdi i panelet med sløringsværktøjer.
3. Gør følgende for at definere de forskellige områder:
   - Træk i linjerne for at flytte dem
   - Træk i håndtagene, og rotér

Du kan få flere oplysninger om hæld-forskyd i dette trinvise selvstudium af Dan Moughamian.

Til toppen

Sløringseffekter

Du kan forbedre det samlede billede ved at styre udseendet på slørede områder og områder, der ikke er i fokus. Angiv bokeh-parametrene for at sikre en pæn effekt.

I panelet med sløringseffekter skal du angive en værdi for følgende:

Let Bokeh Kaster lys over billedområder der er slørede eller ude af fokus.

Bokeh-farve Føjer mere livlige farver til oplyste områder, der ikke er helt hvide.

Lysområde Bestemmer det toneområde, indstillingerne påvirker.

Anvendelse af Sløringsgallerieffekter som Smart-filtre | Kun Creative Cloud

De fotografiske sløringseffekter i Sløringsgalleriet understøtter nu Smart Objects og kan anvendes som Smart-filtre uden at ødelægge noget. Denne funktion understøtter også Smart Object-videolag. Sådan anvendes en Sløringsgallerieffekt som et Smart-filter:

1. Markér et Smart Object-lag i panelet Lag.
2. Vælg Filter > Slør, og vælg dernæst Feltslør, Iris-slør eller Hæld-forskyd.

Klik på det følgende link for at se en video af Photoshop seniorproduktchef Zorana Gee, der præsenterer Smart Object-understøttelse for Sløringsgalleri og Blødgør.

Du kan se flere oplysninger om Smart-filtre i Anvendelse af Smart-filtre.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Adaptive wide angle-filter

Brug Adaptive Wide Angle-filteret til at korrigere linseforvrængninger pga. brug af vidvinkelobjektiver. Du kan hurtigt rette linjer op, hvis de ser krumme ud på panoramaer, eller på billeder taget med fiskeøje- og vidvinkelobjektiver. F.eks. ser høje bygninger ud til at læne indad, når billedet tages med et vidvinkelobjektiv.

Filteret registrerer kameraets og objektivets model og bruger oplysninger om objektivets karakteristika til at rette billederne op. Du kan tilføje flere afgrænsninger for at angive rette linjer i forskellige dele af billedet. Vha. disse oplysninger fjerner Adaptive Wide Angle-filteret forvrængningerne.

Du kan også bruge dette filter på billeder, der ikke indeholder kamera- og objektivoplysninger, men det kræver lidt ekstra arbejde.

Hvis du vil redigere filterindstillingerne senere, skal du konvertere laget til et smart object. Vælg laget, og vælg Lag > Smart Objects > Konverter til Smart Object.

Brændvidde Angiv objektivets brændvidde. Værdien udfyldes automatisk, hvis objektivoplysningerne registreres i fotoet.

Beskæringsfaktor Angiv en værdi for at bestemme, hvordan det endelige billede skal beskæres. Brug denne værdi sammen med Skaler for at kompensere for de tomme områder, der skabes ved anvendelse af filteret.

1. Vælg Filter > Adaptive Wide Angle**.**
2. Vælg en korrektionstype:

   Fiskeøje korrigerer ekstrem krumning pga. et fiskeøje-objektiv.

   Perspektiv korrigerer sammenløbende linjer som følge af synsvinkel og kamerahældning.

   Panorama korrigerer et Photomerge-panorama.

   Fuld sfærisk korrigerer 360-graders panoramaer. Panoramaerne skal have et størrelsesforhold på 2:1.

   Automatisk registrerer den passende korrektion automatisk.
3. Vælg flere indstillinger for filteret. Hvis billedet har objektivdata, registreres disse værdier automatisk, og nogle valgmuligheder vises ikke.

   Skaler Angiv en værdi for at skalere billedet. Brug denne værdi for at minimere de tomme områder, der skabes ved anvendelse af filteret.

   Brændvidde Angiv objektivets brændvidde. Værdien udfyldes automatisk, hvis objektivoplysningerne registreres i fotoet.

   Beskæringsfaktor Angiv en værdi for at bestemme, hvordan det endelige billede skal beskæres. Brug denne værdi sammen med Skaler for at kompensere for de tomme områder, der skabes ved anvendelse af filteret.

   Som taget Slå denne indstilling til for at bruge værdierne defineret i objektivprofilen. Denne indstilling kan ikke vælges, hvis der ikke findes nogen objektivoplysninger.
4. Definer afgrænsningerne for at angive rette linjer i billedet.

   Gør et af følgende:

   - Vælg **afgrænsningsværktøjet** , og træk en ret linje på tværs af et nøgleobjekt for at rette det op.
   - Brug **polygonafgrænsningsværktøjet** til at tegne en polygon langs med objektet for at rette det op.

   Filteret registrerer krumningen og tegner en linje, der følger objektets kontur.

Du kan afgrænse lodret eller vandret ved at holde Skift nede, mens du trækker linjen. Du kan definere en eksisterende linjes retning ved at højreklikke på afgrænsningslinjen på billedet og vælge en retning i pop op-menuen.

Når vidvinkelkorrektionen er fuldført, kan billedet have flere tomme områder. Du kan beskære billedet for at fjerne sådanne områder, eller endda bruge indholdsafhængig udfyldning til at føje indhold til området.

Få mere at vide

- Linseafhængige justeringer af RC Conception
- Adaptive wide angle-filter af Russell Brown

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oliemalingsfilter

Brug oliemalingsfilteret for at få et billede til at ligne et klassisk maleri.

1. Vælg Filter > Oliemaleri.
2. Eksperimentér med pensel- og belysningsindstillinger.
3. Klik på OK for at anvende filteret.

Hvis oliemalingsfilteret ikke virker, har du muligvis ikke et understøttet grafikkort. Eller også skal driveren til dit grafikkort opdateres. Du kan finde yderligere oplysninger under Ofte stillede spørgsmål om GPU.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Lageffekter og -typer

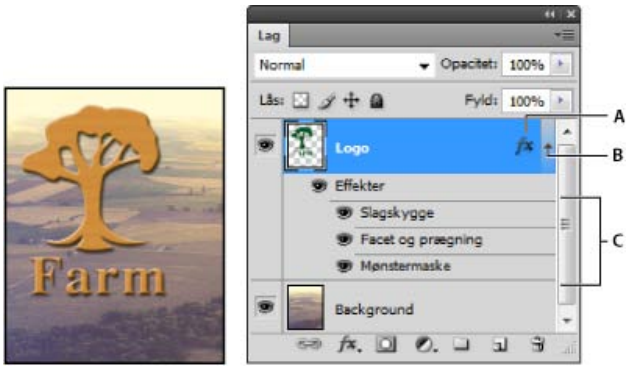
Om lageffekter og -typer
Anvende forudindstillede typer
Oversigt over dialogboksen Lagtype
Anvende eller redigere en brugerdefineret lagtype
Indstillinger for lagtype
Ændre lageffekter med konturer
Indstille en global belysningsvinkel for alle lag
Vise eller skjule lagtyper
Kopiere lagtyper
Skalere en lageffekt
Fjerne lageffekter
Konvertere en lagtype til billedlag
Oprette og styre forudindstillede typer

Om lageffekter og -typer

Til toppen

Photoshop indeholder en række effekter, f.eks. skygger, glød og facetter, der ændrer udseendet af indhold i et lag. Lageffekter er sammenkædet med lagindholdet. Hvis du flytter eller redigerer lagets indhold, anvendes de samme effekter på det redigerede indhold. Hvis du f.eks. anvender en slagskygge på et tekstlag og derefter tilføjer ny tekst, føjes skyggen automatisk til den nye tekst.

En lagtype er en eller flere effekter, der anvendes på et lag eller en laggruppe. Du kan anvende en af de forudindstillede typer, der følger med Photoshop, eller du kan oprette en brugerdefineret type ved hjælp af dialogboksen Lagtyper. Ikonet Lageffekter fx vises til højre for lagets navn i panelet Lag. Du kan udvide typen i panelet Lag for at se eller redigere de effekter, typen består af.



Visning af lag med flere effekter i panelet Lag
***A.** Ikonet Lageffekter **B.** Klik for at udvide og vise lageffekter **C.** Lageffekter*

Når du gemmer en brugerdefineret type, ændres den til en forudindstillet type. Forudindstillede typer vises i panelet Typer og kan anvendes på et lag eller en gruppe via et enkelt klik med musen.

Anvende forudindstillede typer

Til toppen

Du kan anvende de forudindstillede typer i panelet Typer. De lagtyper, der leveres med Photoshop, er grupperet i biblioteker efter funktion. Ét bibliotek indeholder f.eks. typer til at oprette webknapper, og et andet bibliotek indeholder typer til at indsætte effekter i tekst. Du kan få adgang til disse typer ved at indlæse det relevante bibliotek. Oplysninger om indlæsning og lagring af typer finder du i afsnittet Oprette og styre forudindstillede typer.

***Bemærk!** Du kan ikke anvende lagtyper på en baggrund, et låst lag eller en gruppe.*

Vise panelet Typer

❖ Vælg Vindue > Typer.

Anvende en forudindstillet type på et lag

Hvis du anvender en forudindstillet type, erstattes den aktuelle lagtype normalt. Du kan dog føje en anden types attributter til dem i den aktuelle type.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på en type i panelet Typer for at anvende den på de markerede lag.
- Træk en type fra panelet Typer til et lag i panelet Lag.
- Træk en type fra panelet Typer til dokumentvinduet, og slip museknappen, når markøren er over det lagindhold, du vil anvende typen på.

  Bemærk! *Hold Shift nede, mens du klikker og trækker for at føje (i stedet for at erstatte) typen til eksisterende effekter på mållaget.*
- Vælg Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger, og klik på ordet Typer i dialogboksen Lagtype (øverste punkt på listen til venstre for dialogboksen). Klik på den type, du vil anvende, og klik på OK.
- Når du bruger et form- eller penværktøj i formlagstilstand, skal du vælge en type i pop op-panelet på indstillingslinjen, før formen tegnes.

Anvende en type fra et andet lag

- I panelet Lag skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække typen fra en lageffektliste for at kopiere den til et andet lag.
- Klik på typen i panelet Lag, og træk den fra et lags effektliste for at flytte den til et andet lag.

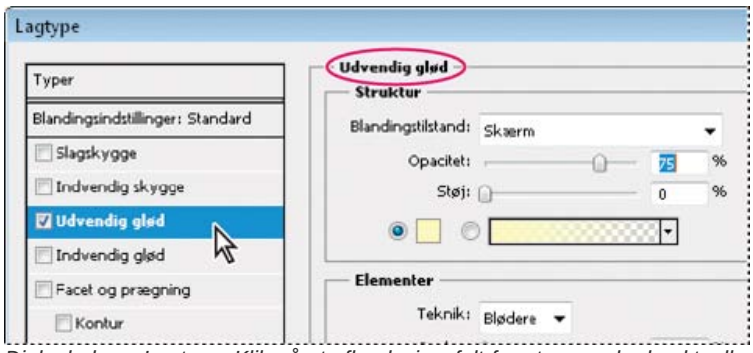
Ændre, hvordan forudindstillede typer vises

1. Klik på trekanten i panelet Typer, i dialogboksen Lagtype eller i pop op-panelet Lagtype på indstillingslinjen.
2. Vælg en visningsindstilling i menuen i panelet:
   - Kun tekst for at få vist lagtyperne som en liste.
   - Lille miniaturebillede eller Stort miniaturebillede for at få vist lagtyperne som miniaturebilleder.
   - Kort liste eller Stor liste for at få vist lagtyperne som en liste med et miniaturebillede af den markerede lagtype.

Til toppen

Oversigt over dialogboksen Lagtype

Du kan redigere de typer, der anvendes på et lag, eller oprette nye typer ved hjælp af dialogboksen Lagtype.



Dialogboksen Lagtype. Klik på et afkrydsningsfelt for at anvende de aktuelle indstillinger uden at få vist effektens indstillinger. Klik på et effektnavn for at få vist effektens indstillinger.

Du kan oprette brugerdefinerede typer med en eller flere af følgende effekter:
Slagskygge Indsætter en skygge, der falder bag lagets indhold.
Indvendig skygge Indsætter en skygge, der falder lige inden for kanterne af lagets indhold og giver laget et forsænket udseende.
Udvendig glød og Indvendig glød Indsætter en glød, der udstråler fra de udvendige eller indvendige kanter af lagets indhold.
Facet og prægning Indsætter forskellige kombinationer af højlys- og skyggeområder på et lag.
Satin Anvender indvendig skygge, som skaber et satinagtigt udseende.
Farvemaske, Farveforløbsmaske og Mønstermaske Udfylder lagets indhold med en farve, et farveforløb eller et mønster.
Optegn langs markering Opretter kontur om objektet i det aktive lag med en farve, et farveforløb eller et mønster. Det kan især bruges til former med hårde kanter, f.eks. tekst.

Til toppen

Anvende eller redigere en brugerdefineret lagtype

Bemærk! *Du kan ikke anvende lagtyper på et baggrundslag, et låst lag eller en gruppe. Hvis du vil anvende en lagtype på et baggrundslag, skal du først konvertere den til et almindeligt lag.*

1. Marker et enkelt lag i panelet Lag.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Dobbeltklik på laget, et sted uden for lagnavnet og -miniaturebilledet.
   - Klik på ikonet Tilføj en lagtype fx nederst i panelet Lag, og vælg en effekt på listen.

- Vælg en effekt i undermenuen Lag > Lagtype.
- Hvis du vil redigere en eksisterende type, skal du dobbeltklikke på en effekt, der vises under lagnavnet i panelet Lag. (Klik på trekanten ud for ikonet Tilføj en lagtype f_x for at få vist de effekter, typen indeholder).

3. Angiv effektindstillinger i dialogboksen Lagtype. Se Indstillinger for lagtype.
4. Føj eventuelt andre effekter til typen. Klik i afkrydsningsfeltet til venstre for effektens navn i dialogboksen Lagtype for at tilføje effekten uden at markere den.

   Du kan redigere flere effekter uden at lukke dialogboksen Lagtype. Klik på navnet på en effekt på venstre side af dialogboksen for at få vist dens indstillinger.

Ændre standardtyper til brugerdefinerede værdier

1. Du kan tilpasse indstillingerne efter behag i dialogboksen Lagtyper.
2. Klik på Brug som standard.

   Næste gang du åbner en dialogboks, anvendes de nye brugerdefinerede indstillinger automatisk som standard. Hvis du justerer indstillingerne, men på et tidspunkt ønsker at vende tilbage til dine brugerdefinerede standardindstillinger, skal du klikke på Gendan standardindstillinger.

   Hvis du vil gendanne de oprindelige standardindstillinger i Photoshop, kan du læse mere under Gendannelse af alle indstillinger til standardindstillinger.

Til toppen

Indstillinger for lagtype

Højde Indstiller højden på lyskilden for effekten Facet og prægning. En indstilling på 0 svarer til grundniveau, 90 er lige oven over laget.

Vinkel Bestemmer den belysningsvinkel, som effekten anvendes på laget med. Du kan trække i dokumentvinduet for at justere vinklen på effekten Slagskygge, Indvendig skygge eller Satin.

Kantudjævnet Blander kantpixel i en kontur eller glanskontur. Denne funktion er mest nyttig på små skygger med komplicerede konturer.

Blandingstilstand Bestemmer, hvordan lagtypen blandes med de underliggende lag, som kan, men ikke behøver at, indeholde det aktive lag. En indvendig skygge blandes f.eks. med det aktive lag, fordi effekten tegnes oven på laget, men en slagskygge blandes kun med lagene under det aktive lag. I de fleste tilfælde opnår du de bedste resultater med standardtilstanden for hver effekt. Læs mere under Blandingstilstande.

Undertryk Formindsker bundens grænser for en indvendig skygge eller indvendig glød før sløring.

Farve Angiver farven på en skygge, glød eller fremhævning. Du kan klikke på farveboksen og vælge en farve.

Kontur Med glød i rene farver kan du med kontur oprette ringe med gennemsigtighed. Når du bruger glød med farveforløbsudfyldning, kan du oprette variationer i gentagelsen af farven til farveforløbet og opaciteten vha. Kontur. I facet og prægning giver Kontur dig mulighed for at modellere bakkedrag, dale og refleksioner, som skyggelægges under prægningen. Med skygger giver Kontur dig mulighed for at angive udtoningen. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet Ændre lageffekter med konturer.

Afstand Angiver forskydningsafstanden for en skygge- eller satineffekt. Du kan trække i dokumentvinduet for at justere forskydningsafstanden.

Dybde Angiver en facets dybde. Den angiver også et mønsters dybde.

Bruge globalt lys Med denne indstilling kan du angive én masterbelysningsvinkel, som derefter er tilgængelig for alle lageffekter, der bruger skygger: Slagskygge, Indvendig skygge og Facet og prægning. Hvis Brug globalt lys er markeret i en af disse effekter, og du indstiller en belysningsvinkel, bliver den vinkel den globale belysningsvinkel. Alle andre effekter, der har Brug globalt lys markeret automatisk, arver samme vinkelindstilling. Hvis Brug globalt lys fravælges, er den belysningsvinkel, du indstiller, "lokal", dvs. den anvendes kun på den effekt. Du kan også indstille den globale belysningsvinkel ved at vælge Lagtype > Globalt lys.

Glanskontur Opretter et glansagtigt og metallisk udseende. Glanskontur anvendes, efter at en facet eller prægning er skyggelagt.

Farveforløb Angiver en lageffekts farveforløb. Klik på farveforløbet for at åbne farveforløbseditor, eller klik på den inverterede pil, og vælg et farveforløb i pop op-panelet. Du kan redigere et farveforløb eller oprette et nyt ved hjælp af farveforløbseditor. Du kan redigere farven eller opaciteten i panelet Farveforløbsmaske på samme måde som i farveforløbseditor. Du kan angive yderligere farveforløbsindstillinger for nogle effekter. Tilbage vender farveforløbets retning om, Juster med lag bruger lagets afgrænsningsramme til at beregne farveforløbsudfyldningen, og Skaler skalerer anvendelsen af farveforløbet. Du kan også flytte farveforløbets midtpunkt ved at klikke og trække i billedvinduet. Type angiver farveforløbets form.

Tilstand for fremhævet område eller Skyggetilstand Angiver blandingstilstanden for en facets eller en prægnings fremhævede område eller skygge.

Variation Varierer anvendelsen af et farveforløbs farve og opacitet.

Lag fjerner slagskygge Styrer slagskyggens synlighed i et halvgennemsigtigt lag.

Støj Angiver antallet af vilkårlige elementer i en gløds eller skygges opacitet. Angiv en værdi, eller træk skydeknappen.

Opacitet Indstil lageffektens opacitet. Angiv en værdi, eller træk skydeknappen.

Mønster Angiver en lageffekts mønster. Klik på pop op-panelet, og vælg et mønster. Klik på knappen Ny forudindstilling for at oprette et nyt forudindstillet mønster, der er baseret på de aktuelle indstillinger. Klik på Fastgør til oprindelig for at gøre mønsterets startpunkt det samme som dokumentets startpunkt (når Sammenkæd med lag er valgt) eller for at placere startpunktet i øverste venstre hjørne på laget (hvis Sammenkæd med lag er fravalgt). Vælg Sammenkæd med lag, hvis mønsteret skal flyttes med, når laget flyttes. Træk skaleringsskydeknappen, eller angiv en værdi for at bestemme mønsterets størrelse. Træk et mønster for at placere det på laget. Nulstil placeringen ved at bruge knappen Fastgør til oprindelse. Indstillingen Mønster er ikke tilgængelig, hvis der ikke er indlæst mønstre.

Placering Angiver placeringen af en stregeffekt som udvendig, indvendig eller i midten.

Område Styrer, hvilken del eller hvilket område af gløden der angives som mål for konturen.

Størrelse Angiver radius og størrelse på sløringen eller størrelsen på skyggen.

Blødgør Slører resultaterne af skyggelægning for at reducere uønskede artefakter.

Kilde Angiver kilden til en indvendig glød. Vælg Centrer for at anvende en glød, som udstråler fra midten af lagets indhold, eller Kant for at anvende en glød, som udstråler fra de indvendige kanter på lagets indhold.

Opslag Udvider bundens grænser før sløring.

Type Angiver en facets type: Indvendig facet opretter en facet indvendigt på lagindholdets kanter, Udvendig facet opretter en facet udvendigt på lagindholdets kanter, Prægning simulerer effekten af at præge lagets indhold i forhold til de underliggende lag, Pudeprægning simulerer effekten af at stemple kanterne i lagets indhold til de underliggende lag, og Strøgprægning begrænser prægningen til grænserne af en strøgeffekt anvendt på laget. (Effekten Strøgprægning ikke er synlig, hvis der ikke er anvendt strøg på laget).

Metode Udjævn, Hård mejsel og Blød mejsel er tilgængelige for facet og prægning-effekter, mens Blødere og Præcis anvendes på effekterne Indvendig glød og Udvendig glød.

> **Udglat** Slører kanterne på en bund en smule og er nyttig til alle typer bunde, uanset om deres kanter er bløde eller hårde. Den bevarer ikke detaljerede træk ved store størrelser.
>
> **Hård mejsel** Bruger en metode til måling af afstand og er især praktisk på bunde med hårde kanter fra kantudjævnede former, f.eks. tekst. Den bevarer detaljerede træk bedre end metoden Blødere.
>
> **Blød mejsel** Bruger en modificeret metode til måling af afstand, og selvom den ikke er så nøjagtig som Hård mejsel, er den mere praktisk til flere forskellige bunde. Den bevarer træk bedre end metoden Udjævn.
>
> **Blødere** Anvender en sløring og er praktisk på alle typer bunde, uanset om deres kanter er bløde eller hårde. Blødere bevarer ikke detaljerede træk ved store størrelser.
>
> **Præcis** Bruger en metode til måling af afstand til at oprette en glød og er især praktisk på bunde med hårde kanter fra kantudjævnede former, f.eks. tekst. Den bevarer træk bedre end metoden Blødere.

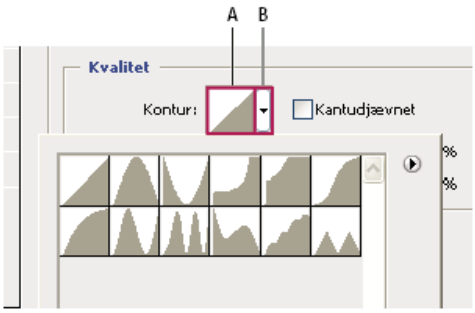
Tekstur Anvender en tekstur. Med skalering kan du ændre størrelsen på teksturen. Vælg Sammenkæd med lag, hvis teksturen skal flyttes med laget, når laget flyttes. Med Inverter inverteres teksturen. Dybde varierer den grad og retning (op/ned), som teksturlægningen anvendes med. Med Fastgør til oprindelig bliver mønsterets startpunkt det samme som dokumentets startpunkt (hvis Sammenkæd med lag er fravalgt), eller startpunktet placeres i øverste venstre hjørne på laget (hvis Sammenkæd med lag er valgt). Træk teksturen for at placere den på laget.

Til toppen

Ændre lageffekter med konturer

Når du opretter brugerdefinerede lagtyper, kan du bruge konturer til at styre formen på effekterne Slagskygge, Indvendig glød, Udvendig glød, Facet og prægning og Satin over et givet område. En lineær kontur på en slagskygge får f.eks. opaciteten til at formindskes i en lineær overgang. Benyt en brugerdefineret kontur til at oprette en unik skyggeovergang.

Du kan vælge, nulstille, slette eller ændre visningen af konturer i pop op-panelet med konturer og i Styring af forudindstillinger.



Udsnit af dialogboksen Lagtype til effekten Slagskygge

***A.** Klik for at åbne dialogboksen Kontureditor.* ***B.** Klik for at åbne pop op-panelet.*

Oprette en brugerdefineret kontur

1. Vælg effekten Slagskygge, Indvendig skygge, Indvendig glød, Udvendig glød, Facet og prægning, Kontur eller Satin i dialogboksen Lagtype.
2. Klik på konturminiaturen i dialogboksen Lagtype.
3. Klik på konturen for at tilføje punkter, og træk for at justere konturen. Eller indtast værdier for Input og Output.
4. Hvis du vil oprette et skarpt hjørne i stedet for en blød kurve, skal du markere et punkt og klikke på Hjørne.
5. Hvis du vil gemme konturen i en fil, skal du klikke på Gem og navngive konturen.
6. Vælg Ny for at gemme en kontur som en forudindstilling.
7. Klik på OK. Nye konturer tilføjes nederst på pop op-panelet.

Indlæse en kontur

❖ Klik på konturen i dialogboksen Lagtype, og vælg derefter Indlæs i dialogboksen Kontureditor. Find mappen med det konturbibliotek, du vil indlæse, og klik på Åbn.

Slette en kontur

❖ Klik på den inverterede pil ved siden af den valgte kontur for at åbne pop op-panelet. Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), og klik på den kontur, du vil slette.

Til toppen

Indstille en global belysningsvinkel for alle lag

Brugen af globalt lys får det til at se ud, som om en almindelig lyskilde skinner på billedet.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Lag > Lagtype > Globalt lys. Indtast en værdi i dialogboksen Globalt lys, eller træk vinkelradien for at indstille vinklen og højden, og klik på OK.
- Vælg Brug globalt lys for Slagskygge, Indvendig skygge eller Facet i dialogboksen Lagtype. Indtast en værdi for Vinkel, eller træk radiussen, og klik på OK.

Den globale belysning anvendes på hver lageffekt, der bruger den globale belysningsvinkel.

Til toppen

Vise eller skjule lagtyper

Når et lag har en type, vises ikonet "fx" til højre for lagets navn i panelet Lag.

Skjule eller vise alle lagtyper i et billede

❖ Vælg Lag > Lagtype > Skjul alle effekter eller Vis alle effekter.

Udvide eller skjule lagtyper i panelet Lag

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på trekanten ud for ikonet Tilføj en lagtype for at udvide listen med lageffekter, der anvendes på det lag.
- Klik på trekanten for at skjule lageffekterne.
- Hvis du vil udvide eller skjule alle de lagtyper, der anvendes i en gruppe, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på trekanten eller den inverterede trekant for gruppen. Lagtyper, der er anvendt på alle lag i gruppen, vises eller skjules i overensstemmelse hermed.

Til toppen

Kopiere lagtyper

Med kopiering og indsætning af typer er det nemt at anvende de samme effekter på flere lag.

Kopiere lagtyper mellem lag

1. Vælg det lag i panelet Lag, som indeholder den type, du vil kopiere.
2. Vælg Lag > Lagtype > Kopier lagtype.
3. Marker mållaget i panelet, og vælg Lag > Lagtype > Indsæt lagtype.

   Den indsatte lagtype erstatter den eksisterende lagtype på mållaget eller -lagene.

Kopiere lagtyper mellem lag ved at trække

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- I panelet Lag skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække en enkelt lageffekt fra ét lag til et andet for at dublere lageffekten. Du kan også trække effektlinjen fra ét lag til et andet for at dublere lagtypen.
- Træk en eller flere lageffekter fra panelet Lag til billedet for at anvende den efterfølgende lagtype på det højst placerede lag på panelet Lag, som indeholder pixel på det sted, hvor museknappen slippes.

Til toppen

Skalere en lageffekt

En lagtype kan være finindstillet til en målopløsning og egenskaber af en given størrelse. Med Skaler effekter kan du skalere effekterne i lagtypen uden at skalere det objekt, som lagtypen er anvendt på.

1. Marker laget i panelet Lag.
2. Vælg Lag > Lagtype > Skaler effekter.
3. Indtast en værdi i procent, eller træk skydeknappen.
4. Vælg Vis for at se ændringerne i billedet.
5. Klik på OK.

Til toppen

Fjerne lageffekter

Du kan fjerne en enkelt effekt fra en type, der anvendes på et lag, eller fjerne hele typen fra laget.

Fjerne en effekt fra en type

1. Udvid lagtypen i panelet Lag, så du kan se dens effekter.
2. Træk effekten til sletteikonet.

Fjerne en type fra et lag

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den type, du vil fjerne.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk effektlinjen til sletteikonet i panelet Lag.
   - Vælg Lag > Lagtype > Slet lagtype.
   - Marker laget, og klik derefter på knappen Slet type nederst i panelet Typer.

Til toppen

Konvertere en lagtype til billedlag

Hvis du vil tilpasse eller finjustere lagtypers udseende, kan du konvertere lagtyperne til normale billedlag. Når du har konverteret en lagtype til billedlag, kan du forbedre resultatet ved at male eller anvende kommandoer og filtre. Du kan dog ikke længere redigere lagtypen i det originale lag, og lagtypen opdateres ikke længere, når du ændrer det oprindelige billedlag.

Bemærk! *De lag, der oprettes med denne proces, medfører muligvis ikke illustrationer, som svarer nøjagtigt til den version, der oprettes med lagtyper. Der vises muligvis en advarsel, når du opretter de nye lag.*

1. Marker det lag i panelet Lag, som indeholder den lagtype, du vil konvertere.
2. Vælg Lag > Lagtype > Opret lag.

   Du kan nu redigere de nye lag og ændre stablingsrækkefølgen på samme måde som med almindelige lag. Nogle effekter – f.eks. Indvendig glød – konverteres til lag i en udsnitsmaske.

Til toppen

Oprette og styre forudindstillede typer

Du kan oprette en brugerdefineret type og gemme den som en forudindstilling, som derefter er tilgængelig i panelet Typer. Du kan gemme forudindstillede typer i et bibliotek og indlæse eller fjerne dem fra panelet Typer, når det er nødvendigt.

Oprette en ny forudindstillet type

1. I panelet Lag skal du markere laget med den type, du vil gemme som en forudindstilling.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik i et tomt område i panelet Typer.
   - Klik på knappen Opret ny type nederst i panelet Typer.
   - Vælg Ny type i menuen i panelet Typer.
   - Vælg Lag > Lagtype > Blandingsindstillinger, og klik på Ny type i dialogboksen Lagtype.
3. Indtast et navn til den forudindstillede type, angiv typeindstillinger, og klik på OK.

Omdøbe en forudindstillet type

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Dobbeltklik på en type i panelet Typer. Hvis panelet Typer er indstillet til at vise typer som miniaturebilleder, skal du indtaste et nyt navn i dialogboksen og klikke på OK. Du kan også indtaste et nyt navn direkte i panelet Typer og derefter trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).
- Vælg en type i området Typer i dialogboksen Lagtype. Vælg derefter Omdøb type i pop op-menuen, indtast et nyt navn, og klik på OK.
- Hvis du bruger et form- eller penværktøj, skal du vælge en type på pop op-panelet Type på indstillingslinjen. Vælg derefter Omdøb type i menuen i pop op-panelet.

Slette en forudindstillet type

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Træk en type til ikonet Slet nederst i panelet Typer.

- Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), og klik på lagtypen i panelet Typer.
- Vælg en type i området Typer i dialogboksen Lagtype. (Se Anvende forudindstillede typer). Vælg derefter Slet type i pop op-menuen.
- Hvis du bruger et form- eller penværktøj, skal du vælge en type på pop op-panelet Lagtype på indstillingslinjen. Vælg derefter Slet type i pop op-panelmenuen.

Gemme et sæt forudindstillede typer som et bibliotek

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Gem typer i menuen i panelet Typer.
   - Vælg Typer til venstre i dialogboksen Lagtype. Vælg derefter Gem typer i pop op-menuen.
   - Hvis du bruger et form- eller penværktøj, skal du klikke på lagtypens miniaturebillede på indstillingslinjen. Vælg derefter Gem typer i pop op-panelmenuen.
2. Vælg en placering til typebiblioteket, skriv et filnavn, og klik på Gem.

   Du kan gemme biblioteket et vilkårligt sted. Hvis du imidlertid placerer biblioteksfilen på standardplaceringen for forudindstillinger i mappen Forudindstillinger/Typer, vises biblioteksnavnet nederst i menuen i panelet Typer, når du genstarter programmet.

   Bemærk! *Du kan også bruge Styring af forudindstillinger til at omdøbe, slette og gemme biblioteker med forudindstillede typer.*

Indlæse et bibliotek med forudindstillede typer

1. Klik på trekanten i panelet Typer, i dialogboksen Lagtype eller i pop op-panelet Lagtype på indstillingslinjen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Indlæs typer for at føje et bibliotek til den aktuelle liste. Vælg derefter den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
   - Vælg Erstat typer for at erstatte den aktuelle liste med et andet bibliotek. Vælg derefter den biblioteksfil, du vil anvende, og klik på Indlæs.
   - Vælg en biblioteksfil (vises nederst i panelmenuen). Klik derefter på OK for at erstatte den aktuelle liste, eller klik på Tilføj for at tilføje den aktuelle liste.
3. Vælg Nulstil typer for at vende tilbage til standardbiblioteket med forudindstillede typer. Du kan enten erstatte den aktuelle liste eller føje standardbiblioteket til den aktuelle liste.
   Bemærk! *Du kan også bruge Styring af forudindstillinger til at indlæse og nulstille typebiblioteker. Se Om Styring af forudindstillinger.*

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Grundlæggende om filtre

Bruge filtre
Anvende et filter fra menuen Filter
Oversigt over Filtergalleri
Anvende filtre fra Filtergalleri
Bland og udton filtereffekter
Tip til oprettelse af specialeffekter
Forbedre filterydeevnen

Bemærk! *Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.*

Bruge filtre

Til toppen

Du kan bruge filtre til at rense eller retouchere dine billeder, anvende specielle kunstneriske effekter, der får dit billede til at se ud som en skitse eller et impressionistisk maleri, eller skabe unikke transformeringer ved hjælp af forvrængninger og belysningseffekter. Filtrene fra Adobe vises i menuen Filter. Nogle filtre fra tredjepartsudviklere kan fås som ekstramoduler. Når de er installeret, vises disse ekstramodulfiltre nederst i menuen Filter.

Smart-filtre, der anvendes på Smart Objects, gør det muligt at bruge filtre uden at ødelægge noget. Smart-filtre gemmes som lageffekter i panelet Lag og kan altid justeres, når du arbejder ud fra de oprindelige billeddata, der er indeholdt i Smart Object. Yderligere oplysninger om Smart-filtereffekter og redigering uden at slette finder du i Redigering uden at slette noget.

Hvis du vil bruge et filter, skal du vælge den relevante kommando i undermenuen til menuen Filter. Følgende retningslinjer kan hjælpe dig med at vælge filtre:

- Filtre anvendes på det aktive, synlige lag eller en markering.
- Til billeder med 8 bit pr. kanal kan de fleste filtre anvendes kumulativt via Filtergalleri. Alle filtre kan anvendes enkeltvis.
- Filtre kan ikke anvendes på billeder i bitmaptilstand eller indekseret farvetilstand.
- Visse filtre fungerer kun på RGB-billeder.
- Alle filtre kan anvendes på 8-bit billeder.
- Følgende filtre kan anvendes på 16-bit-billeder: Blødgør, Flugtpunkt, Gennemsnitlig sløring, Sløring, Mere sløring, Boksløring, Gaussisk sløring, Linsesløring, Bevægelsessløring, Radial sløring, Overfladesløring, Formsløring, Linsekorrektion, Tilføj støj, Fjern støj, Støv & ridser, Median, Reducer støj, Fibre, Skyer, Forskellige skyer, Linsebrydning, Skarpere, Gør kanter skarpere, Endnu skarpere, Smart skarphed, Uskarp maskning, Prægning, Find kanter, Solarisering, Fjern skærminterlacing, NTSC-farver, Brugerdefineret, Højpas, Maksimum, Minimum og Forskydning.
- Følgende filtre kan anvendes på 32-bit-billeder: Gennemsnitlig sløring, Boksløring, Gaussisk sløring, Bevægelsessløring, Radial sløring, Formsløring, Overfladesløring, Tilføj støj, Skyer, Linsebrydning, Smart skarphed, Uskarp maskning, Fjern skærminterlacing, NTSC-farver, Prægning, Højpas, Maksimum, Minimum og Forskydning.
- Visse filtre behandles udelukkende i hukommelsen (RAM). Hvis der ikke er nok tilgængelig RAM til at behandle en filtereffekt, kan du få vist en fejlmeddelelse.

Anvende et filter fra menuen Filter

Til toppen

Du kan anvende filtret på det aktive lag eller på et Smart Object. Filtre, der anvendes på et Smart Object, er ikke-slettende og kan altid justeres.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil anvende et filter på et helt lag, skal du sørge for, at laget er aktivt eller markeret.
   - Hvis du vil anvende et filter på et område i et lag, skal du markere området.
   - Hvis du vil anvende et filter uden at ødelægge noget, så du senere kan ændre filterindstillingerne, skal du vælge det Smart Object, der indeholder det billedindhold, du vil filtrere.
2. Vælg et filter i undermenuerne til menuen Filter.

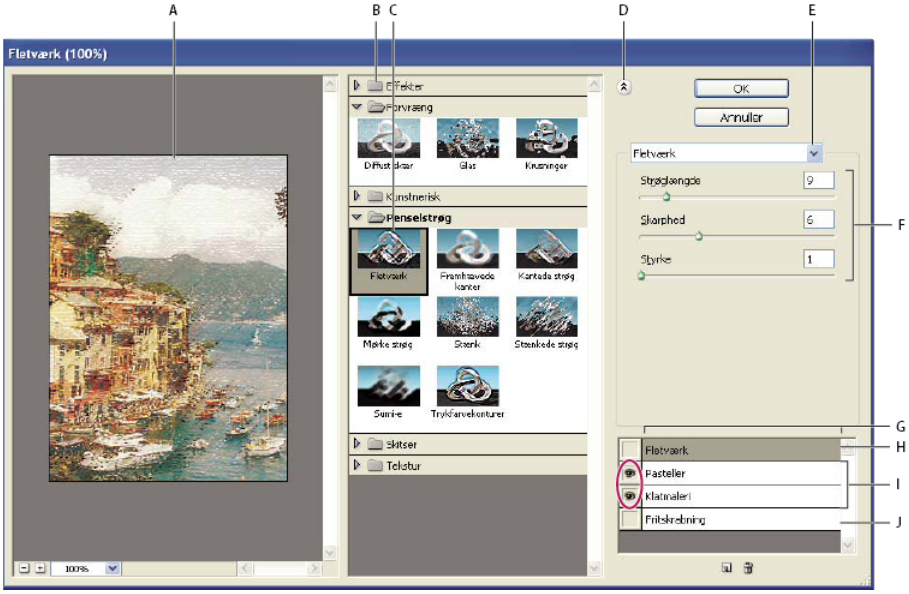
   Hvis en dialogboks ikke åbnes, bliver filtereffekten anvendt.
3. Hvis en dialogboks eller Filtergalleriet vises, skal du angive værdier eller vælge indstillinger og derefter klikke på OK.

Anvendelse af filtre på store billeder kan være tidskrævende, men du kan få en forhåndsvisning af effekten i dialogboksen Filter. Træk i eksempelvinduet for at centrere et bestemt område af billedet. I nogle filtre kan du klikke på billedet for at centrere det der, hvor du klikker. Brug knappen + eller - under eksempelvinduet for at zoome ind eller ud.

Til toppen

Oversigt over Filtergalleri

I Filtergalleriet er der en oversigt over mange af specialeffektfiltrene. Du kan bruge flere filtre, slå en filtereffekt til eller fra, nulstille indstillingerne for et filter og ændre den rækkefølge, filtrene anvendes i. Når du er tilfreds med eksemplet, kan du anvende det på billedet. Ikke alle filtre i menuen Filter er tilgængelige i Filtergalleriet.



Dialogboksen Filtergalleri

***A.** Eksempel **B.** Filterkategori **C.** Miniaturebillede af valgt filter **D.** Vis/skjul miniaturebilleder af filtre **E.** pop op-menuen med filtre **F.** Indstillinger for valgt filter **G.** Liste over filtereffekter, der kan anvendes eller arrangeres **H.** Filtereffekt, der er valgt, men ikke anvendt **I.** Filtereffekter, der er anvendt kumulativt, men ikke valgt **J.** Skjult filtereffekt*

Vise Filtergalleri

❖ Vælg Filter > Filtergalleri. Hvis du klikker på en filterkategori, vises miniaturebilleder af de tilgængelige filtereffekter.

Zoome ind og ud af eksempelbilledet

❖ Klik på knappen + eller – under eksempelområdet, eller vælg en zoomprocent.

Få vist et andet område af eksemplet

❖ Træk i eksempelområdet med håndværktøjet

Skjule miniaturebilleder af filtre

❖ Klik på knappen Vis/skjul øverst i galleriet

Til toppen

Anvende filtre fra Filtergalleri

Filtereffekter anvendes i den rækkefølge, du vælger dem i. Du kan omarrangere filtre, når du har anvendt dem, ved at trække et filternavn til en anden placering på listen over anvendte filtre. Omarrangering af filtereffekter kan ændre billedets udseende markant. Klik på øjeikonet ud for et filter for at skjule effekten i eksempelbilledet. Du kan også slette anvendte filtre ved at vælge filteret og klikke på ikonet Slet lag.

Hvis du vil spare tid, når du prøver forskellige filtre, kan du eksperimentere på en lille, repræsentativ del af billedet.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil anvende et filter på et helt lag, skal du sørge for, at laget er aktivt eller markeret.
   - Hvis du vil anvende et filter på et område i et lag, skal du markere området.
   - Hvis du vil anvende et filter uden at ødelægge noget, så du senere kan ændre filterindstillingerne, skal du vælge det Smart Object, der indeholder det billedindhold, som du vil filtrere.
2. Vælg Filter > Filtergalleri.
3. Klik på et filternavn for at tilføje det første filter. Du skal muligvis klikke på den omvendte trekant ud for filterets kategori for at få vist hele listen over filtre. Når filteret er tilføjet, vises det på listen over anvendte filtre nederst til højre i dialogboksen Filtergalleri.

4. Angiv værdier, eller vælg indstillinger for det filter, du har valgt.
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil anvende filtre kumulativt, skal du klikke på ikonet Nyt effektlag og vælge et ekstra filter, der skal anvendes. Gentag denne fremgangsmåde for at tilføje flere filtre.
   - Hvis du vil omarrangere anvendte filtre, skal du trække filteret til en ny position på listen over anvendte filtre nederst til højre i dialogboksen Filtergalleri.
   - Hvis du vil fjerne anvendte filtre, skal du markere filteret på listen over anvendte filtre og klikke på ikonet Slet lag.
6. Når du er tilfreds med resultaterne, skal du klikke på OK.

Til toppen

Bland og udton filtereffekter

Kommandoen Udton ændrer opacitet og blandingstilstand for et filter, maleværktøj, viskelæderværktøj eller en farvejustering. Blandingstilstandene for kommandoen Udton er et undersæt af tilstandene i indstillingerne for male- og redigeringsværktøjerne (undtagen tilstandene Bag og Slet). At anvende kommandoen Udton svarer til at anvende filtereffekten på et separat lag og derefter bruge indstillingerne for lagopacitet og blandingstilstand.

Bemærk! *Kommandoen Udton kan også ændre virkningen af kommandoen Blødgør og filtrene til penselstrøg.*

1. Anvend et filter, et maleværktøj eller en farvejustering på et billede eller en markering.
2. Vælg Rediger > Udton. Vælg indstillingen Eksempel for at få vist effekten.
3. Træk skydeknappen for at justere opaciteten fra 0% (gennemsigtig) til 100%.
4. Vælg en blandingstilstand i menuen Tilstand.
   Bemærk! *Blandingstilstandene Farveudtværing, Farvebrænding, Lysere, Mørkere, Forskel og Eksklusion fungerer ikke på Lab-billeder.*
5. Klik på OK.

Til toppen

Tip til oprettelse af specialeffekter

Oprette kanteffekter Du kan bruge forskellige teknikker til at behandle kanterne på en effekt, der kun er anvendt på en del af et billede. Du skal blot anvende filteret for at efterlade en tydelig kant. Hvis kanten skal være blød, skal du udtynde den og derefter anvende filteret. Hvis du vil opnå en gennemsigtig effekt, skal du anvende filteret og derefter bruge kommandoen Udton for at justere markeringens blandingstilstand og opacitet.

Anvende filtre på lag Du kan anvende filtre på enkelte lag eller på flere lag i træk for at opbygge en effekt. Hvis et filter skal kunne påvirke et lag, skal laget være synligt og indeholde pixel – f.eks. en neutral udfyldningsfarve.

Anvende filtre på enkelte kanaler Du kan anvende et filter på en enkelt kanal, anvende en anden effekt på hver farvekanal eller anvende det samme filter, men med forskellige indstillinger.

Oprette baggrunde Ved at anvende effekter på former med rene farver eller gråtoner kan du generere mange forskellige baggrunde og teksturer. Du kan derefter sløre disse teksturer. Selvom visse filtre kun har en lille eller ingen synlig effekt, når de anvendes på rene farver (f.eks. Glas), frembringer andre interessante effekter.

Kombinere flere effekter med masker eller dublerede billeder Ved at bruge masker til at oprette markeringsområder får du mere kontrol med overgange fra én effekt til en anden. Du kan f.eks. filtrere den markering, der er oprettet med en maske.

Du kan også bruge oversigtspenselværktøjet til at male en filtereffekt på en del af billedet. Anvend først filteret på hele billedet. Brug derefter panelet Oversigt til at vende tilbage til billedtilstanden, før filtret blev anvendt, og indstil oversigtspenslens kilde til den filtrerede tilstand ved at klikke på beholderen i venstre side af oversigtstilstanden. Mal derefter billedet.

Forbedre billedkvaliteten og ensartetheden Du kan skjule fejl, ændre eller forbedre billeder eller oprette et forhold mellem billeder ved at anvende den samme effekt på alle billederne. Brug panelet Handlinger til at indspille de trin, du vil bruge til at redigere et billede, og anvend derefter handlingen på de andre billeder.

Til toppen

Forbedre filterydeevnen

Nogle filtereffekter kan kræve meget hukommelse, især når de anvendes på et billede med høj opløsning.

✤ Benyt en af følgende fremgangsmåder til at forbedre ydeevnen:

- Prøv filtre og indstillinger på en lille del af et billede.
- Anvend effekten på enkelte kanaler – f.eks. på hver RGB-kanal – hvis billedet er stort, og du har problemer med for lidt hukommelse. Med nogle filtre varierer effekterne, hvis de anvendes på den enkelte kanal i stedet for den sammensatte kanal, især hvis filteret ændrer pixel vilkårligt.
- Frigør hukommelse ved at bruge kommandoen Rens, før filteret anvendes.
- Tildel mere hukommelse til Photoshop. Afslut om nødvendigt andre programmer for at gøre mere hukommelse tilgængelig for Photoshop.
- Prøv at ændre indstillinger for at forbedre hastigheden for hukommelseskrævende filtre, f.eks. filtrene Belysningseffekter, Fritskrabning, Glasmosaik, Krom, Krusning, Stænk, Stænkede strøg og Glas. (Øg f.eks. cellestørrelsen med filteret Glasmosaik. Øg Kantens kompleksitet

eller formindsk Kantens naturtrohed (eller begge dele) med filteret Fritskrabning).

- Hvis du planlægger at udskrive på en gråtoneprinter, skal du konvertere en kopi af billedet til gråtoner, før du anvender filtre. Hvis du anvender et filter på et farvebillede og derefter konverterer det til gråtoner, har det muligvis ikke samme effekt, som hvis du anvender filteret på en gråtoneversion af billedet.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Anvende bestemte filtre

Indlæse billeder og teksturer til filtre
Indstille kontrolelementer til teksturer og glasoverflader
Definere ikke-forvrængede områder
Anvende filteret Støv & ridser.
Anvende filteret Transformering
Anvende filteret Farvehalvtone
Anvende filteret Ekstrudering
Anvende filteret Aftegn Kontur
Oprette et brugerdefineret filter

Indlæse billeder og teksturer til filtre

Til toppen

Nogle filtre indlæser og bruger andre billeder, f.eks. teksturer og transformeringsmasker, til at frembringe effekterne. Disse filtre omfatter filtrene Conté-farveblyant, Transformering, Glas, Belysningseffekter, Pasteller, Tekstureffekt, Undermaling og Brugerdefineret. Ikke alle disse filtre indlæser billeder eller teksturer på samme måde.

1. Vælg det ønskede filter i den relevante undermenu.
2. Vælg Indlæs tekstur i pop op-menuen Tekstur i filterdialogboksen, og find og åbn et teksturbillede.

   Alle teksturer skal være i Photoshop-format. De fleste filtre bruger kun gråtoneoplysningerne i en farvefil.

Indstille kontrolelementer til teksturer og glasoverflader

Til toppen

Filtrene Pasteller, Undermaling, Glas, Conté-farveblyant og Tekstureffekt indeholder teksturindstillinger. Disse indstillinger får billeder til at se ud, som om de er malet på teksturer, f.eks. lærred eller mursten, eller bliver set gennem blokke af glas eller matteret glas.

1. Vælg Kunstnerisk > Pasteller, Kunstnerisk > Undermaling, Forvræng > Glas, Skitser > Conté-farveblyant eller Tekstur > Tekstureffekt i menuen Filter.
2. Vælg en teksturtype til Tekstur, eller vælg Indlæs tekstur for at angive en Photoshop-fil.
3. Træk i skydeknappen for Skalering for at gøre effekten på teksturmønsteret større eller mindre.
4. Træk i skydeknappen for Relief (hvis den er tilgængelig) for at justere dybden på teksturens overflade.
5. Vælg Inverter for at vende skygger og højlys i teksturen om.
6. Angiv lyskildens retning i forhold til teksturen under Lysretning (hvis indstillingen er tilgængelig).

Definere ikke-forvrængede områder

Til toppen

Med filtrene Transformering, Vridning og Bølge i undermenuen Forvræng og filteret Forskydning i undermenuen Andre kan du behandle områder, der ikke er defineret (eller beskyttet) af filteret, på følgende måder:

Bøj rundt Udfylder det udefinerede område med indhold fra billedets modsatte kant.
Gentag kantpixel Udvider pixlenes farver langs billedkanten i den angivne retning. Det kan medføre striber, hvis kantpixlene har forskellige farver.
Indstil til baggrund (kun filteret Forskydning) Fylder det markerede område med den aktuelle baggrundsfarve.

Anvende filteret Støv & ridser.

Til toppen

1. Vælg Filter > Støj > Støv & ridser.
2. Juster om nødvendigt zoomforholdet for eksemplet, indtil området med støj er synligt.
3. Træk skydeknappen for tærskelværdien ud til venstre til 0 for at slå værdien fra, så alle pixel i markeringen eller billedet kan undersøges.

   Værdien for Tærskel bestemmer, hvor uensartede pixlene skal være, før de fjernes.

   Bemærk! *Skydeknappen for tærskelværdien giver større kontrol ved værdier mellem 0 og 128 – det mest almindelige område for billeder – end ved værdier mellem 128 og 255.*
4. Træk skydeknappen Radius til venstre eller højre, eller angiv en værdi i tekstboksen mellem 1 og 16 pixel. Værdien for Radius bestemmer størrelsen på det område, hvor der søges efter uensartede pixel.

Billedet sløres, når radien forøges. Brug den mindste værdi, som fjerner fejlene.

5. Forøg tærskelværdien gradvist ved at angive en værdi eller trække skydeknappen til den højst mulige værdi, som fjerner fejlene.

Til toppen

Anvende filteret Transformering

Filteret Transformering forskyder en markering ved at bruge en farveværdi fra transformeringsmasken – 0 er den maksimale, negative forskydning, 255 er den maksimale, positive forskydning, og med en gråtoneværdi på 128 er der ingen transformering. Hvis en maske indeholder én kanal, forskydes billedet langs en diagonal linje, der er defineret af forholdet mellem den vandrette og lodrette skalering. Hvis masken indeholder mere end én kanal, styrer den første kanal den vandrette transformering, og den anden kanal styrer den lodrette transformering.

Filteret opretter transformeringsmasker med en samkopieret fil, der er gemt i Adobe Photoshop-format. (Billeder i bitmap-format understøttes ikke).

1. Vælg Filter > Forvræng > Transformering.
2. Angiv skaleringen af transformeringens størrelse.

   Når den vandrette og lodrette skalering indstilles til 100%, er den største transformering 128 pixel (fordi mellemgrå ikke medfører transformering).
3. Hvis transformeringsmasken ikke har samme størrelse som markeringen, skal du vælge, hvordan masken vil passe til billedet – Stræk for at tilpasse for at ændre størrelsen på masken eller Flise for at udfylde markeringen ved at gentage masken i et mønster.
4. Vælg Bøj rundt eller Gentag kantpixel for at bestemme, hvordan uforvrængede områder i billedet behandles.
5. Klik på OK.
6. Vælg og åbn transformeringsmasken. Forvrængningen anvendes på billedet.

Til toppen

Anvende filteret Farvehalvtone

1. Vælg Filter > Opbrydning > Farvehalvtone.
2. Angiv en værdi i pixel for et halvtonepunkts maksimale radius fra 4 til 127.
3. Angiv en værdi for rastervinkel (punktets vinkel fra den ægte vandrette vinkel) for en eller flere kanaler:
   - Brug kun kanal 1 til gråtonebilleder.
   - Brug til RGB-billeder kanal 1, 2 og 3, som svarer til den røde, grønne og blå kanal.
   - Brug til CMYK-billeder alle fire kanaler, som svarer til den cyan, magenta, gule og sorte kanal.
   - Klik på Standard for at gendanne alle rastervinkler til deres standardværdier.
4. Klik på OK.

Til toppen

Anvende filteret Ekstrudering

1. Vælg Filter > Effekter > Ekstrudering.
2. Vælg en 3D-type:
   - Blokke opretter objekter med en firkantet forreste flade og fire sideflader. Vælg Legemers forreste flader for at udfylde hver bloks forreste flade med blokkens gennemsnitsfarve. Fravælg Legemers forreste flader for at udfylde den forreste flade med billedet.
   - Pyramider opretter objekter med fire trekantede sider, der mødes i en spids.
3. Angiv en værdi i tekstboksen Størrelse for at bestemme længden af en side på objektets grundlinje. Værdien kan ligge mellem 2 og255 pixel.
4. Angiv en værdi mellem 1 og 255 i tekstboksen Dybde for at angive, hvor langt det højeste objekt ser ud til at rage frem på skærmen.
5. Vælg en dybdeindstilling:
   - Vilkårlig for at give hver blok eller pyramide en vilkårlig dybde.
   - Niveaubaseret for at få hvert objekts dybde til at svare til dets lysstyrke – lys rager mere frem end mørk.
6. Vælg Afmask ufuldstændige blokke for at skjule et objekt, der overskrider markeringen.

Til toppen

Anvende filteret Aftegn Kontur

1. Vælg Filter > Effekter > Aftegn kontur.
2. Vælg en kantindstilling for at optegne områder i markeringen: Nederste optegner områder, hvor pixlenes farveværdier ligger under det angivne niveau, og Øverste optegner områder, hvor farveværdierne ligger over.
3. Angiv en tærskelværdi (Niveau) for at vurdere farveværdier (toneniveau) fra 0 til 255. Eksperimenter for at se, hvilke værdier der får de bedste detaljer frem i billedet.

Brug infopanelet i gråtonetilstand til at identificere en farveværdi, som du vil have aftegnet. Angiv derefter værdien i tekstboksen Niveau.

Til toppen

Oprette et brugerdefineret filter

1. Vælg Filter > Andre > Brugerdefineret. Dialogboksen Brugerdefineret indeholder et gitter med tekstbokse, hvor du kan angive numeriske værdier.
2. Vælg den midterste tekstboks, som repræsenterer de pixel, der vurderes. Angiv den værdi, som denne pixels lysstyrkeværdi skal ganges med. Værdierne kan ligge mellem -999 og +999.
3. Vælg en tekstboks, som repræsenterer en tilstødende pixel. Angiv den værdi, som pixlen på denne placering skal ganges med.

   Hvis du f.eks. vil gange lysstyrkeværdien for pixlen lige til højre for den aktuelle pixel med 2, skal du angive 2 i tekstboksen lige til højre for den midterste tekstboks.
4. Gentag trin 2 og 3 for alle pixel, der skal medtages i handlingen. Du behøver ikke at angive værdier i alle tekstboksene.
5. Angiv til Skalering den værdi, som summen af lysstyrkeværdierne for de pixel, der er medtaget i beregningen, skal divideres med.
6. Angiv til Forskydning den værdi, der skal lægges til resultatet af skaleringsberegningen.
7. Klik på OK. Det brugerdefinerede filter anvendes på hver pixel i billedet med én ad gangen.

   Brug knapperne Gem og Indlæs for at gemme og genbruge brugerdefinerede filtre.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udtvære billedområder

Udtværingsværktøjet simulerer den effekt, du ser, når du trækker en finger gennem våd maling. Værktøjet samler farve op på det sted, hvor strøget begynder, og skubber det i den retning, du trækker.

1. Vælg udtværingsværktøjet .
2. Vælg en penselspids og indstillinger for blandingstilstand på indstillingslinjen.
3. Vælg Eksempel på alle lag på indstillingslinjen for at udtvære ved hjælp af farvedata fra alle synlige lag. Hvis denne indstilling ikke er valgt, bruger udtværingsværktøjet kun farver fra det aktive lag.
4. Vælg Fingermaling på indstillingslinjen for at udtvære med forgrundsfarven i begyndelsen af hvert strøg. Hvis denne indstilling ikke er valgt, bruger udtværingsværktøjet farven under markøren i begyndelsen af hvert strøg.
5. Træk i billedet for at udtvære pixelene.

   Tryk på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS), mens du trækker med udtværingsværktøjet for at bruge indstillingen Fingermaling.

Yderligere oplysninger

- Galleri for retoucheringsværktøjer

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilføjelse af belysningseffekter (CS5)

Kør Photoshop i 32-bit-tilstand (Mac OS kun 64-bit)
Anvend filteret Belysningseffekter
Belysningseffekttyper
Justere omni-lys
Justere retningsbestemt lys ved hjælp af eksempelvinduet
Justere spotlightet ved hjælp af eksempelvinduet
Belysningseffektformer
Tilføje eller slette et lys
Oprette, gemme eller slette en belysningseffektform
Bruge teksturkanalen i Belysningseffekter

Til toppen

Kør Photoshop i 32-bit tilstand (kun 64-bit Mac OS)

I 64-bit versioner af Mac OS er belysningseffekter kun tilgængelige, hvis Photoshop kører i 32-bit tilstand.

1. I Finder skal du vælge Gå > Programmer.
2. Udvid Photoshop-mappen. Højreklik derefter på Photoshop-programikonet, og vælg Vis info.
3. I afsnittet Generelt i info-vinduet skal du vælge Åbn i 32-bit-tilstand.
4. Luk info-vinduet, og genstart Photoshop.

Få mere at vide under Fordele og begrænsninger ved 64-bit operativsystemer i Photoshop.

Til toppen

Anvend filteret Belysningseffekter

Med filteret Belysningseffekter kan du skabe et væld af belysningseffekter på RGB-billeder. Du kan også bruge teksturer fra gråtonefiler (kaldet *refleksionsoverflader*) til at oprette 3D-lignende effekter og gemme dine egne belysningsformer til brug i andre billeder.

Bemærk! *Filteret Belysningseffekter fungerer kun på RGB-billeder.*

1. Vælg Filter > Gengiv > Belysningseffekter.
2. Vælg en belysningsform under Type.
3. Vælg en type lys under Lystype. Hvis du bruger flere lys, skal du vælge og fravælge Til for at slå de enkelte lys til og fra.
4. Hvis du vil ændre farven på lyset, skal du klikke på farveboksen i afsnittet Lystype i dialogboksen.

   Den farvevælger, der er valgt i dialogboksen Generelle indstillinger, åbnes.
5. Du kan angive lysegenskaber ved at trække den tilsvarende skydeknap for følgende indstillinger:

   Glans Bestemmer, hvor meget overfladen reflekterer lys (som på overfladen af et stykke fotografisk papir) fra Glansløs (lav reflektans) til Skinnende (høj reflektans).

   Materiale Bestemmer, hvad der er mest reflekterende: lyset eller objektet, som lyset kastes på. Plastik reflekterer lysets farve, og Metallisk reflekterer objektets farve.

   Belysning Forøger (positive værdier) eller formindsker (negative værdier) belysningen. En værdi på 0 har ingen effekt.

   Omgivelseslys Spreder lyset, som om det blev kombineret med andet lys i et rum, f.eks. sollys eller lys fra lysstofrør. Vælg en værdi på 100 for kun at bruge lyskilden eller en værdi på -100 for at fjerne lyskilden. Hvis du vil ændre farven på omgivelseslyset, skal du klikke på farveboksen og bruge den farvevælger, der åbnes.

   Hvis du vil dublere et lys, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og trække i lyset i eksempelvinduet.
6. Hvis du vil bruge en teksturudfyldning, skal du vælge en kanal til Teksturkanal.

Til toppen

Belysningseffekttyper

Du kan vælge mellem flere forskellige lystyper:

Omni får lyset til at skinne i alle retninger fra lige over billedet – som en elektrisk pære over et stykke papir.

Retningsbestemt Retningsbestemt får lyset til at skinne langt væk fra, så lysvinklen ikke ændres – som solen.

Spotlight Kaster en elliptisk lysstråle. Linjen i eksempelvinduet definerer lysretning og -vinkel, og håndtagene definerer ellipsens kanter.

Til toppen

Justere omni-lys

1. Vælg Filter > Gengiv > Belysningseffekter.
2. Vælg Omni under Lystype.
3. Juster lyset:
   - Træk i midtercirklen for at flytte lyset.
   - Hvis du vil forøge eller reducere størrelsen på lyset (som et lys, der bevæger sig tættere på eller længere væk), skal du trække i et af håndtagene, der definerer effektens kanter.

Til toppen

Justere retningsbestemt lys ved hjælp af eksempelvinduet

1. Vælg Filter > Gengiv > Belysningseffekter.
2. Vælg Retningsbestemt som lystype.
3. Juster lyset:
   - Træk i midtercirklen for at flytte lyset.
   - Hvis du vil ændre lysets retning, skal du trække i håndtaget for enden af linjen for at rotere lysets vinkel. Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og træk for at holde lysets højde (linjelængde) konstant.
   - Hvis du vil ændre lysets højde, skal du trække i håndtaget for enden af linjen. Gør linjen kortere for at få et skarpere lys, og gør den længere for at få mindre intenst lys. En meget kort linje frembringer rent hvidt lys og en meget lang linje intet lys. Hold Skift nede, og træk for at holde vinklen konstant, og skift lysets højde (linjelængde).

Til toppen

Justere spotlightet ved hjælp af eksempelvinduet

1. Vælg Filter > Gengiv > Belysningseffekter.
2. Vælg Spotlight som lystype.
3. Juster lyset:
   - Træk i midtercirklen for at flytte lyset.
   - Hvis du vil forøge lysets vinkel, skal du trække i håndtaget for at gøre linjen kortere. Hvis du vil formindske lysets vinkel, skal du trække for at gøre linjen længere.
   - Hvis du vil strække ellipsen eller rotere lyset, skal du trække i et af håndtagene. Hold Skift nede, og træk for at holde vinklen konstant og kun ændre ellipsens størrelse. Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og træk for at holde størrelsen konstant og ændre spotlightets vinkel eller retning.
   - Hvis du vil indstille lysfokus (eller spotlightets intensitet) og styre, hvor meget af en ellipse der fyldes med lys, skal du trække skydeknappen for Intensitet: Fuld intensitet (en værdi på 100) er lysest, normal intensitet er ca. 50, negativ intensitet fjerner lys, og en intensitet på –100 giver intet lys. Brug skydeknappen for Fokus til at styre, hvor meget af en ellipse der fyldes med lys.

Til toppen

Belysningseffektformer

Brug menuen Type i dialogboksen Belysningseffekter til at vælge mellem 17 belysningsformer. Du kan også oprette din egen belysningsform ved at føje lys til standardindstillingen. Filteret Belysningseffekter kræver mindst ét lys. Kun ét lys kan redigeres ad gangen, men alle tilføjede lys bruges til at skabe effekten.

Klokken 2-spotlight Et gult spotlight med mellemstor intensitet (17) og bred fokus (91).

Blå omni Blåt omni-ovenlys med fuld intensitet (85) uden fokus.

Lyscirkel Fire spotlights. Hvid har fuld intensitet (100) og koncentreret fokus (8). Gul har stærk intensitet (88) og koncentreret fokus (3). Rød har mellemstor intensitet (50) og koncentreret fokus (0). Blå har fuld intensitet (100) og mellemstor fokus (25).

Skærende Et hvidt spotlight med mellemstor intensitet (35) og bred fokus (69).

Krydsende nedad To hvide spotlights med mellemstor intensitet (35) og bred fokus (100).

Standard Et hvidt spotlight med mellemstor intensitet (35) og bred fokus (69).

Fem lys ned/Fem lys op Fem hvide spotlights ned eller op med fuld intensitet (100) og bred fokus (60).

Lommelygte Et gult omni-lys med mellemstor intensitet (46).

Lyshav Et hvidt spotlight med mellemstor intensitet (35) og bred fokus (69).

Parallelt retningsbestemt Et retningsbestemt blåt lys med fuld intensitet (98) og ingen fokus.

RGB-lys Rødt, blåt og grønt lys, som frembringer lys med mellemstor intensitet (60) og bred fokus (96).

Blødt direkte lys To ufokuserede hvide og blå retningsbestemte lys. Hvid har en blød intensitet (20). Blå har en mellemstor intensitet (67).

Blødt omni Et blødt omni-lys med mellemstor intensitet.

Blødt spotlight Et hvidt spotlight med fuld intensitet (98) og bred fokus (100).

Tre ned Tre hvide spotlights med blød intensitet (35) og bred fokus (96).

Tre spotlights Tre hvide spotlights med lille intensitet (35) og bred fokus (100).

Til toppen

Tilføje eller slette et lys

- Benyt en af følgende fremgangsmåder i dialogboksen Belysningseffekter:
  - Hvis du vil tilføje et lys, skal du trække lysikonet nederst i dialogboksen til eksempelområdet. Gentag efter behov for at tilføje højst 16 lys.
  - Hvis du vil slette et lys, skal du trække lyset i midtercirklen til sletteikonet nederst til højre i eksempelvinduet.

Til toppen

Oprette, gemme eller slette en belysningseffekt

- Benyt en af følgende fremgangsmåder i dialogboksen Belysningseffekter:
  - Hvis du vil oprette en form, skal du vælge Standard som formen og trække ikonet for den elektriske pære nederst i dialogboksen til eksempelområdet. Gentag efter behov for at tilføje højst 16 lys.
  - Hvis du vil gemme en form, skal du klikke på Gem, navngive formen og klikke på OK. Gemte belysningsformer indeholder alle indstillingerne for hvert lys og vises i menuen Type, når du åbner billedet.
  - Hvis du vil slette en belysningsform, skal du vælge den og derefter klikke på Slet.

Til toppen

Bruge teksturkanalen i Belysningseffekter

Med teksturkanalen i dialogboksen Belysningseffekter kan du kontrollere lyseffekter ved hjælp af gråtonebilleder (kaldes *reflektionsoverflader*), som du kan føje til dit billede som alfakanaler. Du kan føje et hvilet som helst gråtonebilleder til dit billede som en alfakanal eller oprette en ny alfakanal og føje tekstur til den. Til en teksteffekt med prægning skal du bruge en kanal med hvid tekst på en sort baggrund eller omvendt.

1. Hvis det er nødvendigt, kan du føje en alfakanal til dit billede. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil bruge en tekstur, der er baseret på et andet billede (f.eks. stof eller vand), skal du konvertere billedet til gråtoner og derefter trække gråtonekanalen fra dette billede til det aktuelle billede.
   - Træk en allerede eksisterende alfakanal fra et andet billede til det aktuelle billede.
   - Opret en alfakanal i dit billede, og tilføj derefter tekstur.
2. Vælg en kanal i menuen Teksturkanal i dialogboksen Belysningseffekter: enten en alfakanal, du har tilføjet, eller billedets røde, grønne eller blå kanal.
3. Vælg Hvidt er stærkt for at hæve de hvide dele i kanalen fra overfladen. Fravælg denne indstilling for at hæve de mørke dele.
4. Træk skydeknappen Højde for at variere teksturen fra Flad (0) til Bjergrig (100).

Flere hjælpeemner

- Oprette og redigere alfakanalmasker

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Gem og eksporter

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Understøttede filformater

Asterisker (*) angiver formater, som understøttes fra og med CS6.

Lydformater til import

Følgende formater kan nu åbnes i Photoshop Standard og Extended. (I Photoshop CS5 og tidligere versioner var Extended påkrævet).

AAC*
AIFF*
M2A*
M4A*
MP2*
MP3*

Videoformater til import
.264*
3GP, 3GPP*
AVC*
AVI
F4V*
FLV*
MOV (QuickTime)
MPE*
MPEG-1
MPEG-4
MPEG-2, hvis en dekoder er installeret (fx med Adobes videopakke)
MTS*
MXF*
R3D*
TS*
VOB*

Videoformater til eksport
DPX*
MOV (QuickTime)
MP4

Filformater til grafik
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-ressource (kun Mac, skrivebeskyttet)
Radiance

3D-relaterede formater
3D Studio (kun import)
DAE (Collada)
Flash 3D* (kun eksport)
JPS* (JPEG-stereo)
KMZ (Google Earth 4)
MPO* (flerbilledformat)
U3D
Wavefront|OBJ

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Lagre PDF-filer

Adobe Photoshop PDF-format
Gemme i Photoshop PDF-format
Adobe PDF-forudindstillinger
Om PDF/X- og PDF/A-standarder
PDF-kompatibilitetsniveauer
Generelle indstillinger for Adobe PDF
Komprimerings- og nedsamplingsindstillinger for Adobe PDF
Farvestyrings- og PDF/X-indstillinger for Adobe PDF
Tilføjelse af sikkerhed til PDF-filer
Sådan gemmes en Adobe PDF-indstilling
Indlæse, redigere eller slette Adobe PDF-forudindstillinger

Til toppen

Adobe Photoshop PDF-format

Du kan bruge kommandoen Gem som til at gemme RGB-billeder, billeder med indekserede farver, CMYK-billeder, gråtonebilleder, billeder i bitmaptilstand, Lab-farvebilleder og duotone-billeder i Photoshop PDF-format. Da Photoshop PDF-dokumentet kan indeholde Photoshop-data, f.eks. lag, alfakanaler, noter og staffagefarve, kan du åbne dokumentet og redigere billederne i Photoshop CS2 eller nyere.

Du kan hurtigt gemme en fil i Photoshop PDF-format ved at afspille handlingen Gem som Photoshop PDF på filen. Du kan få adgang til denne handling ved at vælge Produktion i menuen i panelet Handlinger.

Til erfarne brugere indeholder Photoshop PDF-formatet indstillinger til at gøre dokumentet PDF/X-kompatibelt, hvilket f.eks. er vigtigt, når du sender dokumentet til en stor professionel trykpresse. PDF/X (Portable Document Format Exchange) er et undersæt til Adobe PDF, som fjerner farve-, skrifttype- og diffuseringsvariabler, der medfører problemer med trykningen.

Du kan også angive sikkerhedsindstillinger for at begrænse adgangen til PDF-dokumentet. 128-bit RC4-krypteringen (Acrobat 6 og nyere) har en indstilling, der kan bruges til at lade brugerne se metadata og miniaturebilleder i et sikkert PDF-dokument med Adobe Bridge.

Du kan gemme dine PDF-indstillinger som en PDF-forudindstilling for at oprette ensartede Photoshop PDF-filer. Adobe PDF-forudindstillinger og -indstillinger deles på tværs af komponenter i Adobe Creative Suite, herunder Photoshop, InDesign®, Illustrator®, GoLive® og Acrobat®.

Til toppen

Gemme i Photoshop PDF-format

1. Vælg Filer > Gem som, og vælg derefter Photoshop PDF i menuen Format. Du kan vælge en farveindstilling, hvis du vil integrere en farveprofil, eller bruge den profil, der er angivet med kommandoen Korrekturopsætning. Du kan også medtage lag, noter, staffagefarve eller alfakanaler. Klik på Gem.
2. Vælg i dialogboksen Gem Adobe PDF en Adobe PDF-forudindstilling, der angiver, om Photoshop PDF-filen skal udskrives på en skrivebordsprinter eller korrekturprinter, sendes til et trykkeri, distribueres via e-mail, vises på internettet osv. Yderligere oplysninger finder du i Adobe PDF-forudindstillinger.

   Det er nemmest at angive indstillinger for din Photoshop PDF-fil ved at vælge en forudindstilling. Klik på Gem PDF for at oprette Photoshop PDF-filen, når du har valgt en forudindstilling. Hvis du vil tilføje sikkerhedsindstillinger eller finjustere lagringsindstillingerne for PDF-filen, skal du følge de resterende trin i denne fremgangsmåde.
3. (Valgfrit) Vælg indstillinger i menuen Standard og menuen Kompatibilitet for at angive PDF-dokumentets kompatibilitet med PDF/X og Acrobat-versionen. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet PDF-kompatibilitetsniveauer.
4. (Valgfrit) Vælg Generelt i den venstre rude i dialogboksen Gem Adobe PDF for at angive generelle indstillinger for lagring af PDF-filer. Yderligere oplysninger om de enkelte indstillinger finder du i Generelle indstillinger for Adobe PDF.
   Bemærk! *Brugere af Photoshop 7.0 og tidligere versioner kan åbne en Photoshop PDF-fil som en generisk PDF-fil med samkopierede lag. Vælg Filer > Åbn som, og vælg derefter Generisk PDF i menuen Filtype (Windows), eller vælg Arkiv > Åbn, og vælg Generisk PDF i menuen Format (Mac OS).*
5. (Valgfrit) Vælg Komprimering i den venstre rude i dialogboksen Gem Adobe PDF for at angive komprimerings- og nedsamplingsindstillinger for PDF-filen. Yderligere oplysninger finder du i Komprimerings- og nedsamplingsindstillinger for Adobe PDF.
6. (Valgfrit) Vælg Output i den venstre rude i dialogboksen Gem Adobe PDF for at angive farvestyrings- og PDF/X-indstillinger. Yderligere oplysninger finder du i Farvestyrings- og PDF/X-indstillinger for Adobe PDF.
7. (Valgfrit) Hvis du vil føje sikkerhed til PDF-dokumentet, skal du vælge Sikkerhed i den venstre rude i dialogboksen Gem Adobe PDF. Angiv adgangskoden og tilladelsesindstillingerne for PDF-dokumentet. Se også Tilføjelse af sikkerhed til PDF-filer.
   Bemærk! *Krypteringsniveauet afhænger af PDF-dokumentets kompatibilitetsindstilling. Vælg en anden kompatibilitetsindstilling for at angive et højere eller lavere krypteringsniveau.*

8. (Valgfrit) Vælg Oversigt i den venstre rude i dialogboksen Gem Adobe PDF. Du kan gennemgå de angivne indstillinger.
9. (Valgfrit) Hvis du vil genbruge indstillingerne for lagring af PDF-filer, skal du klikke på Gem forudindstilling og gemme indstillingerne som en PDF-forudindstilling. Den nye forudindstilling vises i menuen Adobe PDF-forudindstilling, næste gang du gemmer en Photoshop PDF-fil og i alle produkter i Adobe Creative Suite. Se også Sådan gemmes en Adobe PDF-indstilling.
10. Klik på Gem PDF. Photoshop lukker dialogboksen Gem Adobe PDF og opretter PDF-dokumentet.

Til toppen

Adobe PDF-forudindstillinger

En PDF-forudindstilling er en gruppe indstillinger, som berører processen med at oprette en PDF-fil. Disse indstillinger er udviklet til at skabe balance mellem filstørrelse og kvalitet, alt efter hvordan PDF-filen skal bruges. De fleste foruddefinerede formater deles på tværs af Adobe Creative Suite-komponenter, herunder InDesign, Illustrator, Photoshop og Acrobat. Du kan også oprette og dele brugerdefinerede forudindstillinger, som er skræddersyet til dine outputkrav.

Nogle af forudindstillingerne angivet herunder er ikke tilgængelige, før du flytter dem – efter behov – fra mappen Extras (hvor de blev installeret som standard) til mappen Settings. Mapperne Extras og Settings findes typisk i (Windows Vista og Windows 7) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF eller (Mac OS) Bibliotek/Application Support/Adobe PDF. Nogle forudindstillinger er ikke tilgængelige i visse Creative Suite-komponenter.

De brugerdefinerede indstillinger kan findes i (Windows XP) Documents and Settings/[brugernavn]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Indstillinger, (Windows Vista og Windows 7) Brugere/[brugernavn]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Indstillinger eller (Mac OS) Brugere/[brugernavn]/Bibliotek/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Indstillinger.

Gennemgå regelmæssigt PDF-indstillingerne. Indstillingerne vender ikke automatisk tilbage til standardindstillingerne. Programmer og værktøjer, som opretter PDF-dokumenter, bruger det sidste sæt definerede eller valgte indstillinger.

Højkvalitetsudskrivning Opretter PDF-filer til kvalitetsudskrivning på desktopprintere og korrekturenheder. Denne forudindstilling benytter PDF 1.4, nedsampler farve- og gråtonebilleder til 300 ppi og monokrome billeder til 1200 ppi, integrerer undersæt af alle skrifttyper, bevarer farver og samkopierer ikke gennemsigtighed (i filtyper, der kan bruge gennemsigtighed). Disse PDF-filer kan åbnes i Acrobat 5.0 og Acrobat Reader 5.0 og nyere versioner. I InDesign opretter denne forudindstilling også kodede PDF-filer.

Illustrator-standard (kun Illustrator) Opretter en PDF-fil, hvor alle Illustrator-data bevares. PDF-filer, der er oprettet med denne forudindstilling, kan åbnes igen i Illustrator uden tab af data.

Store sider (kun Acrobat) Opretter PDF-filer, der egner sig til visning og udskrivning af tekniske tegninger, der er større end 200 x 200 tommer. Disse PDF-filer kan åbnes i Acrobat og Reader 7.0 og nyere versioner.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK og RGB) (kun Acrobat) Bruges til langtidsopbevaring (arkivering) af elektroniske dokumenter. PDF/A-1b bruger PDF 1.4 og konverterer alle farver til enten CMYK eller RGB, afhængigt af den valgte standard. Disse PDF-filer kan åbnes i Acrobat- og Reader-versioner 5.0 og nyere.

PDF/X-1a (2001 og 2003) PDF/X-1a kræver, at alle skrifttyper er integrerede, at de relevante mærker og beskæringer er angivet, og at farverne enten er CMYK-, staffagefarver eller begge dele. Kompatible filer skal indeholde oplysninger, som beskriver den udskriftsbetingelse, de er forberedte til. PDF-filer, som er oprettet med PDF/X-1a-kompatibilitet, kan åbnes i Acrobat 4.0 og Acrobat Reader 4.0 og nyere versioner.

PDF/X-1a benytter PDF 1.3, nedsampler farve- og gråtonebilleder til 300 ppi og monokrome billeder til 1200 ppi, integrerer undersæt af alle skrifttyper, opretter ukodede PDF-filer og samkopierer gennemsigtighed ved hjælp af indstillingen Høj opløsning.

Bemærk! *Forudindstillingerne PDF/X1-a:2003 og PDF/X-3 (2003) placeres på computeren under installationen, men er ikke tilgængelige, før du flytter dem fra mappen Extras til mappen Settings.*

PDF/X-3 Denne forudindstilling opretter en PDF-fil på basis af ISO-standarden PDF/X-3:2002. PDF-filer, som er oprettet med denne indstilling, kan åbnes i Acrobat 4.0 og Acrobat Reader 4.0 og nyere versioner.

PDF/X-4 (2008) Denne forudindstilling, som opretter ISO PDF/X-4:2008-filer, understøtter dynamisk gennemsigtighed (gennemsigtighed samkopieres ikke) og ICC-farvestyring. PDF-filer, der eksporteres sammen med denne forudindstilling, er i PDF 1.4-format. Billeder nedsamples og komprimeres, og skrifttyper integreres på samme måde som med PDF/X-1a- og PDF/X-3-indstillingerne. Du kan oprette PDF/X-4:2008-kompatible PDF-filer direkte fra Creative Suite 4- og 5-komponenter, herunder Illustrator, InDesign og Photoshop. Acrobat 9 Pro indeholder muligheder for at validere og forhåndskontrollere PDF-filer af hensyn til kompatibilitet med PDF/X-4:2008 samt evt. konvertere ikke-PDF/X-filer til PDF/X-4:2008.

Adobe anbefaler PDF/X-4:2008 som det optimale PDF-filformat til pålidelige PDF-udgivelsesprocesser.

Trykkvalitet Opretter PDF-filer, som giver udskriftsresultater af høj kvalitet (f.eks. til digital udskrivning eller til separationer på en fotosætter eller fladtryksmaskine), men opretter ikke filer, der er PDF/X-kompatible. I sådanne tilfælde er kvaliteten af indholdet af størst betydning. Formålet er at bevare alle oplysningerne i en Adobe PDF-fil, som en professionel trykker eller serviceudbyder skal bruge for at kunne trykke dokumentet korrekt. Dette sæt indstillinger benytter PDF 1.4, konverterer farver til CMYK, nedsampler farve- og gråtonebilleder til 300 ppi og monokrome billeder til 1200 ppi, integrerer delsæt af alle skrifttyper og bevarer gennemsigtighed (i filtyper, der kan bruge gennemsigtighed).

Disse PDF-filer kan åbnes i Acrobat 5.0 og Acrobat Reader 5.0 og nyere versioner.

Bemærk! *Inden du opretter en Adobe PDF-fil, der skal sendes til et trykkeri eller en serviceudbyder, skal du finde ud af den outputopløsning og de indstillinger, du vil bruge, eller bede om en .joboptions-fil med de anbefalede indstillinger. Du kan være nødt til at tilpasse PDF-indstillingerne til et bestemt prepress-bureau og oprette din egen .joboptions-fil.*

Rich Content PDF Opretter tilgængelige PDF-filer, som indeholder mærker, hyperlinks, bogmærker, interaktive elementer og lag. Disse indstillinger anvender PDF 1.5 og integrerer delsæt af alle skrifttyper. Desuden optimeres filer til byte-serving. Disse PDF-filer kan åbnes i Acrobat 6.0 og Acrobat Reader 6.0 og nyere versioner. (Forudindstillingen Rich Content PDF er placeret i mappen Extras).

Bemærk! *Denne forudindstilling blev kaldt eBook i tidligere versioner af nogle programmer.*

Mindste filstørrelse Opretter PDF-filer til internettet, et intranet eller til e-mail-distribution. Dette sæt indstillinger bruger komprimering, nedsampling og en relativt lav billedopløsning. Det konverterer alle farver til sRGB og integrerer skrifttyper. Desuden optimeres filer til byte-serving. Du opnår de bedste resultater ved at undgå at bruge denne forudindstilling, hvis du har til hensigt at udskrive PDF-filen.

Disse PDF-filer kan åbnes i Acrobat 5.0 og Acrobat Reader 5.0 og nyere versioner.

Standard (kun Acrobat) Opretter PDF-filer, der skal udskrives på desktopprintere eller digitale kopimaskiner, udgives på en cd eller sendes til en klient som en udgivelseskorrektur. Dette sæt indstillinger benytter komprimering og nedsampling for at holde filstørrelsen nede, men integrerer også delsæt af alle (tilladte) skrifttyper, der bruges i filen, konverterer alle farver til sRGB og udskriver med en mellemopløsning. Vær opmærksom på, at Windows-erstatningsskrifttyper ikke integreres som standard. PDF-filer, som er oprettet med denne indstillingsfil, kan åbnes i Acrobat 5.0 og Acrobat Reader 5.0 og nyere versioner.

Hvis du ønsker yderligere oplysninger om delte PDF-indstillinger for Creative Suite-komponenter, skal du se vejledningen om PDF-integration på Creative Suite-dvd'en.

Til toppen

Om PDF/X- og PDF/A-standarder

PDF/X- og PDF/A-standarder er defineret af International Organization for Standardization (ISO). PDF/X-standarder anvendes til udveksling af grafisk indhold, og PDF/A-standarder til langsigtet arkivering af elektroniske dokumenter. Under konvertering til PDF kontrolleres den fil, der behandles, i forhold til den angivne standard. Hvis PDF-filen ikke overholder den valgte ISO-standard, vises en meddelelse, som beder dig om at vælge mellem at annullere konverteringen eller at fortsætte med oprettelsen af en inkompatibel fil.

De mest anvendte standarder til en udgivelsesproces er flere forskellige PDF/X-formater: PDF/X-1a, PDF/X-3 og (i 2007) PDF/X-4. De mest anvendte standarder til arkivering af PDF-dokumenter er PDF/A-1a og PDF/A-1b (til mindre strenge krav).

Bemærk! *Yderligere oplysninger om PDF/X og PDF/A finder du på ISOs websted og på Adobes websted.*

Til toppen

PDF-kompatibilitetsniveauer

Når du opretter PDF-filer, skal du bestemme, hvilken PDF-version der skal bruges. Du kan ændre PDF-versionen ved at skifte til en anden forudindstilling eller vælge en kompatibilitetsindstilling, når du gemmer som PDF eller redigerer en PDF-forudindstilling.

Medmindre der er et specifikt behov for bagudkompatibilitet, bør du generelt bruge den nyeste version (i dette tilfælde version 1.7). Den seneste version indeholder alle de nyeste funktioner og den nyeste funktionalitet. Hvis du opretter et dokument, som skal distribueres bredt, skal du dog overveje at bruge Acrobat 5.0 (PDF 1.4) eller Acrobat 6.0 (PDF 1.5) for at sikre, at alle brugere kan se og udskrive dokumentet.

I følgende tabel sammenlignes funktionalitet i PDF-filer, der er oprettet med forskellige kompatibilitetsindstillinger.

Bemærk! *Acrobat 8.0 og 9.0 bruger 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 åbnes med Acrobat 3.0, Acrobat Reader 3.0 og nyere versioner.	PDF-filer kan åbnes med Acrobat 3.0, Acrobat Reader 3.0 og nyere versioner. Det er dog muligt, at funktioner, der er specifikke for senere versioner, ikke kan ses.	De fleste PDF-filer kan åbnes med Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 og nyere versioner. Det er dog muligt, at funktioner, der er specifikke for senere versioner, ikke kan ses.	De fleste PDF-filer kan åbnes med Acrobat 4.0, Acrobat Reader 4.0 og nyere versioner. Funktioner, der er specifikke for senere versioner, kan dog gå tabt eller være umulige at se.
Kan ikke indeholde illustrationer, som bruger levende gennemsigtighedseffekter. Al gennemsigtighed skal samkopieres før konvertering til PDF 1.3.	Understøtter brugen af levende gennemsigtighed i illustrationer. (Acrobat Distiller-funktionen samkopierer gennemsigtighed).	Understøtter brugen af levende gennemsigtighed i illustrationer. (Acrobat Distiller-funktionen samkopierer gennemsigtighed).	Understøtter brugen af levende gennemsigtighed i illustrationer. (Acrobat Distiller-funktionen samkopierer gennemsigtighed).
Lag understøttes ikke.	Lag understøttes ikke.	Bevarer lag, når PDF-filer oprettes i programmer, der understøtter generering af lagdelte PDF-dokumenter, f.eks. Illustrator CS og nyere eller InDesign CS og nyere.	Bevarer lag, når PDF-filer oprettes i programmer, der understøtter generering af lagdelte PDF-dokumenter, f.eks. Illustrator CS og nyere eller InDesign CS og nyere.
DeviceN-farverum med 8 farver understøttes.	DeviceN-farverum med 8 farvestoffer understøttes.	DeviceN-farverum med op til 31 farvestoffer understøttes.	DeviceN-farverum med op til 31 farvestoffer understøttes.
Multibyteskrifter kan integreres. (Distiller	Multibyteskrifter kan integreres.	Multibyteskrifter kan integreres.	Multibyteskrifter kan integreres.

konverterer skrifttyperne ved integrering).			
40-bit RC4-sikkerhed understøttes.	128-bit RC4-sikkerhed understøttes.	128-bit RC4-sikkerhed understøttes.	128-bit RC4- og 128-bit AES-sikkerhed (Advanced Encryption Standard) understøttes.

Til toppen

Generelle indstillinger for Adobe PDF

Du kan angive følgende indstillinger i afsnittet Generelt i dialogboksen Adobe PDF-indstillinger:

Beskrivelse Viser beskrivelsen fra den valgte forudindstilling og indeholder en plads, hvor du kan redigere beskrivelsen. Du kan indsætte en beskrivelse fra Udklipsholder. Hvis du redigerer en forudindstillings beskrivelse, tilføjes ordet "(Ændret)" efter forudindstillingens navn.

Bevar Photoshop-redigeringsmuligheder Bevarer Photoshop-data i PDF-filen, f.eks. lag, alfakanaler og staffagefarver. Photoshop PDF-dokumenter med denne indstilling kan kun åbnes i Photoshop CS2 og nyere.

Integrer sideminiaturer Opretter et miniaturebillede af illustrationer.

Optimer til hurtig webvisning Optimerer PDF-filen til hurtigere visning i en webbrowser.

Vis PDF efter lagring Åbner den nyoprettede PDF-fil i standardprogrammet til visning af PDF-filen.

Til toppen

Komprimerings- og nedsamplingsindstillinger for Adobe PDF

Når du gemmer illustrationer i Adobe PDF, kan du komprimere tekst og streggrafik og komprimere og nedsample bitmapbilleder. Afhængigt af de valgte indstillinger kan komprimeringen og nedsamplingen væsentligt reducere en PDF-fils størrelse med intet eller næsten intet tab af detaljer og nøjagtighed.

Området Komprimering i dialogboksen med Adobe PDF-indstillinger er opdelt i tre sektioner. Hvert afsnit indeholder følgende indstillinger for komprimering og gensampling af billeder i dine illustrationer.

Nedsampling Hvis du vil bruge PDF-filen på internettet, skal du bruge nedsampling for at opnå højere komprimering. Hvis du påtænker at udskrive PDF-filen i høj oplysning, skal du ikke anvende nedsampling. Vælg indstillingen Foretag ikke nedsampling for at deaktivere alle nedsamplingsindstillinger.

Nedsampling betyder at formindske antallet af pixel i et billede. Hvis du vil nedsample billeder, skal du vælge en interpolationsmetode – gennemsnitlig nedsampling, undersampling eller bi-kubisk nedsampling – og angive den ønskede opløsning (i pixel pr. tomme). Angiv derefter en opløsning i boksen For ovenstående billeder. Alle billeder med en opløsning over denne tærskel nedsamples.

Den valgte interpolationsmetode afgør, hvordan pixel slettes:

Gennemsnitlig nedsampling Hvis Tager et gennemsnit af pixel i eksempelområdet og erstatter hele området med den gennemsnitlige pixelfarve i den angivne opløsning. Gennemsnitlig nedsampling er det samme som bilineær gensampling.

Undersampling Hvis Vælger en pixel i midten af eksempelområdet og erstatter hele området med den pågældende pixelfarve. Undersampling reducerer behandlingstiden betydeligt i forhold til nedsampling, men giver mindre jævne og ensartede billeder. Undersampling er det samme som gensampling med Nærmeste nabo.

Bi-kubisk nedsampling Hvis Bruger et vægtet gennemsnit til at bestemme pixelfarve og giver normalt et bedre resultat end den simple gennemsnitsnedsampling. Bi-kubisk er den langsomste, men mest nøjagtige metode, som giver de mest jævne overgange.

Komprimering Bestemmer hvilken type komprimering, der anvendes.

ZIP-komprimering Fungerer godt sammen med billeder med store områder med enkelte farver eller gentagne mønstre samt til sort-hvide billeder, der indeholder gentagne mønstre. ZIP-komprimering er tabsfri.

JPEG-komprimering Er egnet til gråtone- eller farvebilleder. JPEG-komprimering er med tab, hvilket betyder, at der fjernes billeddata, og billedkvaliteten forringes muligvis, men filstørrelsen reduceres dog med mindst mulige datatab. Eftersom data fjernes med JPEG-komprimering, kan der opnås meget mindre filer end med ZIP-komprimering.

JPEG2000 Er den nye internationale standard for komprimering og pakning af billeddata. JPEG 2000-komprimering er i lighed med JPEG-komprimering egnet til gråtone- og farvebilleder. Den har desuden andre fordele, f.eks. progressiv visning og tabsfri komprimering, som ikke er tilgængelig med JPEG. JPEG2000 er kun tilgængelig, hvis Acrobat 6 (PDF 1.5) eller nyere er valgt i menuen Kompatibilitet.

Billedkvalitet Bestemmer mængden af komprimering, der anvendes. Komprimeringsmetoden afgør hvilke indstillinger, der er til rådighed. I forbindelse med JPEG2000-komprimering indeholder Photoshop indstillingerne Uden tab, Maksimum, Høj, Mellem, Lav og Minimum. Til JPEG-komprimering indeholder Photoshop indstillingerne Minimum, Lav, Mellem, Høj og Maksimal. Photoshop indeholder en indstilling for 8-bit-billedkvalitet til ZIP-komprimering. Indstillingen for 8-bit-billedkvalitet er uden tab, dvs. der fjernes ikke data for at reducere filstørrelsen, og derfor påvirkes billedkvaliteten ikke.

Flisestørrelse Angiver størrelsen på de fliser, der bruges i billeder med JPEG 2000-komprimering. Hvis du bruger lave billedkvalitetsværdier til at optimere billeder, der er mindre end 1024 x 1024 pixel, opnår du de bedste resultater med den største flisestørrelse. En flisestørrelse på 1024 er generelt bedst til de fleste billeder. Mindre flisestørrelser bruges generelt til billeder med små dimensioner (til visning på f.eks. mobiltelefoner).

Konverter billede med 16 bit pr. kanal til 8 bit pr. kanal Konverterer billeder med 16-bit pr. kanal til billeder med 8-bit pr. kanal (valgt som standard). ZIP er den eneste tilgængelige komprimeringsmetode, hvis indstillingen ikke er valgt. Hvis dokumentets kompatibilitetsindstilling er Acrobat 5 (PDF 1.4) eller tidligere, er indstillingen ikke tilgængelig, og billeder konverteres automatisk til 8 bit pr. kanal.

Farvestyrings- og PDF/X-indstillinger for Adobe PDF

Til toppen

Du kan angive følgende indstillinger i afsnittet Output i dialogboksen Adobe PDF-indstillinger. Samspillet mellem outputindstillinger ændres afhængigt af, om farvestyring er slået til eller fra, og hvilken PDF-standard der er valgt.

Farvekonvertering Angiver, hvordan farveoplysninger skal gengives i Adobe PDF-filen. Når du konverterer farveobjekter til RGB eller CMYK, skal du også vælge en destinationsprofil i pop op-menuen. Alle oplysninger om specialfarver bevares under farvekonverteringen. Det er kun procesfarveækvivalenterne, der konverteres til det angivne farverum.

> **Ingen konvertering** Bevarer farvedata, som de er.
>
> **Konverter til destination** Konverterer alle farver til den profil, der er valgt som destination. Om profilen medtages eller ej, bestemmes af Politik for profilmedtagelse.

Mål Beskriver farveskalaen på den endelige RGB- eller CMYK-outputenhed, f.eks. skærmen eller en SWOP-standard. Med denne profil konverterer Photoshop dokumentets farveoplysninger (defineret af farveprofilen i sektionen Aktuelle farverum i dialogboksen Farveindstillinger) til måloutputenhedens farverum.

Politik for profilmedtagelse Bestemmer, om en farveprofil medtages i filen.

Profilnavn for outputmåde Angiver den udskrivningstilstand, der er karakteriseret for dokumentet. Du skal angive en profil for outputmåde for at oprette PDF/X-kompatible filer. Denne menu er kun tilgængelig, hvis en PDF/X-standard (eller forudindstilling) er valgt i dialogboksen Adobe PDF-indstillinger.

Outputbetingelse Beskriver den tiltænkte udskriftsbetingelse. Det kan være nyttigt for den, der skal modtage PDF-dokumentet.

Id for outputbetingelse En markør til yderligere oplysninger om den tiltænkte udskriftsbetingelse. Id'et angives automatisk for udskriftsbetingelser, som er medtaget i ICC-registreringsdatabasen.

Registreringsdatabasenavn Angiver webadressen til flere oplysninger om registreringsdatabasen. URL-adressen indsættes automatisk for ICC-registreringsdatabasenavne.

Tilføjelse af sikkerhed til PDF-filer

Til toppen

Når du gemmer som PDF, kan du tilføje adgangskodebeskyttelse og sikkerhedsbegrænsninger, som ikke blot begrænser, hvem der kan åbne filen, men også hvem der kan kopiere eller udtrække indhold, udskrive dokumentet og andet.

En PDF-fil kan kræve adgangskoder for at åbne et dokument (adgangskode til åbning af dokument) og ændre sikkerhedsindstillinger (adgangskode til tilladelser). Hvis du definerer sikkerhedsbegrænsninger i filen, bør du angive begge adgangskoder. Ellers kan den, der åbner filen, fjerne begrænsningerne. Hvis en fil åbnes med en adgangskode til tilladelser, deaktiveres sikkerhedsbegrænsningerne midlertidigt.

RC4-sikkerhedsmetoden fra RSA Corporation bruges til at sikre PDF-filer med adgangskoder. Alt efter hvad du har valgt under Kompatibilitet (i kategorien Generelt), vil krypteringsniveauet være højt eller lavt.

Bemærk! *Adobe PDF-forudindstillinger understøtter ikke adgangskoder og sikkerhedsindstillinger. Hvis du vælger adgangskoder og sikkerhedsindstillinger i dialogboksen Eksporter Adobe PDF og derefter klikker på Gem forudindstilling, bevares adgangskoderne og sikkerhedsindstillingerne ikke.*

Sådan gemmes en Adobe PDF-indstilling

Til toppen

Selvom PDF-standardforudindstillingerne er baseret på bedste praksis, kan du opleve, at dit arbejdsforløb kræver specielle PDF-indstillinger, som ikke er tilgængelige i nogen af de indbyggede forudindstillinger. I dette tilfælde kan du oprette og gemme dine egne brugerdefinerede forudindstillinger, så de kan bruges igen i Photoshop eller et andet produkt i Adobe Creative Suite.

I Photoshop kan du gemme forudindstillingen med kommandoen Adobe PDF-forudindstillinger eller ved at klikke knappen Gem forudindstilling i dialogboksen Gem Adobe PDF. Adobe PDF-forudindstillinger gemmes som filer med filtypenavnet .joboptions. Det er praktisk, hvis du f.eks. vil have din leverandør eller dit trykkeri til at sende en .joboptions-fil med de Adobe PDF-forudindstillinger, der fungerer bedst til deres arbejdsforløb.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Rediger > Adobe PDF-forudindstillinger.
   - Hvis du gemmer et Photoshop PDF-dokument, skal du klikke på knappen Gem forudindstilling i dialogboksen Gem Adobe PDF, når du har angivet dine PDF-indstillinger. Spring trin 2 og 3 over.
2. Hvis du vælger kommandoen Adobe PDF-forudindstillinger, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder i dialogboksen Adobe PDF-forudindstillinger:
   - Hvis du vil oprette en ny forudindstilling, skal du klikke på knappen Ny i dialogboksen Adobe PDF-forudindstillinger. Skriv et navn til forudindstillingen i tekstboksen Forudindstilling i dialogboksen Ny PDF-forudindstilling.
   - Hvis du vil redigere en eksisterende brugerdefineret forudindstilling, skal du markere forudindstillingen og klikke på Rediger. (Du kan ikke redigere standardforudindstillingerne).
3. Angiv PDF-indstillingerne.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at gemme forudindstillingen:

- Klik på OK i dialogboksen Ny PDF-forudindstilling eller i dialogboksen Rediger PDF-forudindstilling. Den nye forudindstilling vises på listen Forudindstillinger for Adobe PDF. Klik på Udført, når du er færdig med at oprette forudindstillinger.
- Indtast et navn til forudindstillingen i tekstboksen Filnavn i dialogboksen Gem, og klik på Gem.

Adobe PDF-forudindstillinger er gemt i følgende mapper:

- (Windows Vista) Brugere/[brugernavn]/AppData/Roaming/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Windows XP) Documents and Settings/[brugernavn]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings
- (Mac OS) Users/[brugernavn]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings

Alle de Adobe PDF-forudindstillinger, som du gemmer på disse placeringer, er tilgængelige i andre programmer i Adobe Creative Suite. ***Bemærk!*** *Hvis du vil gemme PDF-forudindstillingen på en anden placering end standardplaceringen, skal du klikke på knappen Gem som i dialogboksen Adobe PDF-forudindstillinger og finde destinationen. Du kan også finde destinationen og derefter klikke på Gem i dialogboksen Gem.*

Til toppen

Indlæse, redigere eller slette Adobe PDF-forudindstillinger

Adobe PDF-forudindstillinger (indstillinger for oprettelse) er tilgængelige i Photoshop og andre produkter i Adobe Creative Suite. I dialogboksen Forudindstillinger for Adobe PDF kan du gemme, indlæse, redigere eller slette Adobe PDF-forudindstillinger.

✤ Vælg Rediger > Forudindstillinger for Adobe PDF, og benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil gemme indstillingerne som en ny forudindstilling, skal du klikke på knappen Ny, angive indstillinger i dialogboksen Ny PDF-forudindstilling og klikke på OK.
- Hvis du vil redigere en Adobe PDF-forudindstilling, skal du markere den i vinduet Forudindstilling, klikke på knappen Rediger og ændre indstillinger i dialogboksen Rediger PDF-forudindstilling.

  Bemærk! *Selvom du ikke kan redigere de Adobe PDF-forudindstillinger, der blev installeret sammen med Photoshop (navnene på de forudindstillinger, der er installeret sammen med Photoshop, er omgivet af kantede parenteser), kan du vælge en af dem og klikke på knappen Ny. I dialogboksen Ny PDF-forudindstilling kan du ændre indstillingerne og gemme dem som en ny forudindstilling.*
- Hvis du vil slette en Adobe PDF-forudindstilling, skal du markere den i vinduet Forudindstilling og klikke på knappen Slet. Du kan ikke slette de Adobe PDF-forudindstillinger, der blev installeret sammen med Photoshop.
- Hvis du vil indlæse en Adobe PDF-forudindstilling, skal du klikke på knappen Indlæs, markere forudindstillingsfilen og klikke på knappen Indlæs. Forudindstillingen indsættes i vinduet Forudindstillinger.

  Når du søger efter en Adobe PDF-forudindstilling, der skal indlæses, kan du kun se filer med filtypenavnet .joboptions i dialogboksen Indlæs.
- Klik på knappen Udført for at lukke dialogboksen Forudindstilling for PDF-indstillinger.
- Hvis du vil gemme en forudindstilling på en anden placering end standardplaceringen, skal du klikke på knappen Gem som, eventuelt give forudindstillingen et nyt navn, finde destinationen og klikke på Gem.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Gem billeder

Gemme en fil
Angive indstillinger for lagring af fil
Gemme store dokumenter
Eksportere lag til filer
Teste Photoshop-billeder til mobile enheder med Adobe Device Central (CS5)
Oprette mobilt indhold med Adobe Device Central og Photoshop (CS5)

Bemærk! *Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.*

Gemme en fil

Til toppen

Brug kommandoen Gem for at gemme ændringerne i den nuværende fil eller Gem som for at gemme ændringerne i en anden fil.

Gemme ændringer i den aktuelle fil

✤ Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Gem.
Filen forbliver i det aktuelle format.

Gemme en fil med et andet navn, på en anden placering eller i et andet format

1. Vælg Filer > Gem som.
   Bemærk! *Ekstramodulet Camera Raw kan gemme Camera Raw-billedfiler i et andet filformat, f.eks. Digital Negative (DNG).*
2. Vælg et format i menuen Format.
   Bemærk! *Hvis du vælger et format, der ikke understøtter alle funktionerne i dokumentet, vises der en advarsel nederst i dialogboksen. Hvis denne advarsel vises, er det bedst at gemme en kopi af filen i Photoshop-format eller i et andet format, der understøtter alle data i billedet.*
3. Angiv et filnavn og en placering.
4. Vælg lagringsindstillingerne i dialogboksen Gem som.
5. Klik på Gem.

   Der vises en dialogboks, hvor du kan vælge indstillinger ved lagring i bestemte billedformater.

   Hvis du vil kopiere et billede uden at gemme det på harddisken, skal du bruge kommandoen Dubler. Hvis du vil gemme en midlertidig version af billedet i hukommelsen, skal du bruge panelet Oversigt til at oprette et snapshot.

Indstillinger for fillagring

Du kan angive en række indstillinger for fillagring i dialogboksen Gem som. De tilgængelige indstillinger afhænger af det billede, du gemmer, og det valgte filformat.

Som en kopi Gemmer en kopi af filen og beholder den aktuelle fil åben på computeren.
Alfakanaler Gemmer oplysninger om alfakanaler sammen med billedet. Hvis du deaktiverer indstillingen, fjernes alfakanalerne fra det gemte billede.
Lag Bevarer alle lag i billedet. Hvis indstillingen er deaktiveret eller ikke tilgængelig, samkopieres eller sammenflettes alle synlige lag (afhængigt af det valgte format).
Noter Gemmer noter med billedet.
Staffagefarver Gemmer oplysninger om staffagefarver sammen med billedet. Hvis du deaktiverer denne indstilling, fjernes staffagefarver fra det gemte billede.
Brug korrekturopsætning, ICC-profil (Windows) eller Integrer farveprofil (Mac OS) Opretter et farvestyret dokument.
Bemærk! *Følgende indstillinger for billedvisning og filtypenavn er kun tilgængelige, hvis indstillingen Spørg ved lagring er valgt for indstillingerne Vis billede og Tilføj filtype (Mac OS) i dialogboksen Filhåndtering under Indstillinger.*
Miniaturebillede (Windows) Gemmer miniaturedata for fílen.
Brug filtypenavne med små bogstaver (Windows) Angiver filtypenavne med små bogstaver.
Indstillinger for Vis billede (Mac OS) Gemmer miniaturedata for fílen. Miniaturebilleder vises i dialogboksen Åbn.
Indstillinger for Arkivtype (Mac OS) Angiver formatet for filtypenavne. Vælg Tilføj arkivtype for at føje formatets filtypenavn til et filnavn og Brug små bogstaver for at få skrevet filtypenavnet med små bogstaver.

Angive indstillinger for lagring af fil

Til toppen

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Filhåndtering.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Arkivhåndtering.
2. Angiv følgende indstillinger:
   Vis billede Vælg en indstilling for lagring af billedeksempler: Gem aldrig for at gemme filer uden eksempler, Gem altid for at gemme filer med bestemte eksempler eller Spørg ved arkivering for at tilknytte eksempler for hver enkelt fil. I Mac OS kan du vælge en eller flere visningstyper. (Læs mere underIndstillinger for Vis billede i Mac OS).

   Filtypenavn (Windows) Vælg en indstilling for de filtypenavne på tre bogstaver, der angiver formatet af en fil: Brug store bogstaver for at tilføje filtypenavne med store bogstaver eller Brug små bogstaver for at tilføje filtypenavne med små bogstaver.

   Tilføj arkivtype (Mac OS) Filtyper er nødvendige for filer, som du vil bruge på eller overføre til et Windows-system. Vælg en indstilling for tilføjelse af filtyper i filnavne: Aldrig for at gemme filer uden filtyper, Altid for at føje filtyper til filnavne eller Spørg ved arkivering for at vælge, om der skal tilføjes filtyper for hver enkelt fil. Vælg Brug små bogstaver for at tilføje filtyper med små bogstaver.

   Gem som i den oprindelige mappe Når du gemmer, bliver billederne som standard gemt i den mappe, som de oprindeligt fandtes i. Fravælg denne funktion, hvis du i stedet som standard vil gemme i den mappe, som du sidst gemte i.

   Gem i baggrunden (CS6) I kraft af gemmefunktionen, der kører i baggrunden, kan du fortsætte arbejdet i Photoshop, mens der gemmes. Du behøver ikke at vente på, at Photoshop gemmer filen først.

   Gem automatisk gendannelsesoplysninger (CS6) Photoshop gemmer automatisk gendannelsesoplysninger i henhold til det interval, du har angivet. Hvis du oplever et nedbrud, gendanner Photoshop dit arbejde, når du starter programmet igen.

Indstillinger for Vis billede i Mac OS

I Mac OS kan du vælge en eller flere af følgende eksempeltyper (hvis du vil gøre det hurtigere at gemme filer og minimere filstørrelser, skal du kun vælge de eksempler, du har brug for).

Symbol Bruger eksemplet som et arkivsymbol på skrivebordet.
Fuld størrelse Arkiverer en version af arkivet på 72 ppi til brug i programmer, som kun kan åbne Photoshop-billeder i lav opløsning. For ikke-EPS-filer er dette et PICT-eksempel.
Macintosh-miniaturebillede Viser eksemplet i dialogboksen Åbn.
Windows-miniaturebillede Arkiverer en visning, som Windows-systemer kan vise.

Til toppen

Gemme store dokumenter

Photoshop understøtter dokumenter med op til 300.000 pixel i hver retning og har tre filformater til at gemme dokumenter med billeder, der indeholder mere end 30.000 pixel i en af retningerne. Vær opmærksom på, at de fleste andre programmer, herunder versioner af Photoshop, der er ældre end Photoshop CS, ikke kan håndtere filer, der er større end 2 GB, eller billeder, der overskrider 30.000 pixel i en af retningerne.

❖ Vælg Filer > Gem som, og vælg et af følgende filformater:
Stort dokumentformat (PSB) Understøtter alle dokumenter uanset filstørrelse. Alle Photoshop-funktioner opbevares i PSB-filer (nogle ekstrafiltre kan dog ikke bruges, hvis dokumenterne er mere end 30.000 pixel i bredden eller højden). I øjeblikket understøttes PSB-filer kun af Photoshop CS eller nyere.
Photoshop Raw Understøtter dokumenter med enhver pixeldimension eller filstørrelse, men understøtter ikke lag. Store dokumenter, der gemmes i formatet Photoshop Raw, samkopieres.
TIFF Understøtter filer med en størrelse på op til 4 GB. Dokumenter, der er større end 4 GB, kan ikke gemmes i TIFF-formatet.

Til toppen

Eksportere lag til filer

Du kan eksportere og gemme lag som separate filer i mange forskellige formater, herunder PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa og TIFF. Lag navngives automatisk, når de gemmes. Du kan angive indstillinger til at styre disse navne.

1. Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Scripts > Eksporter lag til Filer.
2. Klik på Gennemse under Mål i dialogboksen Eksporter lag til filer for at vælge en destination til de eksporterede filer. De oprettede filer gemmes som standard i den samme mappe som kildefilen.
3. Skriv et navn i tekstboksen Præfiks for filnavn for at angive et fælles navn for filerne.
4. Vælg indstillingen Kun synlige lag, hvis du kun vil eksportere de lag, hvor synlighed er aktiveret i panelet Lag. Brug denne indstilling, hvis ikke alle lagene skal eksporteres. Slå synlighed fra for lag, der ikke skal eksporteres.
5. Vælg et filformat i menuen Filtype. Angiv indstillinger efter behov.
6. Vælg indstillingen Medtag ICC-profil, hvis profilen for arbejdsrum skal integreres i den eksporterede fil. Det er vigtigt til farvestyrede arbejdsforløb.
7. Klik på Kør.

Teste Photoshop-billeder til mobile enheder med Adobe Device Central (CS5)

Til toppen

Med Device Central kan Photoshop-brugere få vist, hvordan Photoshop-filer ser ud på en lang række mobile enheder.

Kreative fagfolk kan oprette Photoshop-filer specifikt til mobile enheder og nemt teste dem. Brugere kan oprette et dokument i Photoshop baseret på en målenhed.

En designer af brugergrænseflader kan f.eks. benytte Photoshop til at oprette udkast. Designeren kan teste udkastene på forskellige håndsæt, foretage nødvendige justeringer og videregive udkastene til udviklere.

Oprette mobilt indhold med Adobe Device Central og Photoshop (CS5)

Til toppen

1. Start Photoshop.
2. Vælg Filer > Ny.
3. Klik på Device Central for at lukke dialogboksen i Photoshop og åbne Device Central.
4. Vælg en indholdstype.

   Listen med onlinemapper til venstre opdateres og viser de enheder, som understøtter den valgte indholdstype.
5. Vælg en eller flere destinationsenheder på listen med onlinemapper, og træk dem til listen med lokale mapper. Vælg derefter en destinationsenheden på listen med lokale mapper.

   Device Central viser anbefalede dokumentstørrelser baseret på den eller de valgte enheder (hvis enhederne har forskellige visningsstørrelser). Afhængigt af det design eller indhold, som du udvikler, kan du oprette et separat mobilt dokument til hver visningsstørrelse eller prøve at finde én størrelse, som er hensigtsmæssig til alle enheder. Hvis du vælger den anden metode, kan det være en god ide at bruge den mindste eller største anbefalede dokumentstørrelse som fællesnævner. Du kan endda angive en brugerdefineret størrelse nederst på fanen.
6. Klik på Opret.

   Der åbnes en tom PSD-fil med den angivne størrelse i Photoshop. Følgende parametre er som standard indstillet for den nye fil:

   - Farvetilstand: RGB/8bit
   - Opløsning: 72 ppi
   - Farveprofil: SRGB IEC61966-2.1
7. Fyld den tomme PSD-fil med indhold i Photoshop.
8. Vælg Filer > Gem til webog enheder, når du er færdig.
9. Vælg det ønskede format i dialogboksen Gem til web og enheder, og foretag ændringer af andre eksportindstillinger efter behov.
10. Klik på Device Central.

    Der vises en midlertidig fil med de angivne eksportindstillinger under fanen Device Central-emulator. Hvis du vil fortsætte med at teste, skal du dobbeltklikke på navnet på en anden enhed på listen Enhedssæt eller listen med lokale mapper.
11. Hvis du vil ændre filen, efter at du har fået den vist i Device Central, skal du gå tilbage til Photoshop.
12. Foretag justeringer i dialogboksen Gem til web og enheder i Photoshop. Vælg f.eks. et andet format eller en anden kvalitet til eksport.
13. Hvis du vil teste filen igen med de nye eksportindstillinger, skal du klikke på knappen Device Central.
14. Når du er tilfreds med resultaterne, skal du klikke på Gem i dialogboksen Gem til web og enheder i Photoshop.
    Bemærk! *Hvis du vil åbne Device Central fra Photoshop (i stedet for at oprette og teste en fil), skal du vælge Filer > Device Central.*

Flere hjælpeemner

Gemme et Camera Raw-billede i et andet format

Om Adobe Device Central

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Filformater

Vælge et filformat
Om filkomprimering
Maksimer kompatibilitet med PSD- og PSB-filer
Photoshop-format (PSD)
Photoshop 2.0-format
Photoshop DCS 1.0- og 2.0-formater
Photoshop EPS-format
Photoshop Raw-format
Digital Negative-format (DNG)
BMP-format
Cineon-format
DICOM-format
GIF
IFF
JPEG-format
Stort dokumentformat (PSB)
OpenEXR-format
PCX
PDF
PICT-fil
PICT-ressource
Pixar-format
PNG-format
Portable Bit Map-format
Radiance-format
Scitex CT
Targa
TIFF
WBMP-format

Bemærk! *Hvis et understøttet filformat ikke vises i den tilsvarende dialogboks eller undermenu, skal du muligvis installere ekstramodulet for formatet.*

Til toppen

Vælge et filformat

Filformater til grafikfiler adskiller sig fra hinanden på følgende punkter: Den måde de repræsenterer billeddata på (som pixel eller som vektorer) og den måde de understøtter forskellige komprimeringsmetoder og funktioner i Photoshop på. Hvis du vil bevare all Photoshops funktioner (lag, effekter, masker osv.), skal du gemme en kopi af billedet i Photoshop-formatet (PSD).

Ligesom de fleste andre filformater understøtter PSD filer med en størrelse på op til 2 GB. Filer som fylder mere end 2 GB skal du gemme i Stort dokumentformat (PSB), Photoshop Raw-format (kun samkopierede billeder), TIFF-format (op til 4 GB i størrelse) eller DICOM-format.

Standardbitdybden på billeder er 8 bit pr. kanal. Brug følgende formater for at opnå større dynamisk område med 16-bit og 32-bit billeder:

Formater til 16-bit billeder (du skal bruge kommandoen Gem som)
Photoshop, Stort dokumentformat (PSB), Cineon, DICOM, IFF, JPEG, JPEG 2000, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, Portable Bit Map og TIFF.

Bemærk! *Kommandoen Gem til web og enheder konverterer automatisk 16-bit billeder til 8-bit billeder.*

Formater til 32-bit billeder (du skal bruge kommandoen Gem som)
Photoshop, Stort dokumentformat (PSB), OpenEXR, Portable bitmap, Radiance og TIFF.

Til toppen

Om filkomprimering

Mange filformater bruger komprimering for at reducere filstørrelsen på bitmapbilleder. Tabsfrieteknikker komprimerer filen uden at fjerne farveoplysninger eller detaljer i billedet, mens tabsgivende teknikker fjerner detaljer. Følgende komprimeringsmetoder er almindeligt anvendte:

RLE (Run Length Encoding) Tabsfri komprimering – understøttes af visse Windows-filformater.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Komprimering uden tab – understøttes af TIFF-, PDF-, GIF- og PostScript-filformater. Bedst til billeder, hvor store områder har samme farve.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Komprimering med tab – understøttes af JPEG, TIFF, PDF og PostScript-filformater. Anbefales til halvtonebilleder, f.eks. fotografier. JPEG bruger komprimering med tab af data. Hvis du vil angive en billedkvalitet, skal du vælge en indstilling i menuen Kvalitet, trække med skydeknappen Kvalitet eller angive en værdi mellem 0 og 12 i tekstboksen Kvalitet. Du får de bedste udskriftsresultater ved at vælge komprimering med maksimal kvalitet. JPEG-filer kan kun udskrives på Level 2 (eller nyere) PostScript-printere og kan muligvis ikke deles på flere plader.

CCITT En gruppe komprimeringsmetoder uden tab til sort-hvide billeder, der understøttes af PDF- og PostScript-filformaterne. CCITT er en forkortelse for Comité Consultatif Internationale pour le Téléphone et le Télégraphe.

ZIP Komprimering uden tab – understøttes af PDF- og TIFF-filformater. Ligesom LZW er ZIP-komprimering mest effektiv for billeder, der indeholder store områder med én farve.

Til toppen

Maksimer kompatibilitet med PSD- og PSB-filer

Hvis du arbejder med PSD- og PSB-filer i ældre versioner af Photoshop, eller programmer der ikke understøtter lag, kan du føje en samkopieret version at billedet til den gemte fil.

Bemærk! *Hvis du gemmer et billede i en tidligere version af Photoshop, slettes funktioner, som ikke understøttes i den version.*

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Filhåndtering (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > Arkivhåndtering (Mac OS).
2. I menuen Maksimer PSD- og PSB-filkompabilitet kan du vælge en af de følgende muligheder:
   Altid Gemmer et sammensat (samkopieret) billede sammen med lagene i dokumentet.

   Spørg mig Spørger dig, om kompabiliteten skal maksimeres når du gemmer.

   Aldrig Gemmer kun et lagdelt billede.

   Du skal vælge Spørg mig eller Aldrig, hvis du vil nedsætte filstørrelsen kraftigt.

Til toppen

Photoshop-format (PSD)

Photoshop-formatet (PSD) er standardfilformatet og det eneste format, som understøtter alle Photoshop-funktioner, ud over Stort dokumentformat (PSB). På grund af den tætte integration mellem de forskellige Adobe-produkter kan andre Adobe-programmer, f.eks. Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects og Adobe GoLive, importere PSD-filer direkte og bevare mange Photoshop-funktioner. Yderligere oplysninger finder du i Hjælp til de forskellige Adobe-programmer.

Når du gemmer en PSD-fil, kan du angive en indstilling for at maksimere filkompatibiliteten. Dette gemmer en sammensat version af et lagdelt billede i filen, så den kan læses af andre programmer, herunder tidligere versioner af Photoshop. Det bevarer også dokumentets udseende for det tilfældes skyld, at fremtidige versioner af Photoshop ændrer nogle funktioners virkemåde. Hvis du medtager sammensætningen, bliver det også meget hurtigere at indlæse og bruge billedet i andre programmer end Photoshop, og det kan undertiden være nødvendigt for at gøre billedet læsbart i andre programmer.

Billeder med 16 bit pr. kanal og HDR-billeder (High Dynamic Range) med 32 bit pr. kanal kan gemmes som PSD-filer.

Til toppen

Photoshop 2.0-format

(Mac OS) Du kan bruge dette format til at åbne et billede i Photoshop 2.0 eller til at eksportere et billede til et program, som kun understøtter Photoshop 2.0-filer. Hvis du gemmer i Photoshop 2.0-format, bliver billedet samkopieret, og lagoplysninger går tabt.

Til toppen

Photoshop DCS 1.0- og 2.0-formater

DCS-formatet (Desktop Color Separations) er en version af EPS-standardformatet, som du kan bruge til at gemme farveseparationer af CMYK-billeder. Du kan bruge DCS 2.0-format til at eksportere billeder, der indeholder staffagefarvekanaler. Hvis du vil udskrive DCS-filer, skal du have en PostScript-printer.

Til toppen

Photoshop EPS-format

EPS-formatet (Encapsulated PostScript) kan både indeholde vektor- og bitmapgrafik og understøttes af næsten alle grafik-, illustrations- og sidelayoutprogrammer. EPS-formatet bruges til at overføre PostScript-illustrationer mellem programmer. Når du åbner en EPS-fil med vektorgrafik, lægger Photoshop raster i billedet, så vektorgrafik konverteres til pixel.

EPS-formatet understøtter farvetilstandene Lab, CMYK, RGB, Indekserede farver, Duotone, Gråtoner og Bitmap, men ikke alfakanaler. EPS understøtter ikke fritlægningskurver. I DCS-formatet (Desktop Color Separations), en version af EPS-standardformatet, kan du gemme farveseparationer af CMYK-billeder. Du kan bruge DCS 2.0-format til at eksportere billeder, der indeholder staffagefarvekanaler. Hvis du vil udskrive EPS-filer, skal du bruge en PostScript-printer.

Photoshop bruger formaterne EPS TIFF og EPS PICT til at give dig mulighed for at åbne billeder, som er gemt i filformater, der opretter

eksempler, men som ikke understøttes af Photoshop, f.eks. QuarkXPress®. Du kan redigere og bruge et åbent billedeksempel som enhver anden fil med lav opløsning. Et EPS PICT-eksempel kan kun benyttes i Mac OS.

Bemærk! *EPS TIFF-format og EPS PICT-format er mere relevante i tidligere versioner af Photoshop. Den aktuelle version af Photoshop har rasterfunktioner til at åbne filer, som indeholder vektordata.*

Til toppen

Photoshop Raw-format

Photoshop Raw-formatet er et fleksibelt filformat til overførsel af filer mellem forskellige programmer og computerplatforme. Formatet understøtter CMYK-, RGB- og gråtonebilleder med alfakanaler samt multikanal- og Lab-billeder uden alfakanaler. Dokumenter, der er gemt i Photoshop Raw-formatet kan have en vilkårlig pixel- eller filstørrelse, men de kan ikke indeholde lag.

Photoshop Raw-formatet består af en bytestrøm, som beskriver billedets farveoplysninger. Hver pixel beskrives i binært format, hvor 0 repræsenterer sort, og 255 repræsenterer hvid. I billeder med 16-bit-kanaler er værdien for hvid 65535). Photoshop bestemmer det antal kanaler, der skal bruges for at beskrive billedet, samt yderligere kanaler i billedet. Du kan angive filtypenavnet (Windows), filtypen (Mac OS), hvem der har oprettet filen (Mac OS) og headeroplysninger.

I Mac OS består filtypen som regel af et id på fire tegn, som identificerer filen – TEXT identificerer f.eks. filen som en ASCII-tekstfil. Dokumentopretteren er som regel et id på fire tegn. De fleste Mac OS-programmer har et entydigt id for dokumentopretter, som er registreret hos Apple Computer Developer Services.

Headerparameteren angiver, hvor mange byte oplysninger der findes i filen, før de faktiske billedoplysninger starter. Værdien bestemmer antallet af nuller, der indsættes som pladsholder i starten af filen. Standardværdien er ingen header (headerstørrelse = 0). Du kan angive en header, når du åbner filen i Raw-format. Du kan også gemme filen uden en header og derefter bruge et filredigeringsprogram som f.eks. HEdit (Windows) eller Norton Utilities® (Mac OS) til at udskifte nullerne med headeroplysninger.

Du kan gemme billedet i et sekvensopdelt eller ikke-sekvensopdelt format. Hvis du vælger sekvensopdelt, gemmes farveværdierne (f.eks. rød, grøn og blå) sekventielt. Valget afhænger af kravene i det program, filen skal åbnes i.

Bemærk! *Et Photoshop Raw-billede er ikke i det samme filformat som en Camera Raw-billedfil fra et digitalkamera. En Camera Raw-billedfil er i et kameraspecifikt format, som grundlæggende set er et "digitalt negativ" uden filtrering, hvidbalancejustering eller anden intern kamerabehandling.*

Til toppen

Digital Negative-format (DNG)

Digital Negative (DNG) er et filformat, som indeholder de rå billeddata fra et digitalkamera samt metadata, der definerer, hvad dataene betyder. DNG, Adobes offentligt tilgængelige arkivformat til Camera Raw-filer, er udviklet til at give kompatibilitet og begrænse antallet af Camera Raw-filformater. Ekstramodulet Camera Raw kan gemme Camera Raw-billeddata i DNG-formatet. Yderligere oplysninger om DNG-filformatet (Digital Negative) finder du på www.adobe.com ved at søge på udtrykket "Digital Negative". Du finder omfattende oplysninger og et hyperlink til et brugerforum.

Til toppen

BMP-format

BMP er Windows-standardbilledformatet på DOS- og Windows-kompatible computere. BMP-formatet understøtter farvetilstandene RGB, Indekserede farver, Gråtoner og Bitmap. Du kan angive enten Windows- eller OS/2®-format og en bitdybde på 8 bit/kanal. For 4-bit- og 8-bitbilleder i Windows-format kan du også angive RLE-komprimering.

BMP-billeder skrives normalt nedefra og op. Du kan dog vælge indstillingen Vend rækkefølge for at skrive oppefra og ned. Du kan også vælge en anden kodningsmetode ved at klikke på Avancerede tilstande. (Vend rækkefølge og Avancerede tilstande er mest relevante for spilprogrammører og andre, som bruger DirectX®).

Til toppen

Cineon-format

Cineon er udviklet af Kodak. Det er et digitalt format med 10 bit pr. kanal, der er velegnet til elektronisk komposition, manipulation og forbedring. Ved hjælp af Cineon-formatet kan du føre billeder tilbage til film uden at forringe billedkvaliteten. Dette format bruges i Cineon Digital Film System, som overfører billeder fra film til Cineon-formatet og tilbage til film.

Til toppen

DICOM-format

DICOM-formatet (Digital Imaging and Communications in Medicine) bruges normalt til at overføre og lagre medicinske billeder, f.eks. ultralydsscanninger og scanninger. DICOM-filer indeholder både billeddata og overskrifter, der lagrer oplysninger om patienten og det medicinske billede. Du kan åbne, redigere og gemme DICOM-filer i Photoshop Extended.

Til toppen

GIF

GIF (Graphics Interchange Format) er det mest almindelige filformat til visning af grafik og billeder med indekserede farver i HTML-dokumenter (Hypertext Markup Language) på internettet og andre onlinetjenester. GIF er et LZW-komprimeret format, som er udviklet til at minimere

filstørrelsen og den elektroniske overførselstid. GIF-formatet bevarer gennemsigtighed i billeder med indekserede farver, men understøtter ikke alfakanaler.

Til toppen

IFF

IFF (Interchange File Format) er et universalformat til lagring af data, som kan tilknytte og gemme flere typer data. IFF er portabelt og har udvidelser, der understøtter stillbilleder, lyd, musik, video og tekstdata. IFF-formatet omfatter Maya IFF og IFF (tidligere Amiga IFF).

Til toppen

JPEG-format

JPEG-formatet (Joint Photographic Experts Group) bruges normalt til at vise fotografier og andre halvtonebilleder i HTML-dokumenter (HyperText Markup Language) på internettet og andre onlinetjenester. JPEG-formatet understøtter farvetilstandene CMYK, RGB og Gråtoner, men ikke gennemsigtighed. I modsætning til GIF-formatet bevarer JPEG alle farveoplysninger i et RGB-billede, men filstørrelsen komprimeres ved selektivt at slette nogle data.

Et JPEG-billede dekomprimeres automatisk, når det åbnes. Større komprimering giver dårligere billedkvalitet, og mindre komprimering giver bedre billedkvalitet. I de fleste tilfælde kan resultatet af kvalitetsindstillingen Maksimum ikke skelnes fra originalen.

Til toppen

Stort dokumentformat (PSB)

Stort dokumentformat (PSB) understøtter dokumenter med op til 300.000 pixel i hver retning. Alle Photoshop-funktioner, f.eks. lag, effekter og filtre, understøttes. (Nogle ekstrafiltre kan ikke bruges til dokumenter, der er bredere eller højere end 30.000 pixel).

Du kan gemme HDR-billeder (High Dynamic Range) med 32 bit pr. kanal som PSB-filer. I øjeblikket kan et dokument, der er gemt i PSB-format, kun åbnes i Photoshop CS eller nyere. Andre programmer og tidligere versioner af Photoshop kan ikke åbne dokumenter, der er gemt i PSB-format.

Bemærk! *De fleste andre programmer og ældre versioner af Photoshop kan ikke åbne dokumenter med større filstørrelse end 2 GB.*

Til toppen

OpenEXR-format

OpenEXR (EXR) er et filformat, der bruges til visuelle effekter i forbindelse med HDR-billeder. Filmformatet har stor farveægthed og et dynamisk område, der egner sig til brug i filmproduktion. OpenEXR, der er udviklet af Industrial Light and Magic, understøtter flere komprimeringsmetoder med eller uden tab. En OpenEXR-fil understøtter gennemsigtighed og virker kun med billeder på 32 bit/kanal. Filformatet gemmer værdierne som flydende punkter med 16 bit/kanal.

Til toppen

PCX

PCX-formatet er almindeligt anvendt på IBM PC-kompatible computere. De fleste pc-programmer understøtter version 5 af PCX-formatet. Der bruges en almindelig VGA-farvepalet sammen med version 3-filer, som ikke understøtter brugerdefinerede farvepaletter.

PCX-formatet understøtter farvetilstandene Bitmap, Gråtoner, Indekserede farver og RGB, men ikke alfakanaler. PCX understøtter RLE-komprimeringsmetoden. Billeder kan have en bitdybde på 1, 4, 8 eller 24.

Til toppen

PDF

PDF (Portable Document Format) er et fleksibelt filformat til flere platforme og programmer. PDF-filer er baseret på PostScript-billedmodellen og viser og bevarer skrifttyper, sidelayout samt både vektor- og bitmapgrafik. Desuden kan PDF-filer indeholde funktioner til elektronisk dokumentsøgning og navigation som f.eks. elektroniske hyperlinks. PDF understøtter billeder med 16 bit pr. kanal. Adobe Acrobat har også et værktøj til retouchering af objekter til mindre redigering af billeder i en PDF-fil. Yderligere oplysninger om at arbejde med billeder i PDF-filer finder du i Acrobat Hjælp.

Bemærk! *Værktøjet til retouchering af objekter er især beregnet til redigering af billeder og objekter i sidste øjeblik. Det er bedst at foretage redigeringer af billederne i Photoshop, før de gemmes som PDF-filer.*

Photoshop genkender to typer PDF-filer:

Photoshop PDF-filer Oprettes, når der vælges Bevar Photoshop-redigeringsmuligheder i dialogboksen Gem Adobe PDF. Photoshop PDF-filer kan kun indeholde ét billede.

Photoshop PDF-formatet understøtter alle de farvetilstande (med undtagelse af multikanaltilstand) og funktioner, der understøttes i Photoshop-standardformatet. Photoshop PDF understøtter også JPEG- og ZIP-komprimering, undtagen for billeder i bitmaptilstand, hvor der bruges CCITT Group 4-komprimering.

Almindelige PDF-filer Oprettes, når *Bevar Photoshop-redigeringsmuligheder* fravælges i dialogboksen Gem Adobe PDF, eller hvis der bruges et andet program som f.eks. Adobe Acrobat eller Illustrator. Almindelige PDF-filer kan indeholde flere sider og billeder.

Når du åbner en almindelig PDF-fil, lægges der raster på vektor- og tekstindhold, og pixelindhold bevares.

PICT-fil

Til toppen

PICT-format bruges til Mac OS-grafik og sidelayoutprogrammer som midlertidigt filformat til at overføre billeder mellem programmer. PICT-formatet understøtter RGB-billeder med én alfakanal samt billeder med indekserede farver, gråtonebilleder og bitmapbilleder, som ikke indeholder alfakanaler.

Selv om Photoshop kan åbne raster PICT-filer, kan det ikke åbne QuickDraw PICT-billeder eller gemme billeder i PICT-format.

PICT-ressource

Til toppen

(Mac OS) En PICT-ressource er en PICT-fil, men den har et navn og ressource-id. PICT-ressourceformatet understøtter RGB-billeder med én alfakanal samt billeder med indekserede farver, gråtonebilleder og bitmapbilleder, som ikke indeholder alfakanaler.

Du kan åbne en PICT-ressource med kommandoerne Importer eller Åbn. Photoshop kan dog ikke gemme i dette format.

Pixar-format

Til toppen

Pixar-formatet er udviklet til avancerede grafikprogrammer, f.eks. programmer til 3D-billeder og animation. Pixar-format understøtter RGB- og gråtonebilleder med én alfakanal.

PNG-format

Til toppen

PNG-formatet (Portable Network Graphics) er udviklet som et patentfrit alternativ til GIF og bruges til komprimering uden tab og til visning af billeder på internettet. I modsætning til GIF understøtter PNG 24-bit billeder og yder gennemsigtig baggrund uden ujævne kanter, men visse webbrowsere understøtter ikke PNG-billeder. PNG-formatet understøtter RGB-billeder, billeder med indekserede farver, gråtonebilleder og bitmapbilleder uden alfakanaler. PNG bevarer gennemsigtighed i gråtone- og RGB-billeder.

Portable Bit Map-format

Til toppen

PBM-filformatet (Portable Bit Map), der også kaldes for Portable Bitmap Library og Portable Binary Map, understøtter monokrome bitmapbilleder (1 bit pr. pixel). Formatet kan bruges til dataoverførsel uden tab, fordi mange programmer understøtter dette format. Du kan endda redigere eller oprette disse filer i et tekstredigeringsprogram.

Portable Bit Map-formatet fungerer som fællessprog for en lang række bitmapkonverteringsfiltre, herunder Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM) og Portable Anymap (PNM). Hvor PBM-filformatet gemmer monokrome bitmapbilleder, gemmer PGM derudover gråtonebitmapbilleder, og PPM kan også gemme farvebitmapbilleder. PNM er i sig selv ikke et filformat, men en PNM-fil kan indeholde PBM-, PGM- eller PPM-filer. PFM er et billedformat med flydende tal, der kan bruges til HDR-filer med 32 bit pr. kanal.

Radiance-format

Til toppen

Radiance (HDR) er et filformat med 32 bit pr. kanal, der bruges til HDR-billeder. Dette format blev oprindeligt udviklet til Radiance-systemet, et professionelt værktøj til at visualisere belysning i virtuelle miljøer. Filformatet gemmer lysmængden pr. pixel i stedet for blot de farver, der skal vises på skærmen. De luminansværdier, som Radiance-formatet kan klare, er langt højere end de 256 niveauer i filformater til billeder med 8 bit pr. kanal. Radiance-filer (HDR) bruges ofte i 3D-modellering.

Scitex CT

Til toppen

Scitex CT-formatet (Continuous Tone) bruges til avanceret billedbehandling på Scitex-computere. Kontakt Creo for at få programmer til at overføre filer gemt i Scitex CT-format til et Scitex-system. Scitex CT-formatet understøtter farvetilstandene CMYK, RGB og Gråtoner, men ikke alfakanaler.

CMYK-billeder, der gemmes i Scitex CT-format, har ofte meget store filer. Filerne er genereret til input vha. en Scitex-scanner. Billeder, der gemmes i Scitex CT-format, udskrives til film med en Scitex-rasterenhed, der opretter separationer vha. et patenteret Scitex-halvtonesystem. Systemet danner meget få moirémønstre og kræves ofte til professionelt farvearbejde, f.eks. reklamer i blade.

Targa

Til toppen

Targa-formatet (TGA) er udviklet til systemet med Truevision-skærmkort og understøttes bredt af MS-DOS-farveprogrammer. Targa-formatet understøtter 16-bit RGB-billeder (5 bit x 3 farvekanaler samt en ubrugt bit), 24-bit RGB-billeder (8 bit x 3 farvekanaler) og 32-bit RGB-billeder (8 bit x 3 farvekanaler samt en enkelt 8-bit alfakanal). Targa-formatet understøtter også billeder med indekserede farver og gråtonebilleder uden alfakanaler. Når du gemmer et RGB-billede i dette format, kan du vælge pixeldybde og RLE-kodning for at komprimere billedet.

TIFF

Til toppen

TIFF-formatet (Tagged Image File Format, TIF) bruges til at udveksle filer mellem programmer og computerplatforme. TIFF er et fleksibelt bitmapbilledformat, som understøttes af næsten alle tegne-, billedredigerings- og sidelayoutprogrammer. Desuden kan stort set alle scannere producere TIFF-billeder. TIFF-dokumenter kan maksimalt have en filstørrelse på 4 GB. Photoshop CS og nyere understøtter store dokumenter, der er gemt i TIFF-format. De fleste andre programmer og ældre versioner af Photoshop understøtter dog ikke dokumenter, der er større end 2 GB.

TIFF-formatet understøtter CMYK-, RGB- og Lab-billeder, billeder med indekserede farver samt gråtonebilleder med alfakanaler og bitmapbilleder uden alfakanaler. Photoshop kan gemme lag i en TIFF-fil, men hvis du åbner filen i et andet program, er det kun det samkopierede billede, der ses. Photoshop kan også gemme noter, gennemsigtighed og data om multiopløsningspyramider i TIFF-format.

I Photoshop har TIFF-billedfiler en bitdybde på 8, 16 eller 32 bit pr. kanal. Du kan gemme HDR-billeder (High Dynamic Range) som TIFF-filer med 32 bit pr. kanal.

WBMP-format

Til toppen

WBMP-formatet er standardformatet til optimering af billeder til mobile enheder, f.eks. mobiltelefoner. WBMP understøtter 1-bit farve, hvilket betyder, at WBMP-billeder kun indeholder sorte og hvide pixel.

Flere hjælpeemner

Gemme et Camera Raw-billede i et andet format

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Digimarc copyright-beskyttelse

Læse et Digimarc-vandmærke
Tilføje digitale copyrightoplysninger
Inden et digitalt vandmærke tilføjes
Integrere et vandmærke
Bruge indstillingen Vandmærkets holdbarhed
Kontrollere signalstyrkemåleren

Bemærk! *Digimarc-ekstramodulet kræver et 32-bit operativsystem. De understøttes ikke i 64-bit versionerne af Windows og Mac OS.*

Læse et Digimarc-vandmærke

Til toppen

1. Vælg Filter > Digimarc > Læs vandmærke. Hvis filteret finder et vandmærke, viser en dialogboks Digimarc-id'et, forfatteroplysninger og billedattributter.
2. Klik på OK, eller klik på Webopslag for at få yderligere oplysninger. Digimarcs websted vises i browseren, hvor du kan se kontaktoplysninger for det angivne forfatter-id..

Tilføje digitale copyrightoplysninger

Til toppen

Du kan føje copyrightoplysninger til Photoshop-billeder og underrette brugere om, at et billede er beskyttet af copyright med et digitalt vandmærke, som benytter Digimarc ImageBridge-teknologi. Vandmærket er en digital kode, der tilføjes som støj i billedet, og det kan næsten ikke opfattes med det blotte øje. Digimarc-vandmærket er holdbart både i digital form og på udskrifter, og det kan overleve normale billedredigeringer og filformatkonverteringer.

Integrering af et digitalt vandmærke i et billede gør det muligt for andre at få oplysninger om den, der har oprettet billedet. Funktionen er specielt værdifuld for billeddesignere, der giver deres arbejde i licens til andre. Når du kopierer et billede med et integreret vandmærke, kopieres også vandmærket og alle oplysninger, der er knyttet til det.

Yderligere oplysninger om integrering af digitale Digimarc-vandmærker finder du på Digimarcs websted på adressen www.digimarc.com.

Inden et digitalt vandmærke tilføjes

Til toppen

Vær opmærksom på følgende, før du integrerer et digitalt vandmærke i et billede.

Farvevariation Billedet skal indeholde en vis variation eller tilfældighed i farverne, for at det digitale vandmærke kan integreres effektivt, uden at det ses. Billedet må ikke bestå hovedsageligt eller fuldstændigt af én grundfarve.

Pixeldimensioner Digimarc-teknologien kræver et vist antal pixel for at fungere. Digimarc anbefaler følgende minimumdimensioner i pixel, før der tilføjes et vandmærke i et billede:

- 100 pixel på hver led, hvis du ikke forventer, at billedet skal ændres eller komprimeres, før det bruges.
- 256 pixel på hver led, hvis du regner med, at billedet skal beskæres, roteres, komprimeres eller på anden måde ændres, efter at vandmærket er tilføjet.
- 750 pixel på hver led, hvis du forventer, at billedet i sidste ende skal vises i trykt form med en opløsning på 300 dpi eller derover.

  Der er ingen øvre grænse for pixeldimensioner ved tilføjelse af vandmærke.

Filkomprimering Et Digimarc-vandmærke kan som regel overleve komprimeringsmetoder med tab som f.eks. JPEG, men det anbefales at prioritere billedkvalitet højere end filstørrelse (en JPEG-komprimeringsindstilling på 4 eller derover fungerer bedst). Jo højere en indstilling for Vandmærkets holdbarhed, du vælger, når du integrerer vandmærket, desto bedre er chancerne for, at det digitale vandmærke kan overleve komprimering.

Arbejdsforløb Tilføjelse af et digitalt vandmærke bør være en af de sidste opgaver, du udfører på et billede, bortset fra filkomprimering.
Vi anbefaler følgende arbejdsforløb:

- Foretag alle nødvendige ændringer i billedet, indtil du er tilfreds med udseendet (herunder ændring af størrelse og farvekorrektion).
- Integrer Digimarc-vandmærket.
- Komprimer om nødvendigt billedet ved at gemme det i JPEG- eller GIF-format.
- Hvis billedet er beregnet til udskrift, skal du foretage farveseparation.
- Læs vandmærket, og brug signalstyrkemåleren til at kontrollere, at billedet indeholder et vandmærke med tilstrækkelig styrke til dit formål.

- Udgiv billedet med det digitale vandmærke.

Integrere et vandmærke

Til toppen

Hvis du vil integrere et digitalt vandmærke, skal du først registrere dig hos Digimarc Corporation – som vedligeholder en database med kunstnere, designere og fotografer samt deres kontaktoplysninger – for at få et entydigt Digimarc-id. Du kan derefter integrere Digimarc-id'et i dine billeder sammen med oplysninger om f.eks. copyrightår eller begrænset anvendelse.

1. Åbn det billede, du vil tilføje et vandmærke i. Du kan kun integrere ét digitalt vandmærke pr. billede. Filteret Integrer vandmærke fungerer ikke på et billede, som allerede indeholder et vandmærke.

   Hvis du arbejder med et lagdelt billede, skal du samkopiere billedet, før du tilføjer et vandmærke. Ellers påvirker vandmærket kun det aktive lag.

   Bemærk! *Du kan tilføje et digitalt vandmærke i et billede med indekserede farver ved først at konvertere billedet til RGB-tilstand, integrere vandmærket og derefter konvertere billedet til indekserede farver igen. Resultaterne er muligvis ikke ensartede. Hvis du vil kontrollere, om vandmærket er blevet integreret, skal du køre filteret Læs vandmærke.*
2. Vælg Filter > Digimarc > Integrer vandmærke.
3. Hvis du bruger filteret for første gang, skal du klikke på knappen Tilpas. Hent et Digimarc-id ved at klikke på Info for at starte webbrowseren og besøge webstedet for Digimarc på www.digimarc.com. Skriv din pinkode og dit id i tekstboksen Digimarc-id, og klik på OK.

   Når du har indtastet et Digimarc-id, ændres knappen Tilpas til Skift, så du kan indtaste et nyt Digimarc-id.
4. Angiv et copyrightår, transaktions-id eller billed-id til billedet.
5. Vælg en af følgende billedattributter:
   Begrænset anvendelse Begrænser anvendelsen af billedet.

   Må ikke kopieres Angiver, at billedet ikke må kopieres.

   Uegnet for mindre børn Angiver, at billedindholdet kun er egnet for voksne. I Photoshop begrænses adgangen til billeder ikke med denne indstilling, men fremtidige versioner af andre programmer kan begrænse fremvisningen af billeder.
6. Træk skydeknappen Vandmærkets holdbarhed, eller indtast en værdi som beskrevet i næste afsnit.
7. Vælg Bekræft, hvis du automatisk vil kontrollere vandmærkets holdbarhed, når det er integreret.
8. Klik på OK.

Bruge indstillingen Vandmærkets holdbarhed

Til toppen

Standardindstillingen for Vandmærkets holdbarhed er beregnet til at give en balance mellem holdbarhed og synlighed i de fleste billeder. Du kan selv justere indstillingen Vandmærkets holdbarhed, hvis du vil tilpasse det til et billedes behov. Lave værdier er mindre synlige i et billede, men også mindre holdbare, og de kan blive beskadiget, hvis du anvender filtre eller foretager billedredigering, udskrivning eller scanning. Høje værdier er mere holdbare, men kan give mere synlig støj i billedet.

Indstillingen bør afhænge af, hvad billedet skal bruges til, og af det formål, du har med vandmærkerne. Det kan f.eks. være acceptabelt at bruge en højere indstilling for Vandmærkets holdbarhed til JPEG-billeder, der udgives på et websted. Den større holdbarhed hjælper med at sikre vandmærkets holdbarhed, og større synlighed vil ofte ikke blive bemærket i JPEG-billeder med middelstor opløsning. Digimarc anbefaler, at du eksperimenterer med de forskellige indstillinger som en del af testprocessen for at bestemme, hvilken indstilling der fungerer bedst for de fleste af dine billeder.

Kontrollere signalstyrkemåleren

Til toppen

Med signalstyrkemåleren kan du afgøre, om et vandmærke er holdbart nok til at overleve den tilsigtede brug af billedet.

❖ Vælg Filter > Digimarc > Læs vandmærke. Signalstyrkemåleren vises nederst i dialogboksen. Du kan også få vist måleren automatisk ved at markere Bekræft, når du integrerer vandmærket.
Signalstyrkemåleren er kun tilgængelig for billeder, der indeholder digitale vandmærker, som du selv har integreret.

Digimarc anbefaler, at du kontrollerer signalstyrkemåleren, før du udgiver dine billeder. Hvis du f.eks. ofte komprimerer billeder med vandmærker til udgivelse på et websted, skal du kontrollere måleren, før du udgiver billederne. Du kan også bruge signalstyrkemåleren til at eksperimentere med at sammenligne effektiviteten af forskellige indstillinger for Vandmærkets holdbarhed.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrivning

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Udskrivning fra Photoshop | CC, CS6

Grundlæggende oplysninger om udskrivning
Om udskrivning fra skrivebordet
Udskriv billeder
Placer og skaler billeder
Udskriv en del af et billede
Udskriv vektordata

Grundlæggende oplysninger om udskrivning

Til toppen

Uanset om du skal udskrive et billede på en skrivebordsprinter, eller du skal sende et billede til et eksternt trykkeri, vil det få udskriftsjobbet til at gå lettere og sikre, at det færdige billede ser korrekt ud, hvis du har et grundlæggende kendskab til udskrivning.

Udskrivningstyper For mange Photoshop-brugere sendes et billede bare til en inkjetprinter for at udskrive det. Photoshop kan sende billedet til forskellige enheder, hvor det udskrives direkte på papir eller konverteres til et positivt eller negativt billede på film. I sidstnævnte tilfælde kan filmen bruges til at oprette en trykplade med henblik på trykning med en mekanisk trykpresse.

Billedtyper De enkleste billeder, f.eks. streggrafik, bruger kun én farve inden for et enkelt gråtoneniveau. Et mere komplekst billede, f.eks. et fotografi, indeholder varierende farvetoner. Denne type billede er kendt som et *halvtonebillede*.

Farveseparation Illustrationer til kommerciel reproduktion, som indeholder flere farver, skal udskrives på separate trykplader, én for hver farve. Denne proces kaldes *farveseparation* og anvender generelt trykfarverne cyan, magenta, gul og sort (CMYK). I Photoshop kan du tilpasse den måde, som forskellige plader genereres på.

Detaljeringsgrad Et udskrevet billedes detaljeringsgrad afhænger af billedets opløsning (pixel pr. tomme) og af printeropløsningen (punkter pr. tomme). De fleste PostScript-laserprintere har en opløsning på 600 dpi, mens PostScript-fotosættere har en opløsning på 1200 dpi eller mere. Inkjetprintere bruger mikroskopiske blækdråber, ikke faktiske punkter, hvilket betyder at opløsningen er på ca. 300 til 720 dpi.

Om udskrivning fra skrivebordet

Til toppen

Medmindre du arbejder på et professionelt trykkeri eller i et lignende firma, udskriver du formentlig billeder på en skrivebordsprinter, f.eks. en inkjet-, dye sublimation- eller laserprinter, og ikke til en fotosætter. I Photoshop kan du styre, hvordan billedet udskrives.

Skærme viser billeder ved hjælp af lys, mens skrivebordsprintere gengiver billeder ved hjælp af trykfarve, blæk eller pigment. Derfor kan en desktop printer skrivebordsprinter ikke gengive alle de farver, der er vist på skærmen. Hvis du indarbejder bestemte fremgangsmåder (f.eks. et farvestyringssystem) i dit arbejde, kan du opnå sikre resultater, når du skal udskrive billeder på en skrivebordsprinter. Vær opmærksom på følgende, når du arbejder med et billede, du vil udskrive:

- Hvis billedet er i RGB-tilstand, skal du ikke konvertere dokumentet til CMYK-tilstand, når du udskriver på en skrivebordsprinter. Du skal kun arbejde i RGB-tilstand. Skrivebordsprintere er som regel konfigureret til at acceptere RGB-data og bruger intern software til at konvertere til CMYK. Hvis du sender CMYK-data, anvender de fleste skrivebordsprintere alligevel en konvertering med uforudsigelige resultater.
- Hvis du vil have vist et eksempel på, hvordan billedet kommer til at se ud på en enhed, du har en profil til, skal du bruge kommandoen Korrekturfarver.
- Hvis du vil gengive skærmfarver nøjagtigt på den udskrevne side, skal du medtage farvestyring i arbejdsforløbet. Arbejd med en skærm, der er kalibreret og karakteriseret. Ideelt set burde du oprette en brugertilpasset profil specifikt til printeren og det papir, der udskrives på. Standardprofilen til printeren kan dog også godt skabe acceptable udskrifter.

Udskriv billeder

Til toppen

Photoshop har følgende udskrivningskommandoer i menuen Filer:

Udskriv Viser dialogboksen Udskriv, hvor du kan se et eksempel på udskriften og ændre printerindstillingerne. (De brugertilpassede indstillinger bliver gemt som de nye standardindstillinger, når du klikker på Udført eller Udskriv).

Udskriv én kopi Udskriver en enkelt kopi af en fil uden at åbne en dialogboks.

Hvis du vil maksimere effektiviteten, kan du inkludere kommandoen Print i listen Handlinger. (I Photoshop findes alle printerindstillingerne i én dialogboks).

Angiv udskriftsindstillinger i Photoshop, og udskriv

1. Vælg Filer > Udskriv.
2. Vælg printer, antal kopier og papirretning.
3. I eksempelområdet til venstre kan du justere billedets placering og skalering i forhold til den valgte papirstørrelse og -retning. Til højre kan du konfigurere detaljerede indstillinger for Placering og størrelse, Farvestyring, udskrivningsmærker osv.

   Du kan finde yderligere oplysninger under Placering og skalering af billeder samt Udskrivning med farvestyring i Photoshop.

   Med Mac OS får du den bedste billedkvalitet med fint nuancerede farvetoner, som fx en lys himmel, ved at udvide afsnittet Farvestyring og vælge Send 16-bit data.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på Udskriv for at udskrive billedet.
   - Klik på Annuller for at lukke dialogboksen uden at gemme indstillingerne.
   - Klik på Udført for at bevare indstillingerne og lukke dialogboksen.

Til toppen

Placer og skaler billeder

Du kan justere et billedes placering og skalering ved hjælp af indstillinger i dialogboksen Udskriv. Den skyggelagte ramme i papirkanten repræsenterer margenerne på det valgte papir. Udskriftsområdet er hvidt.

Et billedes grundlæggende udskriftsstørrelse bestemmes af indstillingerne for dokumentstørrelse i dialogboksen Billedstørrelse. Når du skalerer et billede i dialogboksen Udskriv, ændres størrelsen og opløsningen kun på det udskrevne billede. Hvis du f.eks. skalerer et billede på 72 ppi til 50 % i dialogboksen Udskriv, udskrives billedet med en opløsning på 144 ppi, men indstillingerne for dokumentstørrelse i dialogboksen Billedstørrelse ændres ikke. I dialogboksen Udskriv kan du i feltet Udskriftsopløsning nederst i afsnittet Placering og størrelse se udskriftsopløsningen med den aktuelle skaleringsindstilling.

Mange tredjepartsprinterdrivere har en skaleringsindstilling i dialogboksen Udskriftsindstillinger. Denne skalering har indflydelse på alt på siden, herunder størrelsen af alle sidemærker, f.eks. skæremærker og billedtekster, mens skaleringsprocenten for kommandoen Udskriv, kun påvirker størrelsen på det udskrevne billede (ikke størrelsen på sidemærker).

Bemærk! *Hvis du vil undgå unøjagtig skalering, skal du angive skaleringen med dialogboksen Udskriv i stedet for dialogboksen Udskriftsindstillinger. Angiv ikke en skaleringsprocent i begge dialogbokse.*

Flyt et billede på papiret

- Vælg Filer > Udskriv, og udvid indstillingerne for Placering og størrelse til højre. Benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg Centrer billede for at centrere billedet i udskriftsområdet.
  - Fravælg Centrer billede, og indtast derefter numeriske værdier for Top og Venstre for at placere billedet.
  - Fravælg Centrer billede, og træk derefter billedet til eksempelområdet.

Skaler et billedes udskriftsstørrelse

- Vælg Filer > Udskriv, og udvid indstillingerne for Placering og størrelse til højre. Benyt derefter en af følgende fremgangsmåder:
  - Klik på Skaler for at tilpasse medie, så billedets størrelse tilpasses udskriftsområdet på det valgte papir.
  - Fravælg Skaler for at tilpasse medie, og indtast derefter numeriske værdier for Skalering, Højde og Bredde for at skalere billedet igen.
  - Vælg Afgrænsningsområde, og træk afgrænsningsområdet omkring billedet i visningsområdet.

  Bemærk! *Hvis der vises en advarsel om, at billedet er større end papirets udskriftsområde, skal du klikke på Annuller. Vælg dernæst Filer > Udskriv, udvid indstillingerne for Placering og størrelse til højre og marker afkrydsningsfeltet Skaler for at tilpasse medie.*

Til toppen

Udskriv en del af et billede

1. Marker den del af billedet, du vil udskrive, med det rektangulære markeringsrammeværktøj.
2. Vælg Filer > Udskriv, og vælg Udskriv markeret område.
3. Du kan evt. justere det markerede område ved at trække i de trekantede håndtag i udkanten af udskriftseksemplet.
4. Klik på Udskriv.

Til toppen

Udskriv vektordata

Hvis et billede indeholder vektorgrafik, f.eks. figurer og tekst, kan Photoshop sende vektordata til en PostScript-printer. Når du vælger at medtage vektordata, sender Photoshop et separat billede til printeren for hvert tekstlag og hvert vektorformlag. Disse yderligere billeder udskrives oven på grundbilledet og udklippes vha. deres vektorkontur. På den måde udskrives kanterne i vektorgrafik ved printerens fulde opløsning, selvom indholdet af hvert lag er begrænset til opløsningen i billedfilen.

Bemærk! *Visse blandingstilstande og lageffekter krævede vektordata ilagt raster.*

1. Vælg Filer > Udskriv.
2. Rul ned til bunden i feltet med indstillinger til højre, og udvid Indstillinger for PostScript.
3. Vælg Medtag vektordata.

Flere hjælpeemner

- Billedstørrelse og -opløsning
- Om skærmkorrektur af farver
- Om farveprofiler

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrivning med farvestyring

Lad Photoshop bestemme de udskrevne farver
Lad printeren bestemme de udskrevne farver
Udskriv en papirkorrektur

Hvis du vil have et bedre overblik over farvestyring og arbejdsforløb, kan du læse Om farvestyring.

Lad Photoshop bestemme de udskrevne farver

Til toppen

Hvis du har en brugerdefineret farveprofil til en bestemt kombination af printer, trykfarve og papir, giver det ofte bedre resultater at lade Photoshop styre farverne i stedet for printeren.

1. Vælg Filer > Udskriv.
2. Udvid farvestyringsafsnittet til højre.
3. Vælg Photoshop styrer farver i Farvehåndtering.
4. Hvis du vil oprette en printerprofil, skal du vælge den profil, der passer bedst til outputenheden og papirtypen. Hvis der er knyttet nogen profiler til den aktuelle printer, anbringes de oven på menuen, med standardprofilen markeret.

   Jo mere nøjagtigt profilen beskriver outputenhedens virkemåde og udskriftsforholdene (f.eks. papirtype), desto mere nøjagtigt kan farvestyringssystemet oversætte de numeriske værdier for de faktiske farver i et dokument. (Se Installation af en farveprofil).
5. (Valgfrit) Angiv en af følgende indstillinger:

   Gengivelsesmetode Angiver, hvordan Photoshop konverterer farver til destinationens farverum. (Se Om gengivelsesmetoder).

   Kompensation for sort punkt Bevarer skyggedetaljer i billedet ved at simulere outputenhedens fulde dynamiske område.
6. (Valgfrit) Vælg et af følgende under udskriftseksemplet:

   Tilpas trykfarver Marker for at se billedfarverne, som de faktisk bliver udskrevet, i visningsområdet.

   Advarsel om farvetilpasning Aktiveret, når Tilpas trykfarver er markeret. Markeres, hvis du vil fremhæve farver i billedet, der er uden for farveskalaen, alt efter den valgte printerprofil. En farveskala er det farveområde, et farvesystem kan vise eller udskrive. En farve, der kan vises i RGB, kan ligge uden for farveskalaen for den aktuelle printerprofil.

   Vis papir hvidt Indstiller farven hvid i eksempelvisningen til farven på papiret i den valgte printerprofil. Dette giver en mere præcis udskriftsvisning, hvis du udskriver på offwhite papir, såsom avistryk eller kunstpapir, som er mere beige end hvidt. Eftersom absolut hvid og sort skaber kontrast, vil mindre hvidt papir reducere den samlede kontrast i billedet. Offwhite papir kan også ændre den overordnede farvetone i billedet, så gule farver udskrevet på beige papir kan virke mere brunlige.
7. Brug farvestyringsindstillingerne for printerdriveren i dialogboksen Udskriftsindstillinger, som automatisk åbnes, når du klikker på Udskriv.
   - Klik på knappen Udskriftsindstillinger i Windows for at få adgang til indstillingerne for printerdriveren.
   - I Mac OS skal du bruge pop op-menuen i dialogboksen Udskriftsindstillinger for at åbne indstillingerne for printerdriveren.
8. Deaktiver farvestyring for printeren, så printerens profilindstillinger ikke tilsidesætter dine profilindstillinger.

   Alle printerdrivere har forskellige farvestyringsindstillinger. Hvis det ikke er tydeligt, hvordan farvestyring slås fra, kan du finde oplysningerne i dokumentationen til printeren.
9. Klik på Udskriv.

Lad printeren bestemme de udskrevne farver

Til toppen

Hvis du ikke har en brugerdefineret profil til printeren og papirtypen, kan du lade printerdriveren håndtere farvekonverteringen.

1. Vælg Filer > Udskriv.
2. Udvid farvestyringsafsnittet til højre.

Bemærk! *Punktet Dokumentprofil viser profilen, der er indlejret i billedet.*

3. Vælg Printer styrer farver i Farvehåndtering.
4. (Valgfrit) Angiv under Gengivelsesmetode, hvordan farver skal konverteres til destinationsfarveområdet. Der vises en beskrivelse af hver valgmulighed i området Beskrivelse nederst.

   Mange ikke-PostScript printerdrivere ignorerer denne indstilling og bruger gengivelsesmetoden Sanselig. (Yderligere oplysninger finder du i Om gengivelsesmetoder).
5. Brug farvestyringsindstillingerne for printerdriveren i dialogboksen Udskriftsindstillinger, som automatisk åbnes, når du klikker på Udskriv:
   - I Windows skal du vælge Udskriftsindstillinger for at åbne indstillingerne for printerdriveren.
   - I Mac OS skal du bruge pop op-menuen i dialogboksen Udskriftsindstillinger for at åbne indstillingerne for printerdriveren.

   Alle printerdrivere har forskellige farvestyringsindstillinger. Hvis det ikke er tydeligt, hvordan farvestyring slås til, kan du finde oplysningerne i dokumentationen til printeren.
6. Klik på Udskriv.

Til toppen

Udskriv en papirkorrektur

En *papirkorrektur* (også kaldet en *korrekturudskrift*) er en simulering på tryk af det færdige resultat på en trykpresse. En papirkorrektur udskrives på en outputenhed, der er billigere end en trykpresse. Nogle inkjetprintere har den nødvendige opløsning til at frembringe billige udskrifter til papirkorrekturer.

1. Vælg Vis > Korrekturopsætning, og vælg de outputbetingelser, du vil simulere. Det kan du gøre med en forudindstilling eller ved at oprette en brugerdefineret korrekturopsætning. Se Skærmkorrektur af farver.

   Visningen ændres automatisk i henhold til den korrektur, som du vælger. Vælg Brugerdefineret for at tilpasse korrekturindstillingerne, som du skal gemme, så du kan vælge dem i menuen Korrekturopsætning i dialogboksen Udskriv.
2. Vælg Filer > Udskriv, når du har valgt en korrektur.
3. Udvid farvestyringsafsnittet til højre.
4. Vælg Photoshop styrer farver i Farvehåndtering.
5. Vælg den profil, der skal bruges til din outputenhed, i Printerprofil.
6. Vælg Papirkorrektur i menuen over menuen Korrekturopsætning eller menuen Gengivelsesmetode.

   Punktet Korrekturprofil nedenfor bør stemme overens med de indstillinger, du valgte tidligere.
7. (Valgfrit) Angiv en af følgende indstillinger.

   Korrekturopsætning Vælg tilpassede korrekturer, som findes lokalt på harddisken.

   Simuler papirfarve Simulerer, hvordan farver ser ud på papiret på den simulerede enhed. Med denne indstilling får du den mest nøjagtige korrektur, men indstillingen er ikke tilgængelig for alle profiler.

   Simuler sort trykfarve Simulerer lysstyrken i mørke farver for den simulerede enhed. Med denne indstilling får du de mest nøjagtige korrekturer af mørke farver, men indstillingen er ikke tilgængelig for alle profiler.
8. Brug farvestyringsindstillingerne for printerdriveren i dialogboksen Udskriftsindstillinger, som automatisk åbnes, når du klikker på Udskriv.
   - Klik på knappen Indstillinger i Windows for at få adgang til indstillingerne for printerdriveren.
   - I Mac OS skal du bruge pop op-menuen i dialogboksen Udskriftsindstillinger for at åbne indstillingerne for printerdriveren.
9. Deaktiver farvestyring for printeren, så printerens profilindstillinger ikke tilsidesætter dine profilindstillinger.

   Alle printerdrivere har forskellige farvestyringsindstillinger. Hvis det ikke er tydeligt, hvordan farvestyring slås fra, kan du finde oplysningerne i dokumentationen til printeren.
10. Klik på Udskriv.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Kontaktaftryk og PDF-præsentationer

Ekstramodulerne Kontaktaftryk II og PDF-præsentation i Photoshop CS6 og Photoshop CC er 64-bit kompatible på moderne systemer.

Nogle procedurer i denne artikel gælder for Adobe Bridge. Adobe Bridge bliver ikke installeret som standard med Photoshop CC. Du kan hente Bridge CC, hvis du logger ind på Adobe Creative Cloud og derefter navigerer til Apps.

Til toppen

Oprettelse af et kontaktaftryk

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Photoshop) Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Automatiser > Kontaktaftryk II.
   - (Bridge) Marker en mappe med billeder eller bestemte billedfiler. Fra menuen Bridge skal du vælge Værktøjer > Photoshop > Kontaktaftryk II. Medmindre du markerer bestemte billeder, medtager kontaktaftrykket alle de billeder, der i øjeblikket er vist i Adobe Bridge. Du kan markere andre billeder, når dialogboksen Kontaktaftryk II er åbnet.
2. Angiv de billeder, der skal medtages, i menuen Brug i dialogboksen Kontaktaftryk II.

   ***Bemærk:** Hvis du valgte Bridge, bruges alle billeder i Bridge, medmindre du har markeret bestemte billeder, før du valgte kommandoen Kontaktaftryk II. Billeder i undermapper medtages ikke.*
3. Angiv dimensioner og farvedata for kontaktaftrykket i området Dokument. Vælg Samkopier alle lag for at oprette et kontaktaftryk med alle billeder og tekst i et enkelt lag. Fjern markeringen i afkrydsningsfeltet Samkopier alle lag for at oprette et kontaktaftryk, hvor hvert billede er i et separat lag, og hver billedtekst er i et separat tekstlag.
4. Angiv layoutindstillinger for miniatureeksempler i området Miniaturebilleder.
   - Ved Placering skal du vælge, om miniaturebillederne skal placeres vandret først (fra venstre mod højre og derefter ovenfra og ned) eller lodret først (fra top til bund og derefter fra venstre mod højre).
   - Skriv det ønskede antal kolonner og rækker pr. kontaktaftryk.
   - Vælg Brug Auto-mellemrum for at få Photoshop til at placere miniaturebillederne på kontaktaftrykket automatisk. Hvis du fravælger Brug Auto-mellemrum, kan du angive den lodrette og vandrette afstand mellem miniaturebillederne.
   - Vælg Roter og tilpas for at dreje billederne uafhængigt af deres retning, så de udnytter pladsen på kontaktaftrykket bedst muligt.
5. Vælg Brug filnavn som billedtekst for at markere miniaturebillederne med filnavnene på kildebillederne. Brug menuen til at angive en skrifttype og en skriftstørrelse til billedteksterne.
6. Klik på OK.

Til toppen

Oprettelse af en PDF-præsentation

Med kommandoen PDF-præsentation kan du bruge en række forskellige billeder til at oprette et dokument med flere sider eller et diasshow.

1. Vælg Filer > Automatiser > PDF-præsentation.
2. I dialogboksen PDF-præsentation skal du klikke på Gennemse og finde de filer, du vil føje til PDF-præsentationen. Vælg Tilføj åbne filer for at tilføje de filer, der allerede er åbne i Photoshop.

   ***Bemærk:** Træk filer op og ned for at omarrangere dem i præsentationen. Hvis du vil bruge en fil mere end én gang, skal du vælge filen og klikke på Dupliker.*
3. Vælg indstillinger for Output og Præsentation. Klik derefter på Gem.

   ***Bemærk:** PDF-præsentationer gemmes som generiske PDF-filer, ikke Photoshop PDF-filer, og de lægges i raster, når du genåbner dem i Photoshop.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrivning af 3D-objekter | Photoshop CC

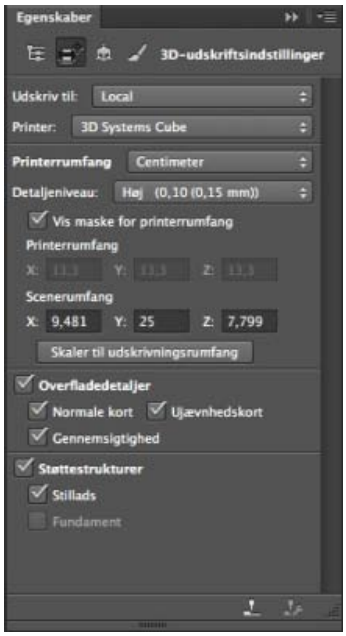
Forberedelse til udskrivning af 3D-objekter
Forhåndsvisning og udskrivning af 3D-objektet
3D-udskrivningsværktøjer
Ofte stillede spørgsmål
Se også

Med Photoshop kan du udskrive enhver kompatibel 3D-model uden at bekymre dig om 3D-printerens begrænsninger. Som forberedelse til udskrivning gør Photoshop automatisk alle 3D-modeller vandtætte.

Til toppen

Forberedelse til udskrivning af 3D-objekter

1. Vælg Vindue > Arbejdsrum > 3D for at skifte til 3D-arbejdsrummet.
2. Åbn 3D-modellen i Photoshop. Tilpas om nødvendigt størrelsen på 3D-modellen, når du åbner den.
3. Vælg 3D > 3D-udskriftsindstillinger.



3D-udskriftsindstillinger

4. I panelet 3D-udskriftsindstillinger skal du vælge, om du vil udskrive på en printer, der er tilsluttet din computer via en USB-port (lokal printer), eller om du vil bruge en online 3D-udskrivningstjeneste som f.eks. Shapeways.com.

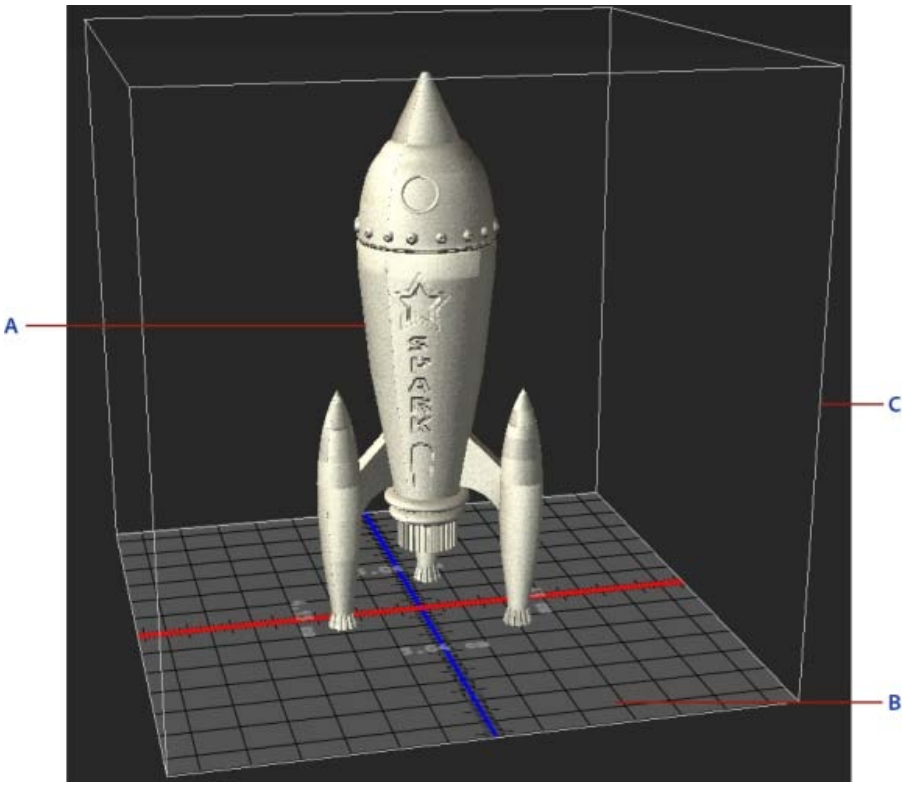
Bemærk: *Shapeways.com er et førende marked og forum for 3D-udskrivning. På Shapeways.com kan du vælge mellem forskellige printerprofiler, som du kan benytte, når du udskriver dine 3D-modeller. Find flere oplysninger i disse oftest stillede spørgsmål.*

Vælg Hent seneste printere i pop op-menuen Udskriv til for at opdatere listen over understøttede printere eller Shapeways.com-profiler.

5. Vælg en lokal printer eller en Shapeways.com-printerprofil.

Vælg Printer > Anslå pris for at få vist anslåede priser på udskrivning af 3D-modellen ved brug af Shapeways.com-profiler.

6. Vælg en enhed for printerrumfanget - tommer, centimeter eller pixel. Denne enhed afspejles i printerrumfangets dimensioner samt i målene på trykpladen.



***A.** 3D-model **B.** Trykplade **C.** Maske for printerrumfang*

7. Vælg et detaljeniveau - lavt, mellem eller højt - til 3D-udskrivningen. Den krævede tid til udskrivning af 3D-objektet afhænger af det valgte detaljeniveau.
8. Fjern markeringen fra Vis maske for printerrumfang, hvis du ikke ønsker at se masken for 3D-printerrumfanget på 3D-modellen.
9. Justér dimensionerne på scenerumfang for at angive den ønskede størrelse på det udskrevne 3D-objekt. Når du ændrer en værdi (X, Y eller Z), bliver de andre to værdier skaleret proportionelt. Bemærk, at når du ændrer dimensionerne på scenerumfanget, bliver trykpladen under 3D-modellen skaleret proportionelt.

Du kan ændre værdien af en dimension på scenerumfanget ved at klikke på dimensionsmærket (X, Y eller Z) og derefter trække musen til venstre eller til højre. Hold Skift-tasten nede for at gøre værdiændringen hurtigere.

10. Vælg Skaler til udskrivningsrumfang, hvis Photoshop skal skalere din 3D-model automatisk, så den udfylder den valgte printers tilgængelige udskrivningsrumfang.
11. Hvis 3D-modellen har normale kort, ujævnhedskort eller opacitetskort, kan du vælge at ignorere en eller flere af disse korttyper, når modellen bliver udskrevet. Du vil bemærke, at 3D-modellen bliver opdateret i realtid, når du ændrer disse indstillinger for overfladedetaljer.
12. Du kan vælge at undlade udskrivning af de krævede støttestrukturer (stivere eller broer) for 3D-objektet. Brug denne indstilling forsigtigt, fordi udskrivningen af 3D-modellen kan mislykkes, hvis du ikke udskriver de nødvendige støttestrukturer.
13. Hvis din printer understøtter flere forskellige materialer, skal du vælge det materiale, der skal bruges til udskrivning af 3D-objektet.

Til toppen

Forhåndsvisning og udskrivning af 3D-objektet

Følg denne fremgangsmåde, når du har angivet indstillingerne for 3D-udskrivning:

1. Klik på ikonet Start udskrivning ( ), eller vælg 3D > 3D-udskrivning. Photoshop sammenarbejder 3D-scenen og forbereder den til selve udskrivningen.
2. Hvis du vælger at udskrive ved hjælp af en Shapeways.com-profil, giver Photoshop dig besked om, at den faktiske pris på udskrivningen kan afvige fra den viste anslåede pris. Klik på OK.
3. I det viste vindue med forhåndsvisningen kan du bruge 3D-kameraværktøjerne til at rotere, zoome og flytte 3D-objektet.

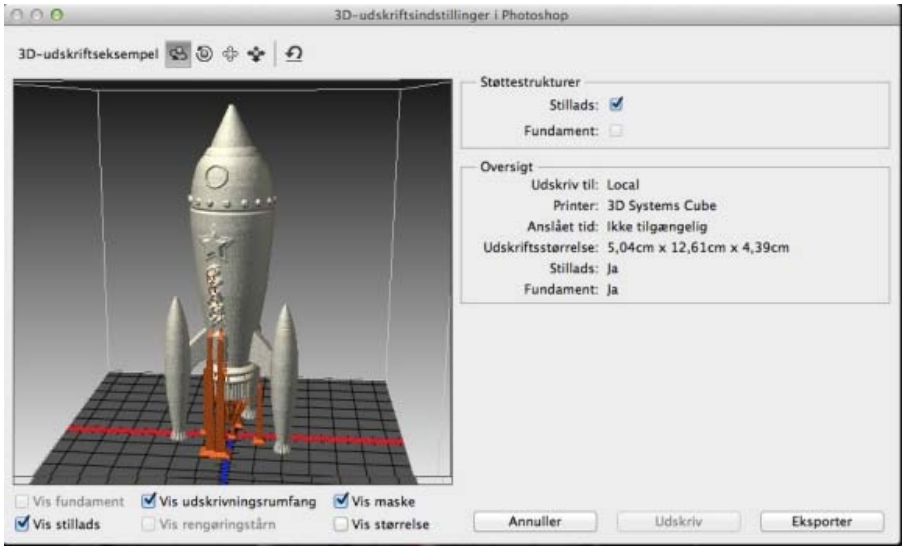
Roter 3D-kameraet

Rul 3D-kameraet

Panorer 3D-kameraet

Skyd 3D-kameraet

Nulstil 3D-kameraet til dets oprindelige placering



3D-udskriftseksempel

4. Klik på Eksporter, og gem filen på en ønsket placering på computeren, hvis du vil eksportere indstillingerne for 3D-udskrivning til en STL-fil. Du kan overføre STL-filen til en onlinetjeneste som f.eks. Shapeways.com, eller du kan gemme den på et SD-kort til lokal udskrivning.
5. Gennemse oversigten over 3D-udskrivningen, og klik på Udskriv.

Du kan annullere en igangværende 3D-udskrivning ved at vælge 3D > Annuller 3D-udskrivning.

Til toppen

3D-udskrivningsværktøjer

Photoshop har interaktive selvinstruerende værktøjer, du kan bruge til at konfigurere, kalibrere og vedligeholde din 3D-printer. Du kan kun bruge disse værktøjer, når 3D-printeren er tændt og tilsluttet din computer.

1. Vælg 3D > 3D-udskrivningsværktøjer.
2. Vælg det værktøj, du vil aktivere.

   Kalibrer trykpladen Gør det lettere at justere trykpladen. Dette værktøj udfører følgende generelle trin:
   - Beder dig om at fjerne eventuelt resterende udskriftsmateriale fra 3D-printeren
   - Initialiserer skrivehovedet
   - Giver dig mulighed for at indstille/finjustere mellemrummet mellem trykpladen og skrivehovedet til ni dysepositioner

   Du kan bruge dette værktøj i den selvinstruerende tilstand eller i den manuelle tilstand.

   Ilægning af tråd Gør det lettere at lægge tråd i en FDM 3D-printer (fused deposition modeling)

   Fjernelse af tråd Gør det lettere at fjerne tråd fra en FDM 3D-printer

   Skift af tråd Gør det lettere at udskifte tråden i en FDM 3D-printer med en ny tråd
3. Følg vejledningen på skærmen.

Til toppen

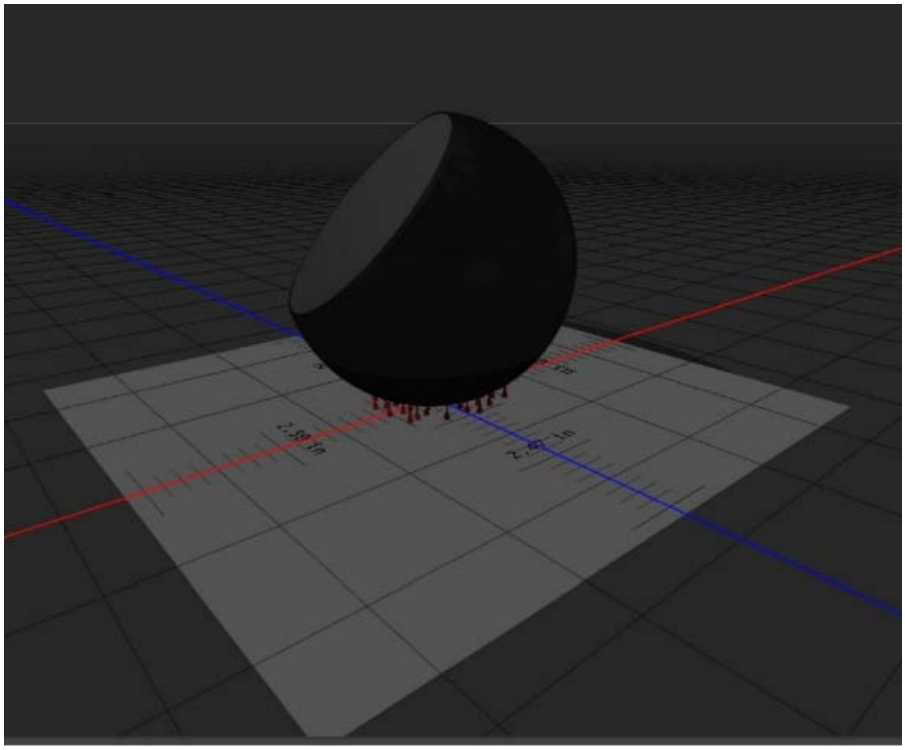
Ofte stillede spørgsmål

Kan jeg tilføje et krydsudsnit i en 3D-model, inden jeg udskriver den?

Ja. Du kan definere krydsudsnit for at bortskære dele af en 3D-model, inden du udskriver den. Prøv følgende generelle trin:

1. Vælg Vindue > Arbejdsrum > 3D for at skifte til 3D-arbejdsrummet.
2. Åbn det 3D-objekt, du vil udskrive.
3. Vælg Scene i 3D-panelet.
4. I panelet Egenskaber skal du vælge Krydsudsnit.

5. Angiv indstillingerne for krydsudsnittet i panelet Egenskaber.
6. Vælg 3D > Anvend krydsudsnit til scene.
7. Udskriv 3D-scenen.

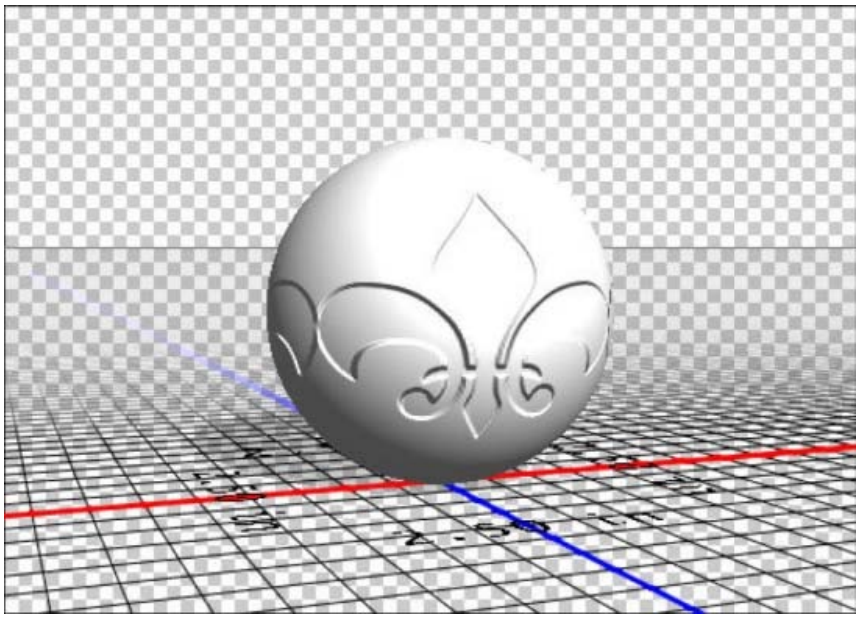


Bortskæring af et krydsudsnit af en sfære inden udskrivning

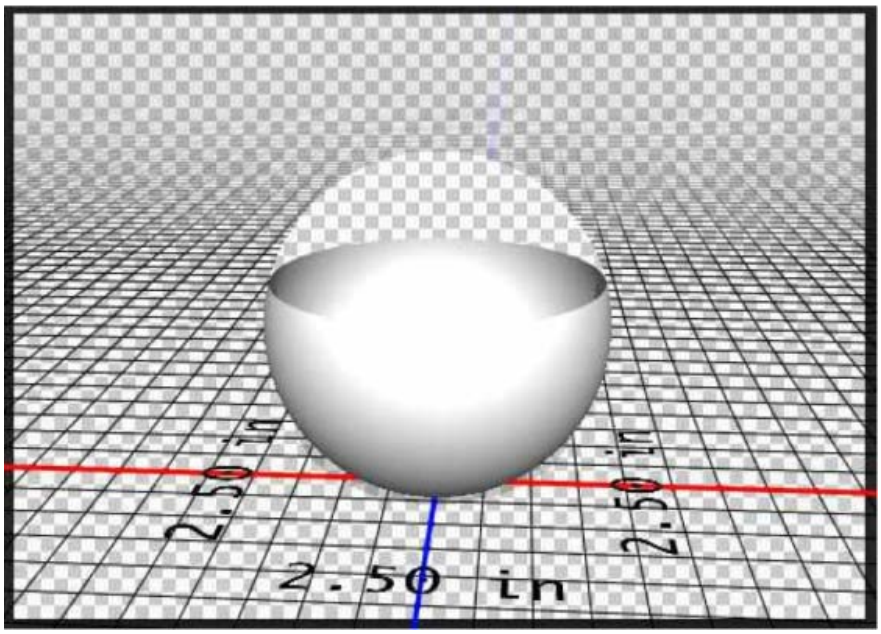
Kan jeg anvende ujævnheds-/opacitetskort på en 3D-model, inden jeg udskriver den?

Ja. Prøv følgende generelle tin:

1. Vælg et materiale i panelet Scene.
2. Klik på mappeikonet ( ) ved siden af Ujævnhed/opacitet i panelet Egenskaber, og indlæs en tekstur. Du kan også definere en ny tekstur, du vil anvende på 3D-modellen.
3. Gem teksturen, hvis du definerer en ny tekstur. Teksturen anvendes på 3D-modellen som et ujævnheds-/opacitskort.
4. Udskriv 3D-modellen.



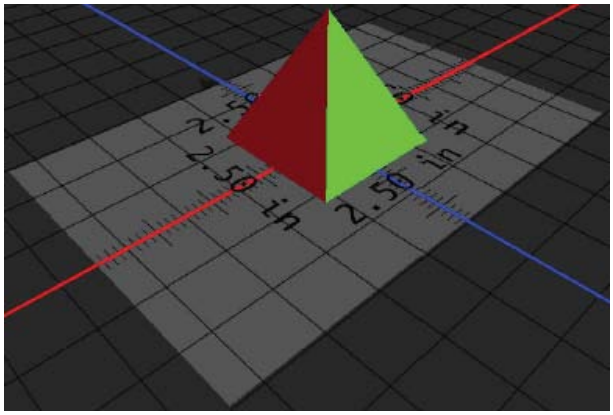
Anvendelse af et ujævnhedskort på en 3D-model inden udskrivning



Anvendelse af et opacitetskort på en 3D-model inden udskrivning

Kan jeg udskrive 3D-modeller i to farver?

Hvis din 3D-printer er udstyret med to hoveder, kan du udskrive 3D-modeller i to farver. Modellen bliver vist i to farver i både 3D-arbejdsrummet og i 3D-udskriftseksemplet.


Udskrivning af en 3D-model i to farver

Hvordan udskrives 3D-modeller med flere lag?

Udskrivningsmæssigt set bliver hvert lag i 3D-modellen behandlet som et 3D-objekt. Du kan om nødvendigt flette to eller flere lag (3D > Flet 3D-lag).

Se også

Til toppen

- 3D-maling | CC, CS6
- Forbedringer af 3D-panel | Photoshop CC
- Photoshop 3D-dokumentation

(cc) BY-NC-SR Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskriv fotos i et billedpakkelayout

Læg flere fotografier i en billedpakke
Tilpasse et billedpakkelayout

Adobe anbefaler **Har du et selvstudium, du gerne vil dele?**

Flexible picture packages with Smart Objects
Michael Hoffman
Lav en tilpasset pakkeskabelon i Photoshop CS5.

Til toppen

Læg flere fotografier i en billedpakke

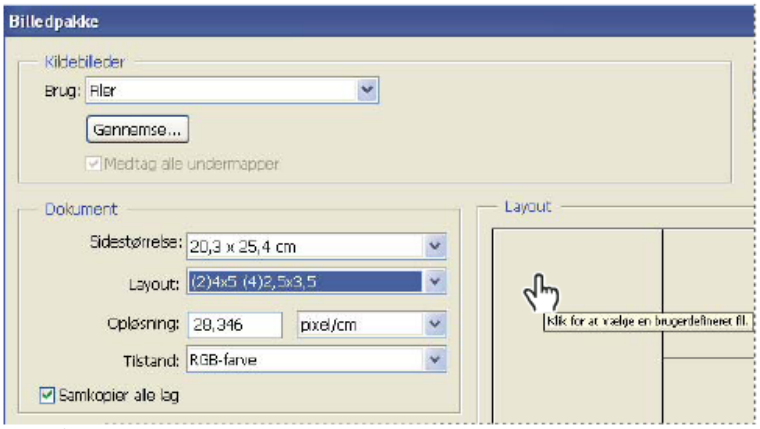
Hvis du bruger det valgfrie billedpakkeekstramodul, som beskrives nedenfor, skal du først hente ekstramodulet til Windows eller Mac OS. Du kan også oprette billeder og brugerdefinerede pakker i Photoshop Lightroom, hvis du har det. Se Choose a print template i hjælpen til Lightroom.

Med det valgfrie billedpakkeekstramodul kan du placere flere kopier af et billede på en enkelt side, ligesom portrætfotografer gør med skolefotos. Du kan også placere forskellige billeder på den samme side. Du kan vælge mellem flere forskellige størrelser og placeringer for at tilpasse pakkelayoutet.

Et billedpakkelayout

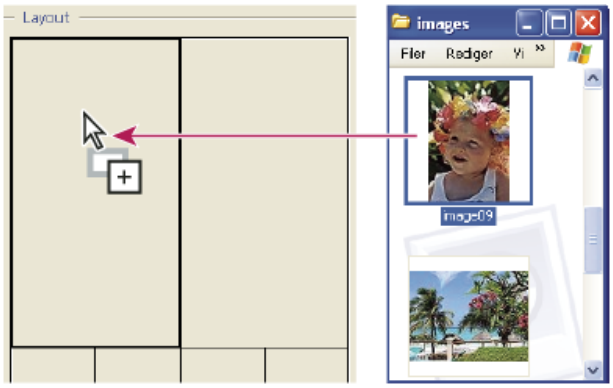
1. Billedpakkeekstramodulet er et valgfrit ekstramodul. Hent og installer det til Windows eller Mac OS.
2. Kør Photoshop i 32-bit tilstand (kun 64-bit Mac OS).
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Photoshop) Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Automatiser > Billedpakke. Hvis der er flere billeder åbne, bruger Billedpakke det forreste billede.
   - (Bridge) Vælg Værktøjer > Photoshop > Billedpakke. Kommandoen Billedpakke bruger det første billede i Bridge, medmindre du har markeret et bestemt billede, før du brugte kommandoen Billedpakke.

   Hvis du kun bruger det forreste billede eller et markeret billede fra Bridge, skal du fortsætte til trin 3.
4. Føj et eller flere billeder til layoutet ved at benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg enten Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) eller Mappe i menuen Brug i området Kildebilleder, og klik på Gennemse (Windows) eller Vælg (Mac OS). Hvis du vælger Mappe, kan du bruge Medtag alle undermapper for at medtage billeder i alle undermapper.
   - Klik på en pladsholder i eksempellayoutet, og gennemse billederne for at vælge et.



Klik på en pladsholder i eksempellayoutet i Billedpakke, og find derefter et billede, du vil vælge.

- Træk et billede fra skrivebordet eller en mappe til en pladsholder.



Føj et billede til en billedpakke ved at trække billedet fra skrivebordet til en pladsholder.

Du kan udskifte et billede i layoutet ved at klikke på en pladsholder og finde og vælge et billedet.

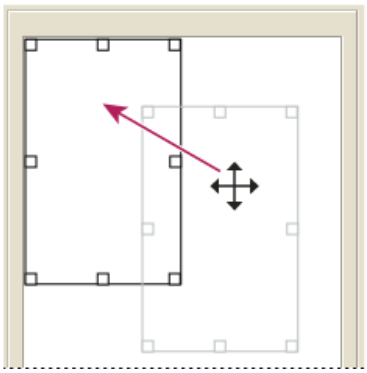
5. Vælg sidestørrelse, layout, opløsning og farvetilstand i dokumentområdet i dialogboksen Billedpakke. Der vises et miniaturebillede af det valgte layout til højre i dialogboksen.
6. Vælg Samkopier alle lag for at oprette en billedpakke med alle billeder og mærketekst i et enkelt lag. Fravælg Samkopier alle lag for at oprette en billedpakke med separate billedlag og tekstlag (til mærker). Hvis du placerer alle billeder og mærker i separate lag, kan du også opdatere billedpakken, efter at den er blevet gemt. Lagene forøger imidlertid billedpakkens filstørrelse.
7. Vælg kilden til mærketeksten i menuen Indhold i området Mærke, eller vælg Ingen. Hvis du vælger Brugerdefineret tekst, skal du indtaste teksten til mærket i feltet Brugerdefineret tekst.
8. Angiv mærkernes skrifttype, skriftstørrelse, farve, opacitet, placering og rotation.
9. Klik på OK.

Til toppen

Tilpasse et billedpakkelayout

Du kan ændre eksisterende layout eller oprette nye layout ved hjælp af funktionen Rediger layout i Billedpakke. Brugerdefinerede layouts gemmes som tekstfiler i mappen Layout, der findes i mappen Forudindstillinger. Du kan derfor bruge dine gemte layout senere. Funktionen Rediger layout i Billedpakke benytter en grafisk brugergrænseflade, så du undgår at skulle skrive tekstfiler for at oprette eller ændre layout.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Photoshop) Vælg Filer (Windows) eller Arkiv (Mac OS) > Automatiser > Billedpakke.
   - (Bridge) Vælg Værktøjer > Photoshop > Billedpakke.
2. Vælg et layout i menuen Layout i dialogboksen Billedpakke, hvis du opretter eller tilpasser et eksisterende layout.
3. Klik på knappen Rediger layout.
4. Angiv et navn til det brugerdefinerede layout i tekstboksen Navn i dialogboksen Rediger layout i Billedpakke.
5. (Valgfrit) Vælg en størrelse i menuen Sidestørrelse i området Layout i dialogboksen Rediger layout i Billedpakke, eller angiv de ønskede værdier i tekstboksene Bredde og Højde. Du kan bruge menuen Enheder til at angive, om måleenheden skal være tommer, centimeter, pixel eller millimeter.



Trækning af en pladsholder til en ny placering i layoutet for Billedpakke

6. Vælg indstillingen Fastgør til i området Gitter i dialogboksen Rediger layout i Billedpakke for at få vist et gitter som hjælp til at placere de forskellige elementer i det brugerdefinerede layout. Angiv en værdi i tekstboksen Størrelse for at ændre gitterets udseende.
7. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at tilføje eller slette en pladsholder:
   - Klik på Tilføj zone for at føje en pladsholder til layoutet.
   - Marker en pladsholder, og klik på Slet zone for at slette den fra layoutet.
8. Hvis du vil ændre en pladsholder, skal du markere den og benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Angiv de ønskede værdier i tekstboksene Bredde og Højde for at ændre størrelsen på en pladsholder.
   - Klik på og træk i et håndtag for at ændre størrelsen på en pladsholder. Hvis du ændrer størrelse på en rektangulær pladsholder, der indeholder et billede, vil Billedpakke fastgøre billedet inden for den lodrette eller vandrette pladsholder afhængigt af den måde, du ændrer zonens størrelse på.
   - Angiv de ønskede værdier i tekstboksene X og Y for at flytte en pladsholder.
   - Klik på en pladsholder, og træk den til den ønskede placering i layoutet.
9. Klik på Gem.

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrive staffagefarver

Om staffagefarver
Oprettelse af en ny staffagefarvekanal
Konvertere en alfakanal til en staffagefarvekanal
Redigere en staffagefarvekanal for at tilføje eller fjerne farver
Ændre en staffagefarvekanals farve eller soliditet
Sammenflette staffagefarvekanaler
Justere overlappende staffagefarver

Om staffagefarver

Til toppen

Staffagefarver er specielle forblandede trykfarver, der bruges i stedet for eller ud over procestrykfarver (CMYK). Hver staffagefarve kræver sin egen plade på trykpressen. Fordi lak kræver en separat plade, regnes den også for at være en staffagefarve.

Hvis du vil udskrive et billede med staffagefarver, skal du oprette staffagefarvekanaler for at gemme farverne. Hvis du vil eksportere staffagefarvekanaler, skal du gemme filen i DCS 2.0- eller PDF-format.

Vær opmærksom på følgende, når du arbejder med staffagefarver:

- Til staffagefarvegrafik, der har skarpe kanter, og som skærer det underliggende billede ud, kan du overveje at oprette den ekstra illustration i et sidelayout- eller illustrationsprogram.
- Hvis du vil anvende staffagefarver som en farvetone i hele billedet, skal du konvertere billedet til duotonetilstand og anvende staffagefarven på en af duotonepladerne. Du kan bruge op til fire staffagefarver, én pr. plade.
- Navnene på staffagefarverne udskrives på separationerne.
- Staffagefarver overtrykkes oven på det helt sammensatte billede. De enkelte staffagefarver udskrives i den rækkefølge, de vises med i panelet Kanaler på den måde, at den øverste kanal udskrives som den øverste staffagefarve.
- Du kan ikke flytte staffagefarver over en standardkanal i panelet Kanaler undtagen i multikanaltilstand.
- Staffagefarver kan ikke anvendes på enkelte lag.
- Hvis et billede med en staffagefarvekanal udskrives på en firfarveprinter, udskrives staffagefarven med en opacitet, der er angivet med indstillingen Soliditet.
- Du kan flette staffagefarvekanaler med farvekanaler og opdele staffagefarven i dens farvekanalkomponenter.

Oprettelse af en ny staffagefarvekanal

Til toppen

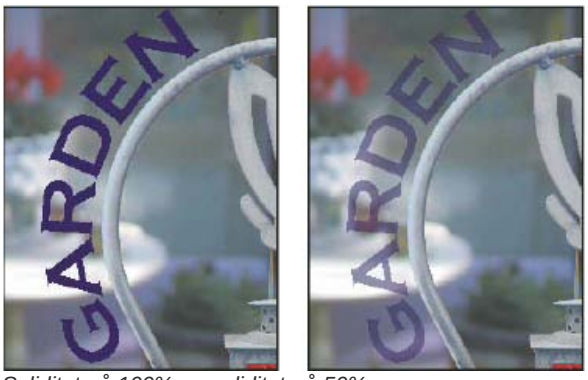
Du kan oprette en ny staffagefarvekanal eller konvertere en eksisterende alfakanal til en staffagefarvekanal.

1. Vælg Vindue > Kanaler for at få vist panelet Kanaler.
2. Du kan udfylde et markeret område med en staffagefarve ved at oprette eller indlæse en markering.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at oprette en kanal:
   - Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og klik på knappen Ny kanal i panelet Kanaler.
   - Vælg Ny staffagefarvekanal i menuen i panelet Kanaler.

   Hvis du oprettede en markering, udfyldes området med den angivne staffagefarve.
4. Klik på feltet Farve i dialogboksen Ny staffagefarvekanal. Klik derefter på Farvebiblioteker i farvevælgeren for at vælge fra et brugerdefineret farvesystem, f.eks. PANTONE eller TOYO, og vælg en farve. Se Vælge en staffagefarve.
   Hvis du vælger en brugerdefineret farve, kan trykkeriet nemmere sørge for den korrekte trykfarve til reproduktion af billedet.
5. Skriv et navn til staffagefarvekanalen. Hvis du vælger en brugerdefineret farve, får kanalen automatisk navnet på den pågældende farve.

   Sørg for at navngive staffagefarver, så de kan genkendes af andre programmer, der læser filen. Ellers udskrives filen muligvis ikke.
6. Angiv en værdi mellem 0% og 100% under Soliditet.

   Med denne indstilling kan du simulere tætheden af den udskrevne staffagefarve på skærmen. En værdi på 100% simulerer en trykfarve, som fuldstændig dækker de underliggende trykfarver (f.eks. en metallisk trykfarve). 0% simulerer en gennemsigtig trykfarve, som fuldstændig viser de underliggende trykfarver (f.eks. en klar lak). Du kan også bruge denne indstilling til at se, hvor en ellers gennemsigtig staffagefarve (f.eks. en lak) vises.



Soliditet på 100% og soliditet på 50%.

Bemærk! *Indstillingerne for Soliditet og farvevalg har kun indflydelse på eksempelvisninger og sammensatte tryk. De har ingen indflydelse på trykte separationer.*

Til toppen

Konvertere en alfakanal til en staffagefarvekanal

1. Hvis der er en aktiv markering på billedet, skal du vælge Marker > Fravælg.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Dobbeltklik på miniaturebilledet for alfakanalen i panelet Kanaler.
   - Vælg alfakanalen i panelet Kanaler, og vælg Kanalindstillinger i panelmenuen.
3. Vælg Staffagefarve.
4. Klik på farvefeltet, vælg derefter en farve i farvevælgeren, eller klik på Farvebiblioteker, og vælg en brugerdefineret farve. Klik på OK.
5. Omdøb eventuelt kanalen.
6. Klik på OK.

   De områder i kanalen, som indeholder gråtoneværdier, konverteres til staffagefarver.
7. Vælg Billede > Justeringer > Inverter for at anvende farven på det markerede område i kanalen.

Til toppen

Redigere en staffagefarvekanal for at tilføje eller fjerne farver

1. Vælg staffagefarvekanalen i panelet Kanaler.
2. Brug et male- eller redigeringsværktøj til at male i billedet. Mal med sort for at tilføje mere staffagefarve med 100% opacitet, og mal med grå for at tilføje staffagefarve med lavere opacitet.
   Bemærk! *I modsætning til indstillingen Soliditet i dialogboksen Indstillinger for staffagefarvekanal bestemmer indstillingen Opacitet i male- eller redigeringsværktøjets indstillinger den faktiske trykfarvetæthed, der bruges i det trykte resultat.*

Til toppen

Ændre en staffagefarvekanals farve eller soliditet

1. Dobbeltklik på miniaturebilledet for staffagefarvekanalen i panelet Kanaler.
2. Klik på farveboksen, og vælg en farve. Klik på Farvebiblioteker for at vælge farver i et brugerdefineret farvesystem som f.eks. PANTONE eller TOYO.
3. Angiv en soliditetsværdi mellem 0% og 100% for at justere farveopaciteten for staffagefarven.
   Bemærk! *Indstillingerne for Soliditet og farvevalg har kun indflydelse på eksempelvisninger og sammensatte tryk. De har ingen indflydelse på trykte separationer.*

Til toppen

Sammenflette staffagefarvekanaler

I RGB- eller CMYK-farvetilstand kan du fjerne staffagefarvekanaler og sammenflette dem med standardfarvekanalerne. Når du sammenfletter staffagefarvekanaler i CMYK-tilstand, stemmer resultatfarverne som regel ikke helt overens med de oprindelige staffagefarver, fordi CMYK-farver ikke kan producere det samme farveområde.

1. Vælg staffagefarvekanalen i panelet Kanaler.
2. Vælg Sammenflet staffagefarvekanal i menuen i panelet Kanaler.

   Staffagefarven konverteres til og flettes sammen med farvekanalerne. Staffagefarvekanalen slettes fra panelet.

   Sammenfletning af staffagefarvekanaler samkopierer laginddelte billeder. Den flettede sammensætning afspejler de viste staffagefarveoplysninger, herunder indstillingerne for Soliditet. En staffagefarvekanal med en soliditet på 50% giver f.eks. andre flettede

resultater end den samme kanal med en soliditet på 100%.

Justere overlappende staffagefarver

Til toppen

Hvis du vil forhindre, at staffagefarver enten overtrykkes på eller skærer den underliggende staffagefarve ud, skal du fjerne en af staffagefarverne dér, hvor de overlapper hinanden.

Brug en udskrevet prøve af de overtrykte trykfarver til at justere skærmvisningen som hjælp til at vurdere, hvordan farver ser ud, når de udskrives.

Bemærk! *I nogle tilfælde, f.eks. når du bruger lak og refleksionsplader, kan du få brug for, at farver overtrykkes.*

1. Vælg staffagefarvekanalen med den farve, du vil udskrive, i panelet Kanaler.
2. Brug Vælg > Indlæs det valgte.
   Du kan hurtigt vælge et billede i en kanal ved at holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på kanalen i panelet Kanaler.
3. Vælg staffagefarvekanalen fra trin 1 under Kanal, og klik på OK.
4. Hvis du vil oprette en diffusering, når den underliggende farve skæres ud, skal du bruge Vælg > Modificer > Udvid eller Sammentræk, afhængigt af om den overlappende staffagefarve er mørkere eller lysere end staffagefarven under den. Brug panelet Kanaler til at vælge den underliggende staffagefarvekanal, som indeholder de områder, du vil udskære. Tryk på Tilbage (Windows) eller Slettetasten (Mac OS).
   Denne metode kan bruges til at udskære områder fra kanaler under en staffagefarve, f.eks. CMYK-kanalerne.
5. Hvis en staffagefarve i én kanal overlapper mere end én anden staffagefarve, skal du gentage denne fremgangsmåde for hver kanal med områder, der skal fjernes.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrive billeder til en professionel trykpresse

Klargøre billeder til trykpresse
Angive outputindstillinger
Udskrive separationer fra Photoshop
Forberede et billede med staffagefarvekanaler til udskrivning fra et andet program
Oprettelse af en diffuseringsfarve
Bestemme scanningsopløsning for udskrivning

Til toppen

Klargøre billeder til trykpresse

I Photoshop kan du forberede billedfiler til offset-litografi, digital trykning, dybtryk og andre professionelle trykprocesser.

Arbejdsforløbet afhænger af prepress-faciliteterne. Inden du begynder et arbejdsforløb til professionel trykning, bør du kontakte prepress-personalet for at få oplysninger om deres krav. For eksempel vil de måske helst have, at du ikke konverterer til CMYK på noget tidspunkt, fordi de skal bruge prepress-specifikke indstillinger. I følgende afsnit beskrives nogle scenarier for forberedelse af billedfiler, der giver de forventede resultater på tryk:

- Arbejd kun i RGB-tilstand, og sørg for, at billedfilen er kodet med RGB-arbejdsområdets profil. Hvis trykkeriet bruger et farvestyringssystem, bør filens integrerede profil kunne bruges til at foretage en nøjagtig konvertering til CMYK, inden film og trykplader produceres.
- Arbejd i RGB-tilstand, indtil du er færdig med at redigere billedet. Konverter derefter billedet til CMYK-format, og foretag eventuelt farve- og tonejusteringer. Kontroller især de lyse og mørke områder i billedet. Bruge justeringslag for Niveauer, Kurver eller Farvetone/-mætning til at foretage korrektioner. Disse justeringer bør være meget små. Samkopier eventuelt filen, og send derefter CMYK-filen til trykkeriet.
- Anbring RGB- eller CMYK-billedet i Adobe InDesign eller Adobe Illustrator. Generelt set bliver de fleste billeder, der udskrives på en professionel trykpresse, ikke udskrevet direkte fra Photoshop, men fra et sidelayoutprogram som f.eks. Adobe InDesign eller et illustrationsprogram som f.eks. Adobe Illustrator. Yderligere oplysninger om at importere Photoshop-filer til Adobe InDesign eller Adobe Illustrator finder du i Adobe InDesign Hjælp eller Adobe Illustrator Hjælp.

  Du bør være opmærksom på følgende forhold, når du arbejder på et billede, der skal udskrives på et professionelt trykkeri:

- Hvis du kender trykpressens egenskaber, kan du angive højlys- og skyggeoutput for at bevare bestemte detaljer.
- Hvis du bruger en skrivebordsprinter til at kontrollere, hvordan den endelige udskrift kommer til at se ud, skal du være opmærksom på, at en skrivebordsprinter ikke kan gengive outputtet på samme måde som en professionel trykpresse. En professionel farvekorrektur giver en mere nøjagtig prøveudskrift af det færdigtrykte materiale.
- Hvis du har en profil fra en professionel trykpresse, kan du vælge den sammen med kommandoen Korrekturopsætning og derefter foretage en skærmkorrektur med kommandoen Korrekturfarver. Brug denne metode til at få vist den endelige udskrift på skærmen.
  Bemærk! *Nogle trykkerier foretrækker muligvis at modtage dine dokumenter i PDF-format, især hvis dokumenterne skal overholde PDF/X-standarder. Læs Gemme i Photoshop PDF-format.*

Til toppen

Angive outputindstillinger

Hvis du vil klargøre billeder til professionel trykning direkte fra Photoshop, kan du vælge og få vist flere forskellige sidemærker og andre outputindstillinger ved hjælp af kommandoen Udskriv. Generelt set bør disse outputindstillinger kun angives af professionelle prepressmedarbejdere eller personer med kendskab til professionel trykning.

Sidemærker

***A.** Nuancelinje for farveforløb **B.** Mærke **C.** Registreringsmærker **D.** Progressiv farvelinje **E.** Hjørneskæremærke **F.** Centreret skæremærke **G.** Beskrivelse **H.** Stjernemål*

1. Vælg Filer > Udskriv.
2. Vælg Output i pop op-menuen.
3. Vælg en eller flere af følgende muligheder:
   Kalibreringslinjer Udskriver en 11-trins gråtoneskala, en tæthedsovergang fra 0 til 100% i stigninger på 10%. Med en CMYK-farveseparation udskrives en nuancelinje for farveforløb til venstre for hver CMYK-plade og en progressiv farvelinje til højre.
   ***Bemærk!** Kalibreringslinjer, pasmærker, skæremærker og mærker udskrives kun, hvis papiret er større end det udskrevne billede.*

   Registreringsmærker Udskriver pasmærker på billedet (inkl. 'bull's-eyes'-mærker og stjernemål). Disse kontrolmærker bruges først og fremmest til at justere farveseparationer på PostScript-printere.

   Hjørneskæremærker Udskriver skæremærker, hvor siden skal beskæres. Du kan udskrive skæremærker ved billedets hjørner. På PostScript-printere udskrives stjernemål også, hvis denne indstilling vælges.

   Centrerede skæremærker Udskriver skæremærker, hvor siden skal beskæres. Du kan udskrive skæremærker centreret mellem billedkanterne.

   Beskrivelse Udskriver enhver beskrivelse på op til 300 tegn, der er indtastet i dialogboksen Filoplysninger. Beskrivelsen udskrives altid med en almindelig Helvetica-skrifttype på 9 punkter.

   Mærker Udskriver filnavnet oven over billedet. Hvis der udskrives separationer, udskrives separationsnavnet som en del af etiketten.

   Emulsion nedad Denne indstilling gør det muligt at læse tekst, når emulsionen vender nedad, dvs. når det lysfølsomme lag på et stykke film eller fotopapir vender bort fra dig. Normalt udskrives billeder på papir med emulsionen opad, og derfor kan teksten læses, når det lysfølsomme lag vender mod dig. Billeder, der udskrives på film, udskrives ofte med emulsionen nedad.

   Negativ Udskriver en inverteret version af hele outputtet, inklusive alle masker og eventuelle baggrundsfarver. Til forskel fra kommandoen Inverter i menuen Billede konverterer indstillingen Negativ kun outputtet til et negativ. Billedet på skærmen konverteres ikke. Hvis du udskriver separationer direkte til film, ønsker du sandsynligvis et negativ, selvom filmpositiver er almindelige i mange lande. Spørg dit trykkeri, hvad der kræves. Hvis du vil finde ud af, hvilken side der er emulsionssiden, kan du undersøge filmen under et klart lys, når den er blevet fremkaldt. Den matte side er emulsionssiden, og den blanke side er basissiden. Find ud af, om trykkeriet kræver film med positiv emulsion opad, negativ emulsion opad, positiv emulsion nedad eller negativ emulsion nedad.

   Baggrund Vælger en baggrundsfarve, som udskrives på siden uden for billedområdet. For eksempel kan det være en god ide med en sort eller farvet baggrund på dias, der udskrives til brug på en fremviser. Hvis du vil bruge denne indstilling, skal du klikke på Baggrund og derefter vælge en farve i farvevælgeren. Denne indstilling benyttes udelukkende til udskrivning. Den har ingen indflydelse på selve billedet.

   Ramme Udskriver en sort ramme omkring et billede. Indtast et tal, og vælg en måleenhed for at angive rammens bredde.

   Forløb Udskriver skæremærker inden for snarere end uden for billedet. Brug denne indstilling til at beskære billedet inde i grafikken. Indtast et tal, og vælg en måleenhed for at angive forløbets bredde.

   Interpolation Reducerer det kantede udseende på et billede med lav opløsning ved automatisk at definere nye billeddata, mens der udskrives (på PostScript-printere). Nye billeddata kan dog medføre, at billedkvaliteten mister skarphed.

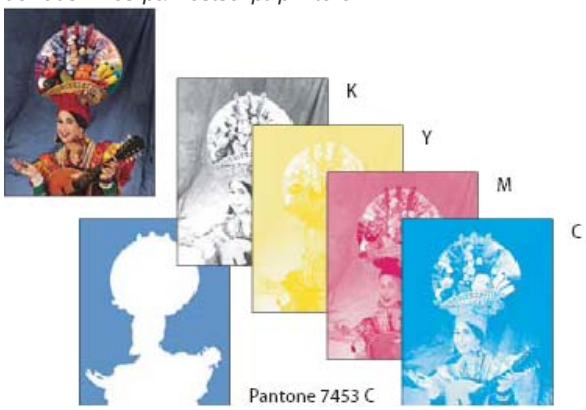
Du kan finde oplysninger om funktionen Medtag vektordata under Udskrivning af vektordata.

Udskrive separationer fra Photoshop

Til toppen

Når du forbereder billedet til prepress og arbejder med CMYK-billeder eller billeder med staffagefarver, kan du udskrive hver farvekanal som en separat side.

Bemærk! *Separationer fra CMYK-, duotone- eller multikanaldokumenter, der udskrives på ikke-Postscript-printere, svarer muligvis ikke til dem, der udskrives på Postscript-printere.*



Hver farvekanal udskrevet som separat side.

Bemærk! *Hvis du udskriver et billede fra et andet program, og du vil udskrive staffagefarvekanaler til staffagefarveplader, skal du først gemme filen i DCS 2.0-format. DCS 2.0 bevarer staffagefarvekanaler. Dette format understøttes af programmer som f.eks. Adobe InDesign og QuarkXPress.*

1. Sørg for, at dokumentet er i CMYK-farver, multikanal- eller duotonetilstand, og vælg derefter Filer > Udskriv.
2. Vælg Separationer i rullemenuen Farvehåndtering.
   Bemærk! *Afhængigt af printeren og printerdriverne på computeren vises disse indstillinger muligvis også i dialogboksen Udskriftsindstillinger. Klik på knappen Egenskaber i Windows for at få adgang til printerdriverens indstillinger. Brug pop op-menuen i Mac OS i dialogboksen Udskriftsindstillinger, der åbnes.*
3. Klik på Udskriv. Separationer udskrives for hver farve i billedet.

Forberede et billede med staffagefarvekanaler til udskrivning fra et andet program

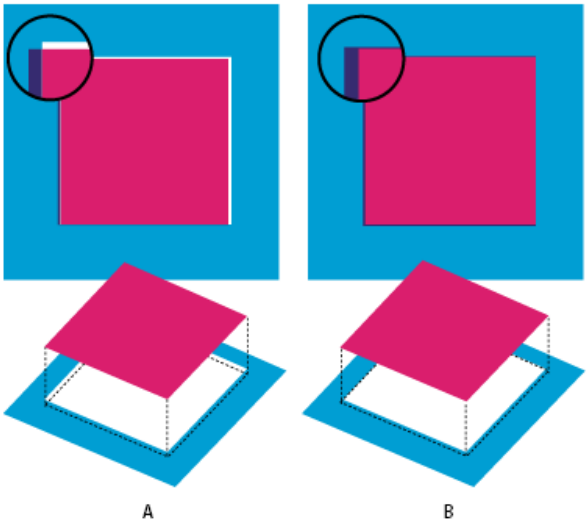
Til toppen

1. Hvis billedet er et duotone-billede, skal du konvertere det til multikanalfarvetilstand.
2. Gem billedet i DCS 2.0-format.
3. Fravælg indstillingerne Medtag halvtoneraster og Medtag overførselsfunktion i dialogboksen DCS 2.0-format.
4. Åbn eller importer billedet i Photoshop, og indstil dine rastervinkler. Sørg for at fortælle trykkeriet, hvilken staffagefarve du vil anvende til hver farveplade.
   Bemærk! *Du kan placere en PSD-fil, der indeholder staffagefarver, direkte i Illustrator eller InDesign uden særlige forberedelser.*

Oprettelse af en diffuseringsfarve

Til toppen

En diffusering er en overlapning, som forhindrer, at der opstår små huller i det udskrevne billede på grund af en lille pasningsfejl på trykpressen. Kontakt trykkeriet, inden du foretager diffusering. I de fleste tilfælde afgør trykkeriet, om diffusering er nødvendig. I givet fald bliver du underrettet om, hvilke værdier du skal angive i dialogboksen Diffusering.



Diffusering til korrektion af pasningsfejl
***A.** Pasningsfejl uden diffusering **B.** Pasningsfejl med diffusering*

Diffusering er beregnet til at korrigere pasningsfejl i rene farver. Generelt set skal du ikke angive diffusering i halvtonebilleder, f.eks. fotografier. Overdreven diffusering kan resultere i en kontureffekt. Disse problemer er muligvis ikke synlige på skærmen, men kan vise sig på udskriften. Photoshop bruger standardregler fordiffusering:

- Alle farver spredes under sort.
- Lysere farver spredes under mørkere farver.
- Gul spredes under cyan, magenta og sort.
- Ren cyan og ren magenta spredes ligeligt under hinanden.

1. Hvis du vil se billedet i outputenhedens farverum, skal du vælge Rediger > Konverter til profil. Se Konvertering af dokumentfarver til en anden profil (Photoshop).
2. Vælg billede > Diffusering.
3. For Bredde skal du angive den diffuseringsværdi, som trykkeriet har angivet. Vælg derefter en måleenhed, og klik på OK. Kontakt trykkeriet for at få oplyst, hvor stor pasningsfejl du kan forvente.

Til toppen

Bestemme scanningsopløsning for udskrivning

Du kan bruge en række teknikker til at bestemme den opløsning, hvorved et foto skal scannes. Hvis du scanner fotos, der skal udskrives, og du kender den nøjagtige størrelse og udskrivningens rasterfrekvens, kan du bruge følgende teknikker til at bestemme scanningsopløsningen. Ofte er det nemmere at scanne ved scannerens maksimale optiske opløsning og derefter ændre billedets størrelse i Photoshop.

Anslå scanningsopløsningen

Du kan bestemme opløsningen til scanningen ved hjælp af de oprindelige og endelige billeddimensioner og outputenhedens opløsning. Scanningsopløsning oversættes til billedopløsning, når du åbner det scannede billede i Photoshop.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - I forbindelse med laserprintere og imagesettere skal du gange printerens rasterfrekvens med 2. Du kan finde printerens rastertæthed ved at se i dokumentationen til printeren eller spørge forhandleren.
   - Til inkjetprintere skal du se i dokumentationen til printeren for at få oplysninger om den optimale opløsning. Mange dye sublimation-printere og enheder, der udskriver direkte på fotopapir, har en optimal opløsning på 300 til 400 dpi.
2. Fastlæg forholdet mellem dimensionerne på det endelige billede og det originale billede. Forholdet mellem et endeligt billede på 6 gange 9 tommer og et originalt billede på 2 gange 3 tommer er f.eks. 3:1.
3. Gang resultatet i trin 1 med resultatet i trin 2.

   Antag f.eks., at du udskriver på en fotosætter med en rastertæthed på 85 lpi, og forholdet mellem det endelige billede og originalen er 3:1. Gang først 85 (rastertætheden) med 2 for at få 170. Gang derefter 170 med 3 for at få en scanningsopløsning på 510 ppi. Hvis du udskriver på en inkjetprinter med en optimal opløsning på 300 dpi, skal du gange 300 med 3 for at få en scanningsopløsning på 900.

   ***Bemærk!** Forskellige farveseparationsprocedurer kan kræve forskellige forhold mellem billedopløsning og rastertæthed. Det er en god idé at kontakte trykkeriet, før du scanner billedet.*

Beregne filstørrelsen før et billede scannes

Du kan oprette en dummyfil for at forudsige den nødvendige filstørrelse til det endelige output af scanningen.

1. Vælg Filer > Ny i Photoshop.
2. Indtast bredden, højden og opløsningen på det endelige udskrevne billede. Opløsningen skal være 1,5 til 2 gange den rastertæthed, du skal bruge til at udskrive. Sørg for, at den ønskede scanningsmetode er valgt. Dialogboksen Nyt/Ny viser filstørrelsen.

   Lad os f.eks. antage, at det endelige billede skal være 4 tommer bredt og 5 tommer højt. Du vil udskrive det med en raster på 150 i forholdet 2:1, så du indstiller opløsningen til 300. Den oprettede filstørrelse er 5,15 MB.

   Når du vil starte scanningen, skal du indtaste filstørrelsen i scannerindstillingerne. Du skal ikke bekymre dig om opløsning eller billeddimensioner. Når du har scannet billedet og importeret det til Photoshop, skal du bruge kommandoen Billedstørrelse (med indstillingen Nye billeddata fravalgt) til at angive den korrekte bredde og højde til billedet.

Flere hjælpeemner

Skærmkorrektur af farver

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Duotoner

Om duotoner
Konvertere et billede til duotone
Redigere duotone-kurven for en given trykfarve
Angive overtryksfarver
Justere visningen af overtryksfarver
Gemme og indlæse duotone-indstillinger
Vise de enkelte farver i et duotone-billede
Udskrive duotoner
Eksportere duotone-billeder til andre programmer

Om duotoner

Til toppen

I Photoshop refererer duotone til både monotoner, duotoner, tritoner samt quadtoner. Monotoner er gråtonebilleder, der udskrives med en enkelt trykfarve (ikke sort). Duotoner, tritoner og quadtoner er gråtonebilleder, der udskrives med to, tre og fire trykfarver. I disse billeder bruges der farveblæk, i stedet for forskellige gråtoner, til at gengive grå toner.

Duotoner forøger toneområdet i et gråtonebillede. Selvom en gråtonereproduktion kan vise op til 256 grå toner, kan en trykpresse kun reproducere omkring 50 grå toner pr. trykfarve. Et gråtonebillede, der kun udskrives med sort trykfarve, kan derfor se væsentligt grovere ud, end hvis det samme billede udskrives med to, tre eller fire trykfarver, hvor hver trykfarve kan reproducere op til 50 grå toner.

Duotones udskrives undertiden med en sort og en grå blæk, hvor den sorte bruges til skygger, mens den grå bruges til mellemtoner og lyse toner. I de fleste tilfælde udskrives duotoner med en farvet trykfarve til de lyse toner. Denne metode giver et billede med en svag antydning af farve og forøger billedets dynamiske område væsentligt. Duotones er perfekt til tofarvede udskriftsjob, hvor en staffagefarve (f.eks. PANTONE-blæk) bruges til at skabe eftertryk.

Da duotoner bruger forskellige farver blæk til at reproducere forskellige niveauer af grå, behandles de i Photoshop som gråtonebilleder med én 8-bit kanal. I duotone-tilstand har du ikke direkte adgang til de enkelte billedkanaler (som i CMYK-, RGB- og Lab-tilstand). I stedet manipulerer du kanalerne gennem kurverne i dialogboksen Duotone-indstillinger.

Konvertere et billede til duotone

Til toppen

1. Konverter billedet til gråtoner ved at vælge Billede > Tilstand > Gråtoner. Du kan kun konvertere 8-bit gråtonebilleder til duotoner.
2. Vælg Billede > Tilstand > Duotone.
3. Vælg Eksempel i dialogboksen Duotone-indstillinger for at få vist billedet.
4. Vælg Monotone, Duotone, Tritone eller Quadtone som indstillingen for Type.
5. Klik på farveboksen (det udfyldte kvadrat) for at åbne farvevælgeren, klik derefter på knappen Farvebiblioteker, og vælg en trykfarvebog og farve i dialogboksen.
   Bemærk! *Hvis du vil producere helt mættede farver, skal du angive farverne i faldende rækkefølge med den mørkeste øverst og den lyseste nederst.*
6. Klik på kurveboksen ved siden af boksen med trykfarver, og juster duotone-kurven for hver trykfarve.
7. Angiv overtryksfarver, hvis det er nødvendigt.
8. Klik på OK.
   Hvis du kun vil anvende en duotone-effekt på en del af et billede, skal du konvertere duotone-billedet til Flerkanaltilstand. Derved konverteres duotone-kurverne til staffagefarvekanaler. Du kan derefter slette en del af staffagefarvekanalen for områder, der skal udskrives med almindelige gråtoner.

Redigere duotone-kurven for en given trykfarve

Til toppen

I et duotone-billede har hver trykfarve en separat kurve, som angiver, hvordan farven fordeles på skyggeområder og højlysområder i billedet. Kurven knytter hver gråtoneværdi i det oprindelige billede til en bestemt trykfarveprocent.

1. Hvis du vil have vist et eksempel på justeringer, skal du vælge indstillingen Eksempel i dialogboksen Duotone-indstillinger.
2. Klik på kurveboksen ved siden af boksen med trykfarver.

   Standardkurven for duotone, en lige diagonal linje, angiver, at de aktuelle gråtoneværdier i det originale billede er knyttet til samme procentværdi for trykfarve. Med denne indstilling gengives en 50%-mellemtonepixel med 50% tone af trykfarven, en 100%-skygge gengives med 100% farve osv.

3. Juster duotone-kurven for hver trykfarve ved at trække et punkt på grafen eller ved at indtaste værdier for de forskellige trykfarveprocenter.
    - Den vandrette akse i kurven skifter fra lyse værdier (venstre) til skygger (højre). Trykfarvens tæthed vokser, når du flytter opad på den lodrette akse. Du kan angive op til 13 punkter på kurven. Når du angiver to værdier på kurven, beregner Photoshop de mellemliggende værdier. Når du justerer kurven, angives der automatisk værdier i tekstboksene med procentværdier.
    - Den værdi, du skriver i tekstboksen, angiver den procentdel af trykfarven, der bruges til at repræsentere gråtoneværdien i det oprindelige billede. Hvis du f.eks. skriver 70 i tekstboksen 100%, bruges der en 70% plet af denne trykfarve til at udskrive 100% skygger.
4. Klik på Gem i dialogboksen Duotone-kurve, hvis du vil gemme de kurver, du har oprettet i dialogboksen.
5. Klik på Indlæs for at indlæse kurverne eller kurver, som er oprettet i dialogboksen Kurver, herunder kurver, som er oprettet vha. indstillingen til vilkårlig kortlægning.

    Du kan bruge infopanelet til at vise blækprocenter, når du arbejder med duotone-billeder. Indstil udlæsningstilstanden til Faktisk farve for at bestemme, hvilke trykfarveprocenter der anvendes, når billedet udskrives. Værdierne afspejler de ændringer, du har angivet i dialogboksen Duotone-kurve.

Til toppen

Angive overtryksfarver

Overtryksfarver er to uafskærmede trykfarver, der udskrives oven på hinanden. Når du f.eks. udskriver cyan trykfarve oven på gul trykfarve, bliver resultatet en grøn farve. Den rækkefølge, trykfarverne udskrives i, samt variationer i farverne og papir kan have stor betydning for det endelige resultat.

Du kan bruge et udskrevet eksempel på overtrykte trykfarver til at få vist, hvordan farverne ser ud på tryk, og justere skærmvisningen i overensstemmelse med dette. Husk på, at justeringen kun har indflydelse på, hvordan overtryksfarverne ser ud på skærmen, ikke på udskriften. Inden du justerer disse farver, skal du sørge for at kalibrere din skærm.

Til toppen

Justere visningen af overtryksfarver

1. Vælg Billede > Tilstand > Duotone.
2. Klik på Overtryksfarver. Dialogboksen Overtryksfarver viser, hvordan de kombinerede trykfarver ser ud på tryk.
3. Klik på farveprøven for den trykfarvekombination, du vil justere.
4. Vælg den ønskede farve på farvevælgeren, og klik på OK.
5. Gentag trin 3 og 4, indtil du er tilfreds med trykfarvekombinationen. Klik derefter på OK.

Til toppen

Gemme og indlæse duotone-indstillinger

Brug knappen Gem i dialogboksen Duotone-indstillinger til at gemme et sæt duotone-kurver, trykfarveindstillinger og overtryksfarver. Brug knappen Indlæs til at indlæse et sæt duotone-kurver, trykfarveindstillinger og overtryksfarver. Du kan derefter anvende indstillingerne på andre gråtonebilleder.

Photoshop indeholder flere eksempelsæt på duotone-, tritone- og quadtone-kurver. Disse sæt indeholder nogle almindeligt anvendte kurver og farver. Brug disse sæt som udgangspunkt, når du opretter dine egne kombinationer.

Til toppen

Vise de enkelte farver i et duotone-billede

Da duotones er enkeltkanalbilleder, vises dine justeringer for enkelte udskrivningsfarver som en del af det endelige sammensatte billede. I nogle tilfælde vil du muligvis have vist de enkelte "trykplader" for at se, hvordan de enkelte farver kommer til at se ud på tryk (som du kan gøre med CMYK-billeder).

1. Når du har angivet trykfarver, skal du vælge Billede> Tilstand > Multikanal.

    Billedet konverteres til multikanaltilstand, hvor hver kanal repræsenteres af en staffagefarvekanal. Indholdet af hver staffagefarvekanal afspejler duotone-indstillingerne nøjagtigt, men eksemplet på skærmen er muligvis ikke så nøjagtigt som eksemplet i Duotone-tilstand.

    Bemærk! *Hvis du foretager ændringer af billedet i multikanaltilstand, kan du ikke vende tilbage til den oprindelige duotone-tilstand (medmindre du kan få adgang til duotone-tilstanden i panelet Oversigt). Hvis du vil justere fordelingen af trykfarve og se resultatet for de enkelte trykplader, skal du foretage ændringerne i dialogboksen Duotone-kurver, før du konverterer billedet til multikanaltilstand.*
2. Vælg den kanal, du vil undersøge, i panelet Kanaler.
3. Vælg Rediger > Fortryd Multikanal for at komme tilbage til Duotone-tilstand.

Til toppen

Udskrive duotoner

Når du opretter duotoner, skal du huske på, at både den rækkefølge, trykfarverne udskrives i, og de rastervinkler, du bruger, har stor betydning for det endelige resultat. (Hvis det er nødvendigt, kan du ændre vinklerne for halvtoneraster på printerens RIP)

Du behøver ikke at konvertere duotone-billeder til CMYK for at udskrive separationer. Du skal blot vælge Separationer i pop op-menuen Profil under Farvestyring i dialogboksen Udskriv (for angivelse af printerindstillinger). Ved konvertering til CMYK-tilstand konverteres alle brugerdefinerede farver til de tilsvarende CMYK-værdier.

Til toppen

Eksportere duotone-billeder til andre programmer

Hvis du vil eksportere et duotone-billede til et sidelayoutprogram, skal du først gemme billedet i EPS- eller PDF-format. (Men hvis billedet indeholder staffagefarvekanaler, skal det konverteres til multikanaltilstand og gemmes i DCS 2.0-format). Husk at navngive brugerdefinerede farver med det relevante suffiks, så det importerende program kan genkende dem. Ellers udskriver programmet muligvis ikke farverne korrekt eller udskriver måske slet ikke billedet.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrivning med farvestyring | CS5

Lad Photoshop bestemme de udskrevne farver
Lad printeren bestemme de udskrevne farver
Udskriv en papirkorrektur

Hvis du vil have et bedre overblik over farvestyring og arbejdsforløb, kan du læse Om farvestyring.

Lad Photoshop bestemme de udskrevne farver

Til toppen

Hvis du har en brugerdefineret farveprofil til en bestemt kombination af printer, trykfarve og papir, giver det ofte bedre resultater at lade Photoshop styre farverne i stedet for printeren.

1. Vælg Filer > Udskriv.
2. Vælg Farvestyring i pop op-menuen.
3. Vælg Photoshop styrer farver i Farvehåndtering.
4. Hvis du vil oprette en printerprofil, skal du vælge den profil, der passer bedst til outputenheden og papirtypen. Hvis der er knyttet nogen profiler til den aktuelle printer, anbringes de oven på menuen, med standardprofilen markeret.

   Jo mere nøjagtigt profilen beskriver outputenhedens virkemåde og udskriftsforholdene (f.eks. papirtype), desto mere nøjagtigt kan farvestyringssystemet oversætte de numeriske værdier for de faktiske farver i et dokument. (Se Installation af en farveprofil).
5. (Valgfrit) Angiv en af følgende indstillinger.

   Gengivelsesmetode Angiver, hvordan Photoshop konverterer farver til destinationens farverum. (Se Om gengivelsesmetoder).

   Kompensation for sort punkt Bevarer skyggedetaljer i billedet ved at simulere outputenhedens fulde dynamiske område.

   Tilpas trykfarver Denne indstilling er aktiveret, når du lader Photoshop styre farver. Marker for at se billedfarverne, som de faktisk bliver udskrevet, i visningsområdet.

   Advarsel om farvetilpasning Aktiveret, når Tilpas trykfarver er markeret. Markeres, hvis du vil fremhæve farver i billedet, der er uden for farveskalaen, alt efter den valgte printerprofil. En farveskala er det farveområde, et farvesystem kan vise eller udskrive. En farve, der kan vises i RGB, kan ligge uden for farveskalaen for den aktuelle printerprofil.

   Vis papir hvidt Indstiller farven hvid i eksempelvisningen til farven på papiret i den valgte printerprofil. Dette giver en mere præcis udskriftsvisning, hvis du udskriver på offwhite papir, såsom avistryk eller kunstpapir, som er mere beige end hvidt. Eftersom absolut hvid og sort skaber kontrast, vil mindre hvidt papir reducere den samlede kontrast i billedet. Offwhite papir kan også ændre den overordnede farvetone i billedet, så gule farver udskrevet på beige papir kan virke mere brunlige.
6. Brug farvestyringsindstillingerne for printerdriveren i dialogboksen Udskriftsindstillinger, som automatisk åbnes, når du klikker på Udskriv. Klik på knappen Indstillinger i Windows for at få adgang til indstillingerne for printerdriveren. I Mac OS skal du bruge pop op-menuen i dialogboksen Udskriftsindstillinger for at åbne indstillingerne for printerdriveren.
7. Deaktiver farvestyring for printeren, så printerens profilindstillinger ikke tilsidesætter dine profilindstillinger.

   Alle printerdrivere har forskellige farvestyringsindstillinger. Hvis det ikke er tydeligt, hvordan farvestyring slås fra, kan du finde oplysningerne i dokumentationen til printeren.
8. Klik på Udskriv.

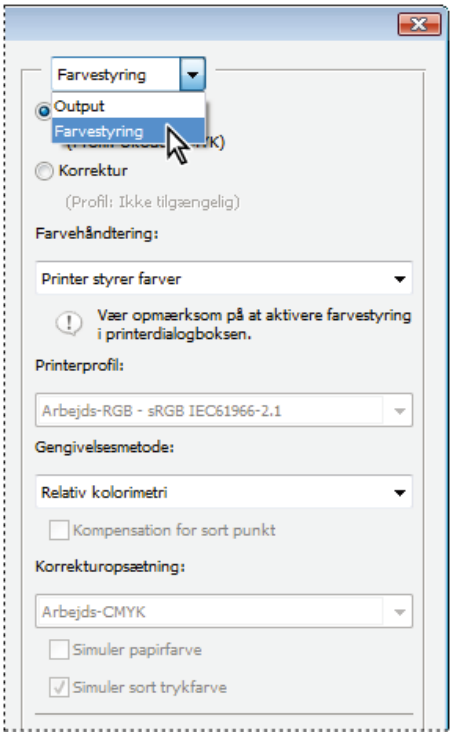
Bemærk! *Hvis der vises en advarsel om, at billedet er større end papirets udskriftsområde, skal du klikke på Annuller, vælge Filer > Udskriv og markere afkrydsningsfeltet Skaler for at tilpasse medie. Hvis du vil ændre papirstørrelse og -layout, skal du klikke på Udskriftsindstillinger og forsøge at udskrive filen igen.*

Lad printeren bestemme de udskrevne farver

Til toppen

Hvis du ikke har en brugerdefineret profil til printeren og papirtypen, kan du lade printerdriveren håndtere farvekonverteringen.

1. Vælg Filer > Udskriv.
2. Vælg Farvestyring i pop op-menuen i øverste højre hjørne.



Vælg Farvestyring for at få vist flere valgmuligheder.

3. Vælg Dokument.

   Profilen vises i parentes på samme linje.
4. Vælg Printer styrer farver i Farvehåndtering.
5. (Valgfrit) Vælg en gengivelsesmetode til konvertering af farver til destinationens farverum.

   Mange ikke-PostScript printerdrivere ignorerer denne indstilling og bruger gengivelsesmetoden Sanselig. (Yderligere oplysninger finder du i Om gengivelsesmetoder).
6. Brug farvestyringsindstillingerne for printerdriveren i dialogboksen Udskriftsindstillinger, som automatisk åbnes, når du klikker på Udskriv. I Windows skal du vælge Udskriftsindstillinger for at åbne indstillingerne for printerdriveren. I Mac OS skal du bruge pop op-menuen i dialogboksen Udskriftsindstillinger for at åbne indstillingerne for printerdriveren.
7. Angiv farvestyringsindstillinger for at få printerdriveren til at håndtere farvestyringen under udskrivningen.

   Alle printerdrivere har forskellige farvestyringsindstillinger. Hvis det ikke er tydeligt, hvordan farvestyring slås til, kan du finde oplysningerne i dokumentationen til printeren.
8. Klik på Udskriv.

Bemærk! *Hvis der vises en advarsel om, at billedet er større end papirets udskriftsområde, og du ikke ønsker at overskride dette område, skal du klikke på Annuller, vælge Filer > Udskriv og markere afkrydsningsfeltet Skaler for at tilpasse medie. Hvis du vil ændre papirstørrelse og -layout, skal du klikke på Udskriftsindstillinger og forsøge at udskrive filen igen.*

Til toppen

Udskriv en papirkorrektur

En *papirkorrektur* (også kaldet en *korrekturudskrift)* er en simulering på tryk, som viser, hvordan det færdige resultat på en trykpresse vil se ud. En papirkorrektur udskrives på en outputenhed, der er billigere end en trykpresse. Nogle inkjetprintere har den nødvendige opløsning til at frembringe billige udskrifter til papirkorrekturer.

1. Vælg Vis > Korrekturopsætning, og vælg de outputbetingelser, du vil simulere. Det kan du gøre med en forudindstilling eller ved at oprette en brugerdefineret korrekturopsætning. Se Skærmkorrektur af farver.

   Visningen ændres automatisk i henhold til den korrektur, som du vælger, medmindre du vælger Brugerdefineret. I dette tilfælde åbnes dialogboksen Tilpas korrekturbetingelse. Du skal gemme brugerdefinerede korrekturindstillinger, hvis de skal vises i menuen Forudindstilling for korrekturopsætning i dialogboksen Udskriv. Følg instruktionerne for at tilpasse en korrektur.
2. Vælg Filer > Udskriv, når du har valgt en korrektur.
3. Vælg Farvestyring i pop op-menuen.
4. Vælg Korrektur.

   Den profil, der vises i parenteser, skal svare til den korrekturopsætning, du valgte tidligere.

5. Vælg Photoshop styrer farver i Farvehåndtering.
6. Vælg den profil, der skal bruges til din outputenhed, i Printerprofil.
7. (Valgfrit) Angiv en af følgende indstillinger.

   Korrekturopsætning Denne indstilling er tilgængelig, hvis du vælger Korrektur i området Udskriv. Vælg tilpassede korrekturer, som findes lokalt på harddisken, i pop op-menuen.

   Simuler papirfarve Simulerer, hvordan farver ser ud på papiret på den simulerede enhed. Med denne indstilling får du den mest nøjagtige korrektur, men indstillingen er ikke tilgængelig for alle profiler.

   Simuler sort trykfarve Simulerer lysstyrken i mørke farver for den simulerede enhed. Med denne indstilling får du de mest nøjagtige korrekturer af mørke farver, men indstillingen er ikke tilgængelig for alle profiler.
8. Brug farvestyringsindstillingerne for printerdriveren i dialogboksen Udskriftsindstillinger, som automatisk åbnes, når du klikker på Udskriv. Klik på knappen Indstillinger i Windows for at få adgang til indstillingerne for printerdriveren. I Mac OS skal du bruge pop op-menuen i dialogboksen Udskriftsindstillinger for at åbne indstillingerne for printerdriveren.
9. Deaktiver farvestyring for printeren, så printerens profilindstillinger ikke tilsidesætter dine profilindstillinger.

   Alle printerdrivere har forskellige farvestyringsindstillinger. Hvis det ikke er tydeligt, hvordan farvestyring slås fra, kan du finde oplysningerne i dokumentationen til printeren.
10. Klik på Udskriv.

Bemærk! *Hvis der vises en advarsel om, at billedet er større end papirets udskriftsområde, skal du klikke på Annuller, vælge Filer > Udskriv og markere afkrydsningsfeltet Skaler for at tilpasse medie. Hvis du vil ændre papirstørrelse og -layout, skal du klikke på Udskriftsindstillinger og forsøge at udskrive filen igen.*

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrivning fra Photoshop CS5

Grundlæggende oplysninger om udskrivning
Om udskrivning fra skrivebordet
Udskriv billeder
Placer og skaler billeder
Udskriv vektordata

Grundlæggende oplysninger om udskrivning

Til toppen

Uanset om du skal udskrive et billede på en skrivebordsprinter, eller du skal sende et billede til et eksternt trykkeri, vil det få udskriftsjobbet til at gå lettere og sikre, at det færdige billede ser korrekt ud, hvis du har et grundlæggende kendskab til udskrivning.

Udskrivningstyper For mange Photoshop-brugere sendes et billede bare til en inkjetprinter for at udskrive det. Photoshop kan sende billedet til forskellige enheder, hvor det udskrives direkte på papir eller konverteres til et positivt eller negativt billede på film. I sidstnævnte tilfælde kan filmen bruges til at oprette en trykplade med henblik på trykning med en mekanisk trykpresse.

Billedtyper De enkleste billeder, f.eks. streggrafik, bruger kun én farve inden for et enkelt gråtoneniveau. Et mere komplekst billede, f.eks. et fotografi, indeholder varierende farvetoner. Denne type billede er kendt som et *halvtonebillede*.

Farveseparation Illustrationer til kommerciel reproduktion, som indeholder flere farver, skal udskrives på separate trykplader, én for hver farve. Denne proces kaldes *farveseparation* og anvender generelt trykfarverne cyan, magenta, gul og sort (CMYK). I Photoshop kan du tilpasse den måde, som forskellige plader genereres på.

Detaljeringsgrad Et udskrevet billedes detaljeringsgrad afhænger af billedets opløsning (pixel pr. tomme) og af printeropløsningen (punkter pr. tomme). De fleste PostScript-laserprintere har en opløsning på 600 dpi, mens PostScript-fotosættere har en opløsning på 1200 dpi eller mere. Inkjetprintere bruger mikroskopiske blækdråber, ikke faktiske punkter, hvilket betyder at opløsningen er på ca. 300 til 720 dpi.

Om udskrivning fra skrivebordet

Til toppen

Medmindre du arbejder på et professionelt trykkeri eller i et lignende firma, udskriver du formentlig billeder på en skrivebordsprinter, f.eks. en inkjet-, dye sublimation- eller laserprinter, og ikke til en fotosætter. I Photoshop kan du styre, hvordan billedet udskrives.

Skærme viser billeder ved hjælp af lys, mens skrivebordsprintere gengiver billeder ved hjælp af trykfarve, blæk eller pigment. Derfor kan en desktop printer skrivebordsprinter ikke gengive alle de farver, der er vist på skærmen. Hvis du indarbejder bestemte fremgangsmåder (f.eks. et farvestyringssystem) i dit arbejde, kan du opnå sikre resultater, når du skal udskrive billeder på en skrivebordsprinter. Vær opmærksom på følgende, når du arbejder med et billede, du vil udskrive:

- Hvis billedet er i RGB-tilstand, skal du ikke konvertere dokumentet til CMYK-tilstand, når du udskriver på en skrivebordsprinter. Du skal kun arbejde i RGB-tilstand. Skrivebordsprintere er som regel konfigureret til at acceptere RGB-data og bruger intern software til at konvertere til CMYK. Hvis du sender CMYK-data, anvender de fleste skrivebordsprintere alligevel en konvertering med uforudsigelige resultater.
- Hvis du vil have vist et eksempel på, hvordan billedet kommer til at se ud på en enhed, du har en profil til, skal du bruge kommandoen Korrekturfarver.
- Hvis du vil gengive skærmfarver nøjagtigt på den udskrevne side, skal du medtage farvestyring i arbejdsforløbet. Arbejd med en skærm, der er kalibreret og karakteriseret. Ideelt set burde du oprette en brugertilpasset profil specifikt til printeren og det papir, der udskrives på. Standardprofilen til printeren kan dog også godt skabe acceptable udskrifter.

Udskriv billeder

Til toppen

Photoshop har følgende udskrivningskommandoer:

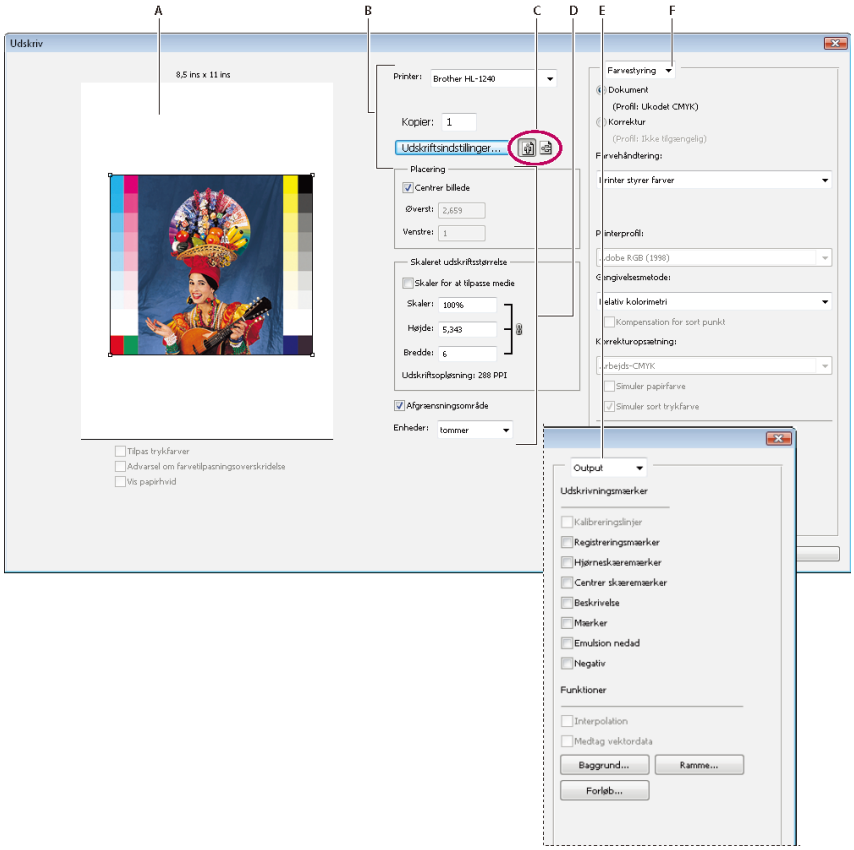
Udskriv Viser dialogboksen Udskriv, hvor du kan se et eksempel på udskriften og ændre printerindstillingerne. (De brugertilpassede indstillinger bliver gemt som de nye standardindstillinger, når du klikker på Udført eller Udskriv).

Udskriv én kopi Udskriver en enkelt kopi af en fil uden at åbne en dialogboks.

Hvis du vil maksimere effektiviteten, kan du inkludere kommandoen Print i listen Handlinger. (I Photoshop findes alle printerindstillingerne i én dialogboks).

Angiv udskriftsindstillinger i Photoshop, og udskriv

1. Vælg Filer > Udskriv.



Dialogboksen Udskriv
***A.** Vis eksempel på udskrift **B.** Vælg indstillinger for printer og udskriftsjob **C.** Angiv papirretning **D.** Placer og skaler billedet **E.** Angiv indstillinger for prepress-output **F.** Angiv indstillinger for farvestyring og korrektur*

2. Vælg printer, antal kopier og papirretning.

   Med Mac OS får du den bedste billedkvalitet med fint nuancerede farvetoner, som fx en lys himmel, ved at sende 16-bit data til printeren.

3. Juster billedets placering og skalering i forhold til den valgte papirstørrelse og -retning. Se Placer og skaler billeder.
4. Indstil farvestyringen og outputindstillingerne, som du finder i pop op-menuen i øverste, højre hjørne.
5. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på Udskriv for at udskrive billedet.
   - Klik på Annuller for at lukke dialogboksen uden at gemme indstillingerne.
   - Klik på Udført for at bevare indstillingerne og lukke dialogboksen.

   ***Bemærk!** Hvis der vises en advarsel om, at billedet er større end papirets udskriftsområde, skal du klikke på Annuller, vælge Filer > Udskriv og markere afkrydsningsfeltet Skaler for at tilpasse medie. Hvis du vil ændre papirstørrelse og -layout, skal du klikke på Udskriftsindstillinger og forsøge at udskrive filen igen.*

Angiv printerindstillinger

1. Klik på Udskriftsindstillinger i dialogboksen Udskriv.
2. Indstille papirstørrelse, kilde og sideretning efter behov.

   De tilgængelige indstillinger afhænger af printeren, printerdriverne og operativsystemet.

Til toppen

Placer og skaler billeder

Du kan justere et billedes placering og skalering ved hjælp af indstillinger i dialogboksen Udskriv. Den skyggelagte ramme i papirkanten repræsenterer margenerne på det valgte papir. Udskriftsområdet er hvidt.

Et billedes grundlæggende udskriftsstørrelse bestemmes af indstillingerne for dokumentstørrelse i dialogboksen Billedstørrelse. Når du skalerer et billede i dialogboksen Udskriv, ændres størrelsen og opløsningen kun på det udskrevne billede. Hvis du f.eks. skalerer et billede på 72 ppi til 50 % i dialogboksen Udskriv, udskrives billedet med en opløsning på 144 ppi, men indstillingerne for dokumentstørrelse i dialogboksen Billedstørrelse

ændres ikke. Feltet Udskriftsopløsning under området Skaleret udskriftsstørrelse viser udskriftsopløsningen med den aktuelle skaleringsindstilling.

Mange tredjepartsprinterdrivere har en skaleringsindstilling i dialogboksen Udskriftsindstillinger. Denne skalering har indflydelse på alt på siden, herunder størrelsen af alle sidemærker, f.eks. skæremærker og billedtekster, mens skaleringsprocenten for kommandoen Udskriv, kun påvirker størrelsen på det udskrevne billede (ikke størrelsen på sidemærker).

Bemærk! *Dialogboksen Udskriv afspejler muligvis ikke de nøjagtige værdier for Skalering, Højde og Bredde, hvis du angiver en skaleringsprocent i dialogboksen Udskriftsindstillinger. Hvis du vil undgå unøjagtig skalering, skal du angive skaleringen med dialogboksen Udskriv i stedet for dialogboksen Udskriftsindstillinger. Angiv ikke en skaleringsprocent i begge dialogbokse.*

Flyt et billede på papiret

- Vælg Filer > Udskriv, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg Centrer billede for at centrere billedet i udskriftsområdet.
  - Fravælg Centrer billede, og indtast derefter numeriske værdier for Top og Venstre for at placere billedet.
  - Fravælg Centrer billede, og træk derefter billedet til eksempelområdet.

Skaler et billedes udskriftsstørrelse

- Vælg Filer > Udskriv, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Klik på Skaler for at tilpasse medie, så billedets størrelse tilpasses udskriftsområdet på det valgte papir.
  - Fravælg Skaler for at tilpasse medie, og indtast derefter numeriske værdier for Højde og Bredde for at skalere billedet igen.
  - Vælg Afgrænsningsområde, og træk et af afgrænsningsområdets håndtag i visningsområdet for at opnå den ønskede skalering.

Til toppen

Udskriv vektordata

Hvis et billede indeholder vektorgrafik, f.eks. figurer og tekst, kan Photoshop sende vektordata til en PostScript-printer. Når du vælger at medtage vektordata, sender Photoshop et separat billede til printeren for hvert tekstlag og hvert vektorformlag. Disse yderligere billeder udskrives oven på grundbilledet og udklippes vha. deres vektorkontur. På den måde udskrives kanterne i vektorgrafik ved printerens fulde opløsning, selvom indholdet af hvert lag er begrænset til opløsningen i billedfilen.

Bemærk! *Visse blandingstilstande og lageffekter krævede vektordata ilagt raster.*

1. Vælg Filer > Udskriv.
2. Vælg Output i pop op-menuen.
3. Vælg indstillingen Medtag vektordata.
4. Klik på Udskriv.

Bemærk! *Hvis der vises en advarsel om, at billedet er større end papirets udskriftsområde, skal du klikke på Annuller, vælge Filer > Udskriv og markere afkrydsningsfeltet Skaler for at tilpasse medie. Hvis du vil ændre papirstørrelse og -layout, skal du klikke på Udskriftsindstillinger og forsøge at udskrive filen igen.*

Flere hjælpeemner

- Billedstørrelse og -opløsning
- Om skærmkorrektur af farver
- Om farveprofiler

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Automatisering

Batch-handlinger
Infinite Skills (9. aug. 2012)
videoselvstudium

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Bruge scripts

Køre et JavaScript
Indstille scripts og handlinger til at køre automatisk

Photoshop understøtter ekstern automatisering med scripts. I Windows kan du bruge scriptsprog, der understøtter COM-automatisering, f.eks. VB-script. I Mac OS kan du bruge sprog som AppleScript, med hvilket du kan sende Apple-hændelser. Disse sprog fungerer ikke på tværs af platforme, men de kan styre flere programmer som f.eks. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator og Microsoft Office. I Mac OS kan du også bruge Apples Photoshop-handlinger til Automator til at kontrollere opgaver i Photoshop.

Du kan også bruge JavaScript på begge platforme. Med JavaScript-understøttelse kan du skrive Photoshop-scripts, der kører på enten Windows eller Mac OS.

Bemærk! *Du kan finde dokumentationen om script i mappen Photoshop CS5/Scripting/Documents. Ekstramodulet Scriptlistener ligger i Photoshop CS5/Scripting/Utilities.*

Køre et JavaScript

Til toppen

❖ Vælg Filer > Scripts, og vælg derefter scriptet på listen. Listen over scripts indeholder alle de scriptfiler, der er gemt med filtypenavnet .js eller .jsx og er gemt i mappen Photoshop CS5/Faste indstillinger/Scripts. Hvis du vil køre et script, der er gemt på en anden placering, skal du vælge Filer > Scripts > Gennemse og navigere til scriptet.

Indstille scripts og handlinger til at køre automatisk

Til toppen

Du kan få en hændelse, f.eks. åbne, gemme eller eksportere en fil i Photoshop, til at udløse en JavaScript- eller Photoshop-handling. Photoshop har forskellige standardhændelser, eller du kan få en Photoshop-scripthændelse til at udløse scriptet eller handlingen. Se Scriptguide til Photoshop CS5 for at få yderligere oplysninger om scripthændelser.

1. Vælg Filer > Scripts > Scripthændelsesstyring.
2. Vælg Aktiver hændelser for at køre scripts/handlinger.
3. Vælg den hændelse i menuen Hændelse i Photoshop, der skal udløse scriptet eller handlingen.
4. Vælg enten Script eller Handling, og vælg derefter scriptet eller handlingen, der skal køres, når hændelsen finder sted.

   Photoshop har flere prøvescripts, du kan vælge. Hvis du vil køre et andet script, skal du vælge Gennemse og derefter finde scriptet. Til handlinger skal du vælge handlingssættet i den første pop op-menu og en handling fra det pågældende sæt i den anden menu. Handlingen skal være indlæst i handlingspanelet, ellers vises den ikke i disse menuer.
5. Klik på Tilføj. Hændelsen og dens tilknyttede script eller handling vises i dialogboksen.
6. Hvis du vil deaktivere og fjerne enkelte hændelser, skal du markere dem på listen og klikke på Fjern. Hvis du vil deaktivere alle hændelser, men bevare dem på listen, skal du fravælge Aktiver hændelser for at køre scripts/handlinger.

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Batchbehandle filer

Konvertere filer med Billedbehandler
Behandle udvalgte filer
Oprette et slipværktøj ud fra en handling
Indstillinger for batchbehandling og behandling med slipværktøj

Til toppen

Konvertere filer med Billedbehandler

Billedbehandler konverterer og behandler flere filer. I modsætning til kommandoen Batch kan du med Billedbehandler behandle filer uden først at oprette en handling. Du kan gøre følgende i Billedbehandler:

- Konvertere et sæt filer til enten JPEG-, PSD- eller TIFF-format eller konvertere filer til alle tre formater samtidigt.
- Behandle et sæt Camera Raw-filer med de samme indstillinger.
- Skalere billeder, så de passer inden for de angivne pixeldimensioner.
- Integrere en farveprofil eller konvertere et sæt filer til sRGB og gemme dem som JPEG-billeder til internettet.
- Medtage copyrightmetadata i de konverterede billeder.

Du kan bruge Billedbehandler sammen med Photoshop- (PSD), JPEG- og Camera Raw-filer.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Filer > Scripts > Billedbehandler (Photoshop)
   - Vælg Værktøjer > Photoshop > Billedbehandler (Bridge)
2. Vælg de billeder, du vil behandle. Du kan vælge at behandle åbne filer eller vælge en mappe med filer, der skal behandles.
3. (Valgfrit) Vælg Åbn første billede for at anvende indstillinger for at anvende de samme indstillinger på alle billederne.

   Hvis du behandler en gruppe Camera Raw-filer, der er taget under samme lysforhold, kan du justere indstillingen i det første billede og derefter anvende de samme indstillinger på resten af billederne.

   Brug denne indstilling sammen med PSD- eller JPEG-kildebilleder, hvis filens farveprofil ikke passer til din arbejdsprofil. Du kan vælge en farveprofil, der skal bruges til at konvertere det første billede og alle billederne i mappen.

   Bemærk! *De indstillinger, du anvender sammen med Billedbehandler, er midlertidige og bruges kun sammen med Billedbehandler. Billedets aktuelle Camera Raw-indstillinger bruges til at behandle billedet, medmindre du ændrer dem i Billedbehandler.*
4. Vælg den placering, hvor du vil gemme de behandlede filer.

   Hvis du behandler den samme fil flere gang på samme destination, gemmes hver fil med sit eget filnavn og overskrives ikke.
5. Vælg de filtyper og indstillinger, der skal gemmes.
   Gem som JPEG Gemmer billeder i JPEG-format i en mappe med navnet JPEG i destinationsmappen.

   Kvalitet Indstiller JPEG-billedets kvalitet til mellem 0 og 12.

   Skaler og tilpas Skalerer billedet, så det passer inden for de dimensioner, du angiver i Bredde og Højde. Billedet bevarer sine oprindelige proportioner.

   Konverter profil til sRGB Konverterer farveprofilen til sRGB. Sørg for, at Medtag ICC-profil er valgt, hvis du vil gemme profilen sammen med billedet.

   Gem som PSD Gemmer billeder i Photoshop-format i en mappe med navnet PSD i destinationsmappen.

   Maksimer kompatibilitet Gemmer en sammensat version af et laginddelt billede i målfilen af hensyn til kompatibilitet med programmer, der ikke kan læse laginddelte billeder.

   Gem som TIFF Gemmer billeder i TIFF-format i en mappe med navnet TIFF i destinationsmappen.

   LZW-komprimering Gemmer TIFF-filen med LZW-komprimeringsmetoden.
6. Angiv andre behandlingsindstillinger.
   Kør handling Kører en Photoshop-handling. Vælg handlingssættet i den første menu og handlingen i den anden. Handlingssæt skal være indlæst i handlingspanelet, ellers vises de ikke i disse menuer.

   Copyrightoplysninger Medtager tekst, du skriver i IPTC-copyrightmetadataene til filen. Tekst, du medtager her, overskriver copyrightmetadataene i den oprindelige fil.

Medtag ICC-profil Integrerer farveprofilen sammen med de gemte filer.

7. Klik på Kør.

Inden du behandler billederne, skal du klikke på Gem for at gemme de aktuelle indstillinger i dialogboksen. Næste gang du skal behandle filer med denne gruppe indstillinger, skal du klikke på Indlæs og navigere til de gemte indstillinger for Billedbehandler.

Til toppen

Behandle udvalgte filer

Kommandoen Batch kører en handling på en mappe med filer. Hvis du har et digitalkamera eller en scanner med en dokumentføder, kan du også importere og behandle flere billeder med en enkelt handling. Du skal muligvis hente et ekstramodul, som understøtter handlinger, for at scanneren eller det digitale kamera fungerer.

Bemærk! *Hvis ekstramodulet ikke er skrevet til import af flere dokumenter på én gang, virker det muligvis ikke under batchprocessen, eller hvis det bruges som en del af en handling. Kontakt producenten af ekstramodulet for at få yderligere oplysninger.*
Du kan også importere PDF-billeder fra Acrobat Capture eller andre programmer.

Når du batch-behandler filer, kan du lade alle filerne være åbne, lukke og gemme ændringerne i originalfilerne eller gemme redigerede versioner af filerne et andet sted (og dermed lade originalerne være uændrede). Hvis du gemmer de behandlede filer et nyt sted, kan du oprette en ny mappe til de behandlede filer, før batch-processen startes.

Hvis du vil batch-behandle ved hjælp af flere handlinger, skal du oprette en ny handling, der afspiller alle de andre handlinger, og derefter batch-behandle ved hjælp af den nye handling. Hvis du vil batchbehandle flere mapper, skal du i en mappe oprette aliasser til de andre mapper, du vil behandle, og vælge indstillingen Medtag alle undermapper.

Reducer antallet af gemte oversigtstilstande, og fravælg indstillingen Opret automatisk først snapshot i oversigtspanelet for at få bedre batchydeevne.

Batchbehandle filer

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Filer > Automatiser > Batch (Photoshop)
   - Vælg Værktøjer > Photoshop > Batch (Bridge)
2. Angiv den handling, du vil bruge til at behandle filerne, i pop op-menuerne Sæt og Handling. Menuerne viser de handlinger, der er tilgængelige i handlingspanelet. Det kan være nødvendigt at vælge et andet sæt eller indlæse et sæt i panelet, hvis du ikke kan se handlingen.
3. Vælg de filer, der skal behandles, i pop op-menuen Kilde:
   Mappe Behandler filer i en mappe, du angiver. Klik på Vælg for at finde og vælge mappen.

   Importer Behandler billeder fra et digitalkamera, en scanner eller et PDF-dokument.

   Åbnede filer Behandler alle åbne filer.

   Bridge Behandler valgte filer i Adobe Bridge. Hvis der ikke er valgt nogen filer, behandles filerne i den aktuelle Bridge-mappe.
4. Angiv indstillinger for behandling, lagring og filnavngivning. Beskrivelser af indstillingerne for dialogboksen Batch finder du i afsnittet Indstillinger for batchbehandling og behandling med slipværktøj.

Batchbehandle filer i indlejrede mapper til andre formater

1. Behandl mapperne som normalt, indtil du skal vælge mål.
2. Vælg Gem og luk som mål. Du kan angive indstillinger for Tilsidesæt handlingensGem som-kommandoer for at udføre følgende:
   - Hvis trinnet Gem som i handlingen indeholder et filnavn, tilsidesættes dette navn med navnet på det dokument, der gemmes. Alle Gem som-trin behandles, som om de er indspillet uden filnavn.
   - Den mappe, du har angivet i handlingstrinnet Gem som, tilsidesættes af dokumentets oprindelige mappe.

   Bemærk! *Der skal være et Gem som-trin i handlingen, da kommandoen Batch ikke automatisk gemmer filer.*

   Du kan bruge denne fremgangsmåde til f.eks. at gøre billeder skarpere, skalere og gemme dem som JPEG-billeder i deres oprindelige mapper. Du kan oprette en handling, der har et skarphedstrin, størrelsestrin og trinnet Gem som JPEG. Når du batch-behandler denne handling, skal du vælge Medtag alle undermapper, gøre målet til Gem og luk og vælge Tilsidesæt handlingensGem som-kommandoer.

Til toppen

Oprette et slipværktøj ud fra en handling

Et slipværktøj anvender en handling på et eller flere billeder eller på en mappe med billeder, som du trækker over på slipværktøjsikonet. Du kan gemme et slipværktøj på skrivebordet eller på en disk.

Slipværktøjsikon

Handlinger er grundlaget for at oprette slipværktøjer. Du skal oprette den ønskede handling i handlingspanelet, før du opretter et slipværktøj. (Se Oprettelse af handlinger).

1. Vælg Filer > Automatiser > Opret slipværktøj.
2. Angiv, hvor slipværktøjet skal gemmes. Klik på Vælg under Gem slipværktøj i, og naviger til placeringen.
3. Vælg handlingssættet, og angiv derefter, hvilken handling du vil bruge i menuerne Sæt og Handling. (Vælg handlingen i handlingspanelet, inden du åbner dialogboksen, for at vælge disse menuer på forhånd).
4. Angiv indstillinger for behandling, lagring og filnavngivning. Beskrivelser af indstillingerne for dialogboksen Batch finder du i afsnittet Indstillinger for batchbehandling og behandling med slipværktøj.

Tip til platformsuafhængige slipværktøjer

Når du opretter slipværktøjer til både Windows og Mac OS, skal du være opmærksom på følgende kompatibilitetsproblemer:

- Når du har flyttet et slipværktøj, som er oprettet i Windows, til Mac OS, skal du trække slipværktøjet over på Photoshop-ikonet på skrivebordet. Photoshop opdaterer slipværktøjet til brug i Mac OS.
- Når du opretter slipværktøjer i Mac OS, skal du bruge arkivtypen .exe, så de bliver kompatible med både Windows og Mac OS.
- Referencer til filnavne understøttes ikke på tværs af operativsystemer. Hvis en handling henviser til et fil- eller mappenavn (f.eks. kommandoen Åbn eller Gem som eller en justeringskommando, der indlæser indstillingerne fra en fil), standses afviklingen, og brugeren bliver bedt om at angive et filnavn.

Behandle en fil med et slipværktøj

❖ Træk en fil eller mappe over på slipværktøjsikonet. Photoshop starter, hvis det ikke allerede kører.

Indstillinger for batchbehandling og behandling med slipværktøj

Til toppen

Angiv disse indstillinger i dialogboksene Batch og Slipværktøj.

Tilsidesætte handlingens Åbn-kommandoer Sikrer, at de filer, du valgte i kommandoen Batch, behandles uden at åbne en evt. angiven fil i kommandoen Åbn i handlingen. Hvis handlingen indeholder kommandoen Åbn, som åbner en gemt fil, og du ikke vælger denne indstilling, åbner og behandler kommandoen Batch kun den fil, du brugte til at indspille kommandoen Åbn (dette sker, fordi kommandoen Batch åbner den fil, der er angivet af handlingen, efter at hver af filerne i batchkildemappen er åbnet. Da den senest åbnede fil er den, der er nævnt i handlingen, udfører kommandoen Batch handlingen på den fil, og således behandles ingen af filerne i batchkildemappen).
For at kunne bruge denne indstilling skal handlingen indeholde kommandoen Åbn. I modsat fald åbner kommandoen Batch ikke de filer, du har valgt til batchbehandling. Ved at vælge denne indstilling tilsidesætter du ikke alt i kommandoen Åbn – kun valget af filer, der skal åbnes.

Fravælg denne indstilling, hvis handlingen blev indspillet til at fungere på en åben fil, eller hvis handlingen indeholder Åbn-kommandoer til bestemte filer, som kræves af handlingen.

Medtag alle undermapper Behandler filer i undermapper til den angivne mappe.
Undertryk advarsler om farveprofiler Slår visning af farvepolitikmeddelelser fra.
Undertryk dialogbokse med indstillinger for filåbning Skjuler dialogbokse med indstillinger for filåbning. Denne indstilling kan især bruges ved batch-behandling af handlinger på Camera Raw-billedfiler. Standardindstillingerne eller de sidst angivne indstillinger bruges.
Menuen Destination Angiver, hvor de behandlede filer skal gemmes

Ingen Lader filerne være åbne uden at gemme ændringer (medmindre handlingen indeholder kommandoen Gem).
Gem og luk Gemmer filerne på deres aktuelle placering og overskriver de originale filer.
Mappe Gemmer de behandlede filer på et andet sted. Klik på Vælg for at angive målmappen.

Tilsidesætte handlingens Gem som-kommandoer Sikrer, at de behandlede filer gemmes i destinationsmappen, der er angivet i kommandoen Batch (eller i deres oprindelige mappe hvis du vælger Gem og Luk), med deres oprindelige navne eller de navne, du angav i afsnittet Filnavngivning i dialogboksen Batch.
Hvis du ikke vælger denne indstilling, og din handling indeholder kommandoen Gem som, gemmes filerne i mappen, der er angivet af kommandoen Gem som i handlingen, i stedet for i den mappe, der er angivet i kommandoen Batch. Hvis du ikke vælger denne indstilling, og kommandoen Gem som i handlingen angiver et filnavn, overskriver kommandoen Batch den samme fil (filen, der er angivet i handlingen), hver gang den behandler et billede.

Hvis du ønsker, at kommandoen Batch skal behandle filer ved at bruge de oprindelige filnavne i den mappe, du angav i kommandoen Batch, skal du gemme dit billede i handlingen. Når du derefter opretter batchen, skal du vælge Tilsidesæt handlingens Gem som-kommando og angive en destinationsmappe. Hvis du omdøber billederne i kommandoen Batch og ikke vælger Tilsidesæt handlingens Gem som-kommando, gemmer Photoshop dine behandlede billeder to gange: Én gang med det nye navn i den angivne mappe og én gang med det oprindelige navn

i den mappe, der er angivet af kommandoen Gem som i handlingen.

For at kunne bruge denne indstilling skal handlingen indeholde kommandoen Gem som. I modsat fald gemmer kommandoen Batch ikke de behandlede filer. Ved at vælge denne indstilling springer du ikke alt over i kommandoen Gem som – kun det angivne filnavn og den angivne mappe.

Bemærk! *Nogle indstillinger for Gem er ikke tilgængelige i kommandoerne Batch og Opret slipværktøj (f.eks. JPEG-komprimering og TIFF-indstillinger). Hvis du vil bruge disse indstillinger, skal du indspille et Gem som-trin i handlingen, hvilket indeholder de ønskede indstillinger, og derefter bruge indstillingen Tilsidesæt handlingensGem som-kommandoer for at sikre, at dine filer er gemt på det sted, du har angivet i kommandoen Batch eller Opret slipværktøj. Photoshop tilsidesætter det angivne filnavn og den angivne sti i handlingens Gem som-kommando og bevarer indstillingerne for Gem ved at bruge den nye sti og det nye filnavn, som du angiver i dialogboksen Batch.*

Filnavngivning Angiver filnavngivningskonventioner, hvis der skrives filer til en ny mappe. Vælg elementer i pop op-menuerne, eller skriv tekst i de felter, der skal kombineres til standardnavnene for alle filer. Med felterne kan du ændre rækkefølgen og formateringen af filnavnets komponenter. Du skal medtage mindst ét felt, som er unikt for hver fil, f.eks. filnavn, serienummer eller seriebogstav, for at forhindre filer i at overskrive andre filer. Startserienr. angiver startnummeret for alle serienummerfelter. Seriebogstavfelter starter altid med bogstavet "A" for den første fil.

Kompatibilitet Gør filnavne kompatible med operativsystemerne Windows, Mac OS og Unix.

Hvis du gemmer filer ved hjælp af indstillingerne i kommandoen Batch, gemmes filerne normalt i samme format som de originale filer. Hvis du vil oprette en batch-proces, der gemmer filer i et nyt format, skal du indspille kommandoen Gem som efterfulgt af kommandoen Luk som en del af den oprindelige handling. Vælg derefter Tilsidesæt handlingens Gem som-kommandoer som Destination, når du konfigurerer batchbehandlingen.

Menuen Fejl Angiver, hvordan fejl i behandlingen skal håndteres:

Stop ved fejl Afbryder processen, indtil du har bekræftet fejlmeddelelsen.

Logfør fejl i en fil Registrerer hver fejl i en fil uden at standse processen. Hvis fejlene registreres i en logfil, vises der en meddelelse efter behandlingen. Hvis du vil gennemse fejlfilen, skal du åbne den i et tekstredigeringsprogram, når kommandoen Batch er færdig.

Flere hjælpeemner

Billedbehandlingsvideo

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprette datastyret grafik

Definere variabler
Omdøbe en variabel
Definere et datasæt
Vise eller anvende et datasæt
Generere grafik ved hjælp af datasæt
Oprette datasæt i eksterne filer
Importere et datasæt

Med datastyret grafik er det muligt at fremstille flere versioner af et billede hurtigt og præcist til tryk eller webprojekter. Du kan f.eks. producere 100 versioner af et webbanner med forskellig tekst og forskellige billeder, som alle er baseret på et skabelondesign.

Følg nedenstående generelle fremgangsmåde for at oprette grafik ud fra skabeloner og datasæt:

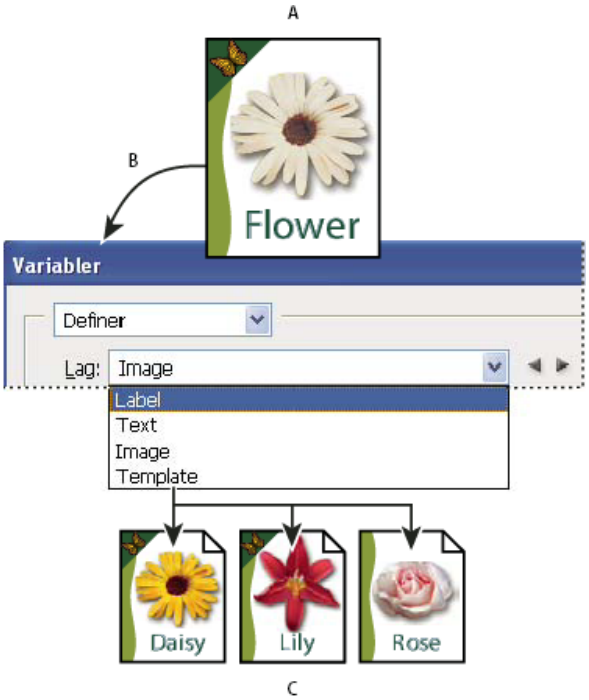
1. Opret den grundlæggende grafik, der skal bruges som skabelonen.
Brug lag til at adskille de elementer, du vil ændre i grafikken.

2. Definer variabler i grafikken.
Variabler angiver de dele i billeder, der ændres. (Se Definere variabler)

3. Opret eller importer datasættene.
Du kan oprette datasættene i skabelonen eller importere dem fra en tekstfil. (Se Definere et datasæt og Oprette datasæt i eksterne filer)

4. Åbn dokumentet med hvert datasæt.
Du kan få vist, hvordan den endelige grafik kommer til at se ud, inden du eksporterer alle filerne. (Se Vise eller anvende et datasæt)

5. Generer grafikken ved at eksportere den sammen med dataene.
Du kan eksportere den som Photoshop-filer (PSD). (Se Generere grafik ved hjælp af datasæt)



Oprette forskellige versioner af et billede ved hjælp af variabler
***A.** Kildefilskabelon **B.** Bruger definerer lag som variabler. **C.** Forskellige versioner af billedet kan oprettes med særskilte variabeldatasæt.*

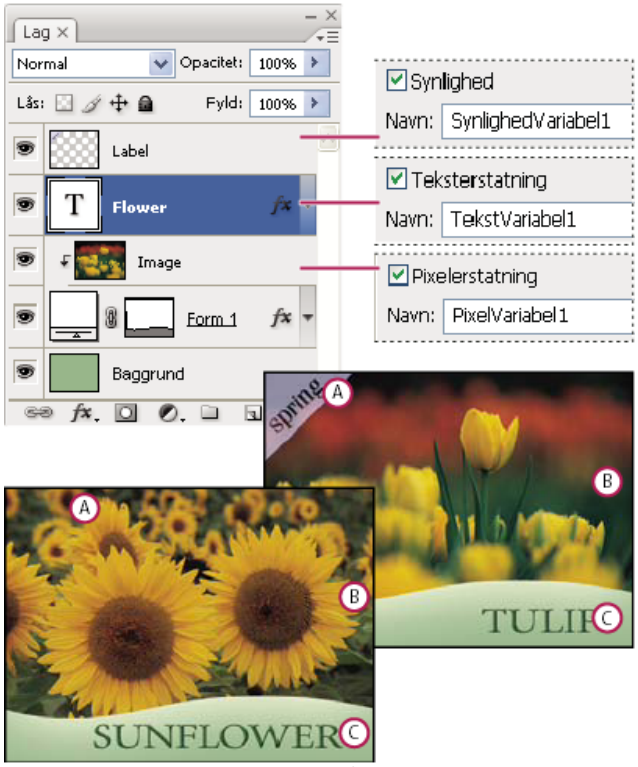
Definere variabler

Til toppen

Du bruger variabler til at definere, hvilke elementer i en skabelon der ændres. Du kan definere tre typer variabler. Synlighedsvariabler viser eller

skjuler et lags indhold. Pixelerstatningsvariabler erstatter pixel i laget med pixel fra en anden billedfil. Teksterstatningvariabler erstatter en tekststreng i et tekstlag.

Bemærk! *GoLive kan genkende alle tekst- og synlighedsvariabler, men ikke pixelerstatningsvariabler.*



To versioner af et billede baseret på samme skabelon
A. *Synlighedsvariabel* ***B.*** *Variablen Pixelerstatning* ***C.*** *Variablen Teksterstatning*

Du kan ikke definere variabler for baggrundslaget.

1. Vælg Billede > Variabler > Definer.
2. Vælg et lag i pop op-menuen Lag med det indhold, du vil definere som en variabel.
3. Vælg en eller flere variabeltyper:
   Synlighed Viser eller skjuler lagets indhold.

   Pixelerstatning Erstatter pixlene i laget med pixel fra en anden billedfil.

   Teksterstatning Erstatter en tekststreng i et tekstlag.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Navn, og indtast et navn til variablen. Variabelnavne skal begynde med et bogstav, understregning eller kolon og må ikke indeholde mellemrum eller specialtegn (undtagen punktum, bindestreg, understregning og kolon).
   - Vælg en eksisterende variabel i pop op-menuen Navn, som dette lag skal kædes sammen med. Lag, der er kædet sammen med den samme variabel, vises ud for menuen Navn sammen med kædeikonet.
5. Angiv følgende indstillinger for pixelerstatningsvariabler.
   - Vælg en metode for skalering af erstatningsbilledet: Tilpas skalerer billedet, så det passer inden for afgrænsningsrammen. Dette kan betyde, at dele af afgrænsningsrammen bliver tomme. Udfyld skalerer billedet, så det udfylder afgrænsningsrammen helt. Dette kan betyde, at billedet går ud over afgrænsningsrammen. Som det er skalerer ikke billedet, og Tilpas til ramme skalerer billedet ikke-proportionalt, så det passer inden for afgrænsningsrammen.
   - Klik på et håndtag på justeringsikonet for at vælge en justering for placering af billedet inden i afgrænsningsrammen. (Denne indstilling er ikke tilgængelig for Tilpas til ramme).
   - Vælg Klip til afgrænsningsramme for at klippe områder af billedet ud, som ikke passer inden for afgrænsningsrammen. Denne indstilling er kun tilgængelig, når erstatningsmetoden Udfyld eller Som den er er valgt. (Denne indstilling er ikke tilgængelig for Tilpas til ramme).
6. Hvis du vil definere variabler til et ekstra lag, skal du vælge et lag i pop op-menuen Lag. Der vises en stjerne ud for navnet på et lag, som indeholder variabler. Du kan bruge navigationspilene til at flytte mellem lag.
7. Klik på OK.

Omdøbe en variabel

Til toppen

1. Vælg Billede > Variabler > Definer.
2. Vælg det lag, som indeholder variablen, i pop op-menuen Lag.
3. Skriv et navn i tekstboksen Navn for at omdøbe variablen. Variabelnavne skal begynde med et bogstav, understregning eller kolon og må ikke indeholde mellemrum eller specialtegn (undtagen punktum, bindestreg, understregning og kolon).
4. Fravælg variablen for at fjerne den.

Til toppen

Definere et datasæt

Et datasæt er en samling af variabler med tilhørende data. Du definerer et datasæt for hver version af den grafik, du vil generere.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Billede > Variabler > Datasæt.
   - Hvis dialogboksen Variabler er åben, skal du vælge Datasæt i pop op-menuen øverst i dialogboksen eller klikke på Næste.

   Bemærk! *Du skal mindst definere én variabel, før du kan redigere standarddatasættet.*
2. Klik på knappen Nyt datasæt .
3. Vælg en variabel i pop op-menuen Navn eller på listen nederst i dialogboksen.
4. Rediger variabeldataene:
   - For synlighedsvariablerne skal du vælge Synlig for at få vist indholdet af laget eller Usynlig for at skjule indholdet af laget.
   - For pixelerstatningsvariabler skal du klikke på Vælg fil og vælge en erstatningsbilledfil. Klik på Erstat ikke, inden datasættet anvendes, for at bevare lagets aktuelle tilstand.

     Bemærk! *Erstat ikke nulstiller ikke filen til dens oprindelige tilstand, hvis en anden erstatning tidligere er blevet anvendt.*
   - For teksterstatningsvariabler skal du indtaste en tekststreng i tekstboksen Værdi.
5. Definer yderligere datasæt for hver version af den grafik, du vil generere.

Du kan senere redigere, omdøbe eller slette datasættet ved først at vælge det i pop op-menuen Datasæt og derefter redigere indstillingerne. Brug pileikonerne til at flytte mellem datasættene. Klik på sletteikonet for at slette et datasæt.

Til toppen

Vise eller anvende et datasæt

Du kan anvende indholdet af et datasæt på basisbilledet uden at ændre variablerne og datasættene. Dette ændrer PSD-dokumentets udseendet, så det indeholder værdierne fra datasættet. Du kan også få vist, hvordan hver version af grafikken ser ud sammen med hvert datasæt.

Bemærk! *Anvendelse af et datasæt overskriver det oprindelige dokument.*
❖ Vælg Billede > Anvend datasæt. Vælg datasættet på listen, og se billedet i dokumentvinduet. Klik på Anvend, hvis du vil anvende datasættet. Klik på Annuller, hvis du ikke vil ændre basisbilledet.
Du kan også anvende og få vist et datasæt på siden Datasæt i dialogboksen Variabler.

Til toppen

Generere grafik ved hjælp af datasæt

Når du har defineret variabler og et eller flere datasæt, kan du batch-fremstille output af billeder ved hjælp af værdier i datasæt. Du kan udskrive billeder som PSD-filer.

1. Vælg Filer > Eksporter > Datasæt som filer.
2. Angiv et basisnavn til alle de nye filer. Du kan oprette dit eget filnavngivningssystem.
3. Klik på knappen Vælg mappe for at vælge et målbibliotek til filerne.
4. Vælg de datasæt, du vil eksportere.
5. Klik på OK.

Til toppen

Oprette datasæt i eksterne filer

Du kan hurtigt oprette et større antal datasæt ved at oprette en ekstern tekstfil, der indeholder alle variabeloplysningerne, og indlæse filen i et PSD-dokument, der indeholder variabler. Én fremgangsmåde er at indtaste dataene i en tekstfil eller et Microsoft Excel-regneark og derefter eksportere filen eller regnearket til en tabulator- eller kommasepareret fil.

Den eksterne tekstfil har følgende syntaks (hvor hver linje, der begynder med "Variable" eller "Value", er en hel selvstændig linje i filen):

```
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 står på den første linje i den rækkefølge, som værdierne er angivet i på de efterfølgende linjer. Hver efterfølgende linje repræsenterer ét datasæt med oplysninger om værdierne af hver variabel.

Hvis du vil oprette flere tekstlinjer i en enkelt tekstlinje i et datasæt, skal du sætte teksten i anførselstegn og indsætte tvunget skift, hvor du ønsker dette, i den tabulator- eller kommaseparerede fil.

Syntakselementer i ekstern tekstfil	
<separator>	Enten en kommasepareret (CSV) eller tabulatorsepareret fil, der adskiller de enkelte variabelnavne eller værdier fra hinanden.
<nl>	Et tegn for ny linje, der afslutter hvert datasæt, og som kan være et linjeskift, en vognretur eller begge dele.
"true" og "false"	Tilladte værdier for en synlighedsvariabel.
Mellemrum	Mellemrum fjernes omkring skilletegn, når filen analyseres. Bevares mellem ord i en værdistreng (f.eks. to ens) og som foran- eller efterstillede mellemrum, hvis de er indsat i dobbelte anførselstegn (f.eks. "to ens ").
Dobbelte anførselstegn	Kan være del af en værdi, hvis de indledes af et andet dobbelt anførselstegn (f.eks. bliver ""B"" til "B" i datasættet).

Hvis <separator> eller <nl> er en del af variabelværdien, skal hele værdien sættes i dobbelte anførselstegn.

Alle variabler, der er defineret i PSD-dokumentet, skal være defineret i tekstfilen. Der vises en fejlmeddelelse, hvis antallet af variabler i tekstfilen ikke er lig med antallet i dokumentet.

Eksempel på datasæt:

Hvis du bruger en blomsterskabelon med variabler for tulipan og solsikke, kan du oprette følgende tekstfil:

```
{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
```

Bemærk! *Du kan bruge en relativ sti til billedets placering, hvis tekstfilen er i samme mappe som billedfilen. Det sidste element i eksemplet kan f.eks. være: sand, VIOL, viol.jpg.*

Til toppen

Importere et datasæt

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Filer > Importer > Variable datasæt.
   - Vælg Billede > Variabler > Datasæt, og klik på knappen Importer.
2. Naviger til den tekstfil, der skal importeres.
3. Angiv importindstillinger.
   Brug første kolonne som navne på datasæt Navngiver hvert datasæt med indholdet af den første kolonne i tekstfilen (værdier for den første viste variabel). Ellers får datasættene navnene Datasæt 1, Datasæt 2 osv.

   Erstat eksisterende datasæt Sletter eksisterende datasæt inden importen.
4. Angiv kodningen af tekstfilen, eller brug Automatisk.
5. Klik på OK.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprettelse af handlinger

Retningslinjer for indspilning af handlinger
Indspille en handling
Indspille en kurve
Indsætte et stop
Ændre indstillinger under afspilning af en handling
Udelade kommandoer fra en handling
Indsætte en menukommando, der ikke kan indspilles
Redigere og genindspille handlinger

Retningslinjer for indspilning af handlinger

Til toppen

Husk følgende retningslinjer ved indspilning af handlinger:

- Du kan indspille de fleste, men ikke alle, kommandoer i en handling.
- Du kan indspille handlinger, som udføres med værktøjerne markeringsramme, flyt, polygon, lasso, tryllestav, beskæring, udsnit, magisk viskelæder, farveforløb, malerspand, tekst, form, note, pipette og farveeksempel. Du kan også indspille de handlinger, der udføres i oversigts-, farveprøve-, farve-, kurve-, kanal-, lag-, type- og handlingspanelerne.
- Resultaterne afhænger af fil- og programindstillingsvariabler, f.eks. det aktive lag og forgrundsfarven. En 3-pixel Gaussisk sløring vil f.eks. ikke skabe samme effekt på en 72-ppi fil som på en 144-ppi fil. Ligeledes vil Farvebalance ikke fungere på en gråtonefil.
- Når du indspiller handlinger, hvor indstillinger skal angives i dialogbokse og paneler, afspejler handlingen de indstillinger, der var gældende på indspilningstidspunktet. Hvis du ændrer en indstilling i en dialogboks eller et panel, mens du indspiller en handling, bliver den ændrede værdi indspillet.

  Bemærk! *De fleste dialogbokse bevarer de indstillinger, der blev angivet sidste gang, dialogboksen blev brugt. Kontroller omhyggeligt, at det er de værdier, du vil indspille.*
- Modale handlinger og værktøjer samt værktøjer, som indspiller placeringer, bruger de enheder, der i øjeblikket angives for linealen. Hvis du vil anvende effekten af en modal handling eller et modalt værktøj, f.eks. transformering eller beskæring, skal du trykke på Enter eller Retur. Værktøjer, som registrerer placeringer, omfatter følgende: markeringsramme, udsnit, farveforløb, tryllestav, lasso, form, kurve, pipette og note.

  Hvis du indspiller en handling, som afspilles på filer af forskellig størrelse, skal linealenhederne angives i procent. Det medfører, at handlingen altid afspilles på samme relative placering i billedet.
- Du kan indspille kommandoen Afspil i handlingspanelet med det resultat, at én handling afspiller en anden handling.

Indspille en handling

Til toppen

Når du opretter en ny handling, føjes de kommandoer og værktøjer, du bruger, til handlingen, indtil du stopper indspilningen.

For at beskytte mod mulige fejltagelser skal du arbejde i en kopi: I begyndelsen af handlingen, inden du anvender andre kommandoer, skal du indspille kommandoen Filer > Gem en kopi (Illustrator) eller kommandoen Filer > Gem som og vælge Som en kopi (Photoshop). Du kan også klikke på knappen Nyt snapshot i panelet Oversigt i Photoshop for at oprette et snapshot af billedet inden indspilning af handlingen.

1. Åbn en fil.
2. Klik på knappen Opret ny handling i panelet Handlinger, eller vælg Ny handling i menuen i panelet Handlinger.
3. Angiv et handlingsnavn, vælg et handlingssæt, og angiv yderligere indstillinger:
   Funktionstast Tildeler en tastaturgenvej til handlingen. Du kan vælge en vilkårlig kombination af en funktionstast, Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) og Skift (f.eks. Ctrl+Skift+F3), med følgende undtagelser: I Windows kan du ikke bruge F1-tasten, og du kan ikke bruge tasten F4 eller F6 sammen med Ctrl-tasten.
   Bemærk! *Hvis du tildeler en handling den samme genvej, som bruges til en kommando, gælder genvejen for handlingen og ikke for kommandoen.*

   Farve Tildeler en farve til visning i knaptilstand.
4. Klik på Start indspilning. Knappen Start indspilning i panelet Handlinger bliver rød.
   Vigtigt! *Når du indspiller kommandoen Gem som (Windows) eller Arkiver som (Mac OS), må du ikke ændre filnavnet. Hvis du indtaster et nyt filnavn, indspilles det nye navn og bruges, hver gang du kører handlingen. Inden du gemmer, kan du angive en anden placering uden at angive et filnavn ved at navigere til en anden mappe.*

5. Udfør de handlinger og kommandoer, du vil indspille.

   Nogle opgaver i handlinger kan ikke indspilles direkte, men du kan indsætte de fleste opgaver, der ikke kan indspilles, ved hjælp af kommandoer i menuen i panelet Handlinger.

6. Hvis du vil stoppe indspilningen, skal du enten klikke på knappen Stop afspilning/indspilning eller vælge Stop indspilning i menuen i panelet Handlinger. (I Photoshop kan du også trykke på Esc).

Hvis du vil fortsætte indspilningen i samme handling, skal du vælge Start indspilning i menuen i panelet Handlinger.

Til toppen

Indspille en kurve

Med kommandoen Indsæt kurve kan du tilføje en kompleks kurve (en kurve, som er oprettet med et penværktøj eller indsat fra Adobe Illustrator) som en del af en handling. Når handlingen afspilles, sættes arbejdskurven til den indspillede kurve. Du kan indsætte en kurve, når du indspiller en handling, eller efter at den er blevet indspillet.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Start med at indspille en handling.
   - Vælg navnet på en handling, hvis du vil indspille en kurve i slutningen af handlingen.
   - Vælg en kommando, hvis du vil indspille en kurve efter kommandoen.
2. Vælg en eksisterende kurve i kurvepanelet.
3. Vælg Indsæt kurve i menuen i panelet Handlinger.

Hvis du indspiller kommandoen Indsæt kurve flere gange i en enkelt handling, erstatter hver kurve den tidligere kurve i målfilen. Hvis du vil tilføje flere kurver, skal du indspille kommandoen Gem kurve ved hjælp af kurvepanelet, hver gang kommandoen Indsæt kurve er indspillet.
Bemærk! *Afspilning af handlinger, der indsætter komplekse kurver, kan kræve betydelige mængder hukommelse. Hvis du får problemer, skal du øge mængden af hukommelse, der er tilgængelig for Photoshop.*

Til toppen

Indsætte et stop

En handling kan indeholde stop, så du kan udføre en opgave, der ikke kan indspilles (f.eks. brug af et maleværktøj). Når du har udført opgaven, skal du klikke på knappen Afspil i panelet Handlinger for at afslutte handlingen.

Du kan også få vist en kort meddelelse, når handlingen når til et stop, som en påmindelse om, hvad der skal gøres, inden handlingen fortsættes. Du kan medtage knappen Fortsæt i meddelelsesboksen, hvis ingen anden opgave skal laves.

1. Vælg, hvor stoppet skal indsættes, på en af følgende måder:
   - Vælg navnet på en handling, hvis du vil indsætte et stop i slutningen af handlingen.
   - Vælg en kommando, hvis du vil indsætte et stop efter kommandoen.
2. Vælg Indsæt stop i menuen i panelet Handlinger.
3. Skriv den meddelelse, der skal vises.
4. Hvis du vil have mulighed for at fortsætte handlingen uden at stoppe, skal du vælge Tillad fortsættelse.
5. Klik på OK.

Du kan indsætte et stop, når du indspiller en handling, eller når den er blevet indspillet.

Til toppen

Ændre indstillinger under afspilning af en handling

Handlinger afsluttes som standard med de værdier, der var angivet, da de oprindeligt blev indspillet. Hvis du vil ændre indstillingerne for en kommando i en handling, kan du indsætte et modalt kontrolelement. Et modalt kontrolelement standser en handling midlertidigt, så du kan angive værdier i en dialogboks eller bruge et modalværktøj. (For at anvende et modalværktøj skal du trykke på Enter eller Retur. Når du har gjort det, genoptager handlingen sine opgaver)

Et modalt kontrolelement angives af et dialogboksikon til venstre for en kommando, en handling eller et sæt i panelet Handlinger. Et rødt dialogboksikon angiver en handling eller et sæt, hvor nogle, men ikke alle, kommandoer er modale. Du kan ikke indstille et modalt kontrolelement i knaptilstand.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- For at aktivere et modalt kontrolelement for en kommando i en handling skal du klikke på boksen til venstre for kommandonavnet. Klik igen for at deaktivere det modale kontrolelement.
- Hvis du vil aktivere eller deaktivere modale kontrolelementer for alle kommandoer i en handling, skal du klikke på boksen til venstre for handlingsnavnet.
- Hvis du vil aktivere eller deaktivere modale kontrolelementer for alle handlinger i et sæt, skal du klikke på boksen til venstre for sættets navn.

Udelade kommandoer fra en handling

Til toppen

Du kan udelade kommandoer, du ikke vil afspille som del af en indspillet handling. Du kan ikke udelade kommandoer i knaptilstand.

1. Udvid om nødvendigt listen over kommandoer i handlingen ved at klikke på trekanten til venstre for handlingsnavnet i panelet Handlinger.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil udelade en enkelt kommando, skal du klikke for at fjerne markeringen til venstre for kommandonavnet. Klik igen for at medtage kommandoen.
   - Hvis du vil udelade eller medtage alle kommandoer eller handlinger i en handling eller et sæt, skal du klikke på afkrydsningsfeltet til venstre for navnet på handlingen eller sættet.
   - Hvis du vil udelade eller medtage alle kommandoer undtagen den markerede kommando, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke på kommandoens afkrydsningsfelt.

     For at angive, at nogle af kommandoerne i handlingen er udeladt, bliver afkrydsningen for den overordnede handling rød i Photoshop, mens den nedtones i Illustrator.

Indsætte en menukommando, der ikke kan indspilles

Til toppen

Male- og toningsværktøjerne, værktøjsindstillinger samt visnings- og vindueskommandoerne kan ikke indspilles. Du kan dog indsætte mange kommandoer, der ikke kan indspilles, i en handling ved hjælp af kommandoen Indsæt menupunkt.

Du kan indsætte en kommando, når du indspiller en handling, eller efter at den er blevet indspillet. En indsat kommando udføres ikke, før en handling afspilles. Filen forbliver derfor uændret, når kommandoen indsættes. Der indspilles ingen værdier for kommandoen i handlingen. Hvis kommandoen åbner en dialogboks, vises dialogboksen under afspilningen, og handlingen stoppes, indtil du klikker på OK eller Annuller.

Bemærk! *Når du bruger kommandoen Indsæt menupunkt til at indsætte en kommando, som åbner en dialogboks, kan du ikke deaktivere det modale kontrolelement i panelet Handlinger.*

1. Vælg det sted, hvor menupunktet skal indsættes:
   - Vælg navnet på en handling, hvis du vil indsætte menupunktet ved slutningen af handlingen.
   - Vælg en kommando, hvis du vil indsætte menupunktet i slutningen af kommandoen.
2. Vælg Indsæt menupunkt i menuen i panelet Handlinger.
3. Vælg en kommando i menuen i dialogboksen Indsæt menupunkt.
4. Klik på OK.

Redigere og genindspille handlinger

Til toppen

Det er let at redigere og tilpasse handlinger. Du kan tilpasse indstillingerne for en bestemt kommando i en handling, føje kommandoer til en eksisterende handling eller gå gennem en hel handling og ændre nogle eller alle indstillinger.

Overskrive en enkelt kommando

1. Dobbeltklik på kommandoen i panelet Handlinger.
2. Angiv de nye værdier, og klik på OK.

Føje kommandoer til en handling

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg navnet på handlingen for at indsætte en ny kommando i slutningen af handlingen.
   - Vælg en kommando i handlingen for at indsætte en kommando efter den.
2. Klik på knappen Start indspilning, eller vælg Start indspilning i menuen i panelet Handlinger.
3. Indspil yderligere kommandoer.
4. Når du er færdig, skal du klikke på knappen Stop afspilning/indspilning i panelet Handlinger eller vælge Stop indspilning i panelmenuen.

Omarrangere kommandoer i en handling

✥ Træk en kommando til dens nye placering i samme eller en anden handling i panelet Handlinger. Slip museknappen, når den fremhævede linje vises på den ønskede placering.

Indspille en handling igen

1. Vælg en handling, og vælg Indspil igen i menuen i panelet Handlinger.
2. Hvis der vises et modalværktøj, skal du bruge dette til at få et andet resultat og trykke på Enter eller Retur eller blot trykke på Enter eller

Retur for at bevare de samme indstillinger.

3. Hvis der vises en dialogboks, skal du ændre indstillingerne og klikke på OK for at indspille dem eller klikke på Annuller for at bevare de samme værdier.

Flere hjælpeemner

Oprettelse af betingede handlinger | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Tilføjelse af en betinget tilstandsændring til en handling

Tilføje en betinget tilstandsændring til en handling

Til toppen

Tilføje en betinget tilstandsændring til en handling

Du kan angive betingelser for en tilstandsændring, så konverteringen kan finde sted under en handling, som er en række kommandoer, der anvendes sekventielt på en eller flere filer. Når en tilstandsændring er en del af en handling, kan der opstå en fejl, hvis den fil, der åbnes, ikke er i den kildetilstand, der er angivet i handlingen. Antag f.eks., at ét trin i en handling er at konvertere et billede med kildetilstanden RGB til måltilstanden CMYK. Hvis denne handling anvendes på et billede i gråtonetilstand eller en anden kildetilstand end RGB, vil det medføre en fejl.

Når du indspiller en handling, kan du med kommandoen Betinget tilstandsændring angive en eller flere tilstande som kildetilstanden og en tilstand som måltilstanden.

1. Start med at indspille en handling.
2. Vælg Filer > Automatiser > Betinget tilstandsændring.
3. Vælg en eller flere tilstande som kildetilstanden i dialogboksen Betinget tilstandsændring. Brug knapperne Alle eller Ingen til at vælge alle mulige tilstande eller ingen tilstand.
4. Vælg en måltilstand i pop op-menuen Tilstand.
5. Klik på OK. Den betingede tilstandsændring vises som et nyt trin i panelet Handlinger.

Flere hjælpeemner

Oprettelse af betingede handlinger | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Om handlinger og panelet Handlinger

Om handlinger
Oversigt over panelet Handlinger
Du kan læse mere om handlinger under

Om handlinger

Til toppen

En handling er en række opgaver, som du afspiller på en enkelt fil eller et batch af filer, f.eks. menukommandoer, panelindstillinger og værktøjshandlinger. Du kan f.eks. oprette en handling, der ændrer et billedes størrelse, anvender en effekt på billedet og derefter gemmer filen i det ønskede format.

Handlinger kan indeholde trin, så du kan udføre opgaver, der ikke kan indspilles (f.eks. brug af et maleværktøj). Handlinger kan også indeholde modale kontrolelementer. Med dem kan du angive værdier i en dialogboks, mens en handling afspilles.

I Photoshop danner handlinger basis for slipværktøjer, som er små programmer, der automatisk behandler alle filer, som trækkes hen på deres ikon.

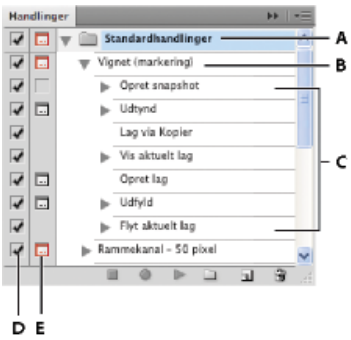
Photoshop og Illustrator leveres med foruddefinerede handlinger, der er installeret som en hjælp til at udføre almindelige opgaver. Du kan bruge handlingerne, som de er, tilpasse dem efter behov eller oprette nye handlinger. Handlinger gemmes i sæt, så de er lettere at organisere.

Du kan indspille, redigere, tilpasse og batchbehandle handlinger, og du kan administrere grupper af handlinger ved at arbejde med handlingssæt.

Oversigt over panelet Handlinger

Til toppen

Du kan bruge panelet Handlinger (Vindue > Handlinger) til at indspille, afspille, redigere og slette enkelte handlinger. Med dette panel kan du også gemme og indlæse handlingsfiler.



Panelet Handlinger i Photoshop

***A.** Handlingssæt **B.** Handling **C.** Indspillede kommandoer **D.** Medtaget kommando **E.** Modalt kontrolelement (til/fra)*

Udvide og skjule sæt, handlinger og kommandoer

❖ Klik på trekanten til venstre for sættet, handlingen eller kommandoen på panelet Handlinger. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik på trekanten for at udvide eller skjule alle handlinger i et sæt eller alle kommandoer i en handling.

Vise handlinger kun efter navn

❖ Vælg Knaptilstand i menuen i panelet Handlinger. Vælg Knaptilstand igen for at vende tilbage til listevisning.

***Bemærk!** Du kan ikke få vist individuelle kommandoer og sæt i knaptilstand.*

Vælge handlinger i panelet Handlinger

❖ Klik på et handlingsnavn. Hold Skift nede, og klik på handlingsnavne for at vælge flere sammenhængende handlinger, og hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og klik på handlingsnavne for at vælge flere usammenhængende handlinger.

Du kan læse mere om handlinger under

Til toppen

Flere hjælpeemner

Oprettelse af betingede handlinger | Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA

Oprettelse af betingede handlinger | CC, CS6

Med betingede handlinger kan du opbygge handlinger, der på baggrund af adskillige betingelser bestemmer, hvad der skal ske. Du skal først vælge en betingelse, og derefter kan du vælge en handling, der skal afspilles, hvis dokumentet opfylder den betingelse. Derefter kan du vælge en handling, der afspilles, hvis dokumentet ikke opfylder den betingelse.

Sådan sættes et betinget handling-trin ind i en handling, som du er ved at optage eller redigere:

1. Sørg for, at de handlinger, som du refererer til, er i det samme sæt handlinger.
2. Vælg **Indsæt betinget** fra panelmenuen **Handlinger**.
3. I dialogboksen **Betinget handling** skal du vælge en betingelse fra menuen **Hvis aktuelt**.
4. Vælg handlinger fra menuerne **Dernæst afspil handling** og **Ellers afspil handling**, og klik på **OK**.

   *Du kan også vælge **Ingen** i en af menuerne, men ikke i begge to. Du kan kun afspille en handling, hvis en bestemt betingelse ikke opfyldes, ved at vælge **Ingen** under **Dernæst afspil handling** og derpå vælge den ønskede handling under **Ellers afspil handling**.*

Du kan læse mere på Om handlinger og panelet Handlinger og Oprettelse af handlinger.

***Bemærk:** Med kommandoen Betinget tilstandsændring kan du specificere betingelser for et farvetilstandsændring-trin i en handling. Ved hjælp af denne kommando kan du forhindre en fejl, hvor en fil ikke er i den kildetilstand, der er angivet af handlingen.*

Til toppen

Afprøvning af det modsatte af, hvad der er i betingelsen

Der kan være tilfælde, hvor du ønsker at afprøve det modsatte af det, der er i en betingelse.

Hvis du f.eks. ønsker, at "Handling 1" skal afspille, når det forreste dokument er ikke-firkantet. I så fald ville du angive betingelsen: "**Hvis aktuelt** Dokument er firkantet, **Dernæst afspil handling** Ingen, **Ellers afspil handling** "Handling 1".

Hvis du vil afprøve det modsatte af en bestemt betingelse, skal du bytte rundt på "Dernæst"- og "Ellers"-handlingerne.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Optage værktøjer i handlinger | CC, CS6

I Photoshop kan du optage værktøjer som penselværktøjet i din handling. Vælg Tillad optagelse af værktøj i menuen i panelet Handlinger for at aktivere denne funktion.

Husk på et par ting:

- Vælg din pensel som en del af handlingen, når du optager et værktøj, eller Photoshop bruger den aktuelt valgte pensel.
- Indstil Photoshops måleenheder til procent, hvis du optager handlingen til afspilning i en anden størrelse, og undlad at definere penselstørrelsen som en del af forudindstillingen for penslen.

Du kan læse mere på Om handlinger og panelet Handlinger og Oprettelse af handlinger.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Webgrafik

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Kopiér CSS fra lag | CC, CS6

Med **Kopiér CSS** kan du generere CSS-egenskaber (Cascading Style Sheet) fra form- eller tekstlag. CSS kopieres til udklipsholderen og kan indsættes i et typografiark. For former fanger funktionen værdier for følgende:

- størrelse
- placering
- stregfarve
- udfyldningsfarve (inklusive farveforløb)
- skyggeeffekt

For tekstlag fanger **Kopiér CSS** også følgende værdier:

- skrifttypefamilie
- skrifttypestørrelse
- skrifttykkelse
- linjehøjde
- understregning
- gennemstregning
- hævet skrift
- sænket skrift
- tekstjustering

Når du kopierer CSS fra en laggruppe med former eller tekst, oprettes en klasse for hvert lag, såvel som en Gruppeklasse. Gruppeklassen repræsenterer overordnede div, der indeholder underordnede div, sov svarer til lagene i gruppen. De øverste/venstre værdier for de underordnede div står i forhold til den overordnede div.

Bemærk: *Kommandoen Kopiér CSS virker ikke sammen med Smart Objects eller når flere form-/tekstlag, der ikke er grupperet, vælges.*

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder i panelet Lag:
   - Højreklik på en form/et tekstlag eller en laggruppe, og vælg Kopiér CSS fra kontekstmenuen.
   - Vælg en form/et tekstlag eller en laggruppe, og vælg Kopiér CSS fra panelmenuen Lag.
2. Indsæt koden i typografiarket.

Hvis du vil have flere oplysninger om oprettelse af websider med Photoshop, kan du læse Opdele websider i udsnit.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Opdele websider i udsnit

Udsnitstyper
Opdeling af en webside i udsnit
Konvertere automatiske og lagbaserede udsnit til brugerudsnit
Få vist udsnit og udsnitsindstillinger

Med udsnit opdeles et billede i mindre billeder, som samles igen på en webside ved hjælp af en HTML-tabel eller CSS-lag. Ved at opdele billedet kan du tildele forskellige URL-links for at oprette sidenavigering eller optimere de enkelte dele af et billede ved hjælp af dets egne optimeringsindstillinger.

Du kan eksportere og optimere et opdelt billede ved hjælp af kommandoen Gem til web og enheder. De enkelte udsnit gemmes i Photoshop som særskilte filer, og den HTML- eller CSS-kode, der kræves for at vise det opdelte billede, genereres.

Webside opdelt i udsnit.

Når du arbejder med udsnit, skal du være opmærksom på følgende retningslinjer:

- Du kan oprette et udsnit ved at bruge udsnitsværktøjet eller ved at oprette lagbaserede udsnit.
- Når du har oprettet et udsnit, kan du markere det med værktøjet Udsnitsmarkering og derefter flytte, skalere eller justere det efter andre udsnit.
- Du kan angive indstillinger for hvert udsnit, f.eks. type, navn og URL-adresse, i dialogboksen Udsnitsindstillinger.
- Du kan optimere hvert udsnit ved hjælp af forskellige optimeringsindstillinger i dialogboksen Gem til web og enheder.

Udsnitstyper

Til toppen

Udsnit kategoriseres efter indholdstype (tabel, billede, intet billede) og efter oprettelsesmåde (bruger, lagbaseret, automatisk).

Udsnit, der er oprettet med udsnitsværktøjet, kaldes brugerudsnit, og udsnit, der er oprettet ud fra et lag, kaldes lagbaserede udsnit. Når du opretter et nyt brugerudsnit eller lagbaseret udsnit, genereres yderligere automatiske udsnit for at tage højde for de resterende områder i billedet. De automatiske udsnit udfylder med andre ord det område i billedet, som ikke er defineret af brugerudsnit eller lagbaserede udsnit. Automatiske udsnit regenereres hver gang, du tilføjer eller redigerer brugerudsnit eller lagbaserede udsnit. Du kan konvertere automatiske udsnit til brugerudsnit.

Brugerudsnit, lagbaserede udsnit og automatiske udsnit ser forskellige ud – brugerudsnit og lagbaserede udsnit er defineret af en ren linje, mens automatiske udsnit er defineret af en stiplet linje. Desuden vises der et bestemt ikon for brugerudsnit og lagbaserede udsnit. Du kan vælge at få vist eller skjule automatiske udsnit, hvilket kan gøre det nemmere at se håndteringen af de brugerdefinerede udsnit og de lagbaserede udsnit.

Et deludsnit er en type automatiske udsnit, som genereres, når du opretter overlappende udsnit. Deludsnit angiver, hvordan billedet opdeles, når du gemmer den optimerede fil. Selvom deludsnit er nummererede og viser et udsnitssymbol, kan du ikke markere eller redigere dem uafhængigt af det underliggende udsnit. Deludsnit regenereres hver gang, du arrangerer stablingsrækkefølgen for udsnit.

Udsnit oprettes på forskellige måder:

- Automatiske udsnit genereres automatisk.
- Brugerudsnit oprettes med udsnitsværktøjet.
- Lagbaserede udsnit oprettes via panelet Lag.

Til toppen

Opdeling af en webside i udsnit

Du kan bruge udsnitsværktøjet til at tegne udsnitslinjer direkte på et billede eller designe grafik ved hjælp af lag og derefter oprette udsnit på basis af lagene.

Oprette et udsnit med udsnitsværktøjet

1. Vælg udsnitsværktøjet . (Tryk på C-tasten for at navigere gennem de forskellige værktøjer, som også er grupperet sammen med Beskæringsværktøjet).

   Eksisterende udsnit vises automatisk i dokumentvinduet.

2. Vælg en typeindstilling på indstillingslinjen:
   Normal Bestemmer udsnitsproportioner, mens du trækker.

   Fast størrelsesforhold Angiver et forhold mellem højde og bredde. Angiv hele tal eller decimaler for størrelsesforholdet. Hvis du f.eks. vil oprette et udsnit, der er dobbelt så bredt som højt, skal du angive 2 for bredden og 1 for højden.

   Fast størrelse Angiver udsnittets højde og bredde. Angiv pixelværdier i heltal.

3. Træk over det område, hvor du vil oprette et udsnit. Hold Skift nede, og træk for at låse udsnittet i en firkant. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk for at tegne fra midtpunktet. Brug Vis > Fastgør til for at justere et nyt udsnit efter en hjælpelinje eller et andet udsnit i billedet. Se Flytte, skalere og fastgøre brugerudsnit.

Oprette udsnit ud fra hjælpelinjer

1. Føj hjælpelinjer til et billede.
2. Vælg udsnitsværktøjet, og klik på Udsnit ud fra hjælpelinjer på indstillingslinjen.

   Når du opretter udsnit ud fra hjælpelinjer, slettes eksisterende udsnit.

Oprette et udsnit ud fra et lag

Et lagbaseret udsnit omfatter alle pixeldataene i laget. Hvis du flytter laget eller redigerer lagets indhold, justeres udsnitsområdet automatisk, så det omfatter de nye pixel.

Et lagbaseret udsnit opdateres, når kildelaget redigeres.

Lagbaserede udsnit er mindre fleksible end brugerudsnit. Du kan dog konvertere ("forfremme") et lagbaseret udsnit til et brugerudsnit. Se Konvertere automatiske og lagbaserede udsnit til brugerudsnit.

1. Marker et lag i panelet Lag.
2. Vælg Lag > Nyt lagbaseret udsnit.

Brug ikke et lagbaseret udsnit, hvis du vil flytte laget hen over et stort område i billedet under en animation, fordi udsnittets omfang kan overskride en anvendelig størrelse.

Til toppen

Konvertere automatiske og lagbaserede udsnit til brugerudsnit

Et lagbaseret udsnit er bundet til pixelindholdet i et lag, så den eneste måde at flytte, kombinere, opdele, skalere og justere det på er at redigere laget, medmindre du konverterer det til et brugerudsnit.

Alle automatiske udsnit i et billede er sammenkædet og deler de samme optimeringsindstillinger. Hvis du vil angive forskellige optimeringsindstillinger for et automatisk udsnit, skal du "forfremme" det til et brugerudsnit.

1. Brug Værktøj til valg af udsnit til at vælge et eller flere udsnit, der skal konverteres.
2. Klik på Forfrem på indstillingslinjen.
   Du kan forfremme et automatisk udsnit i dialogboksen Gem til web og enheder ved at ophæve sammenkædningen af det. Se Arbejde med udsnit i dialogboksen Gem til web og enheder

Til toppen

Få vist udsnit og udsnitsindstillinger

Du kan få vist udsnit i Photoshop og i dialogboksen Gem til web og enheder. Følgende karakteristika kan hjælpe med at identificere og skelne mellem udsnit:

Udsnitsstreger Definerer udsnittets grænser. Dækkende linjer angiver, at udsnittet er et brugerudsnit eller lagbaseret udsnit, og stiplede linjer angiver, at udsnittet er et automatisk udsnit.

Udsnitsfarver Skelner brugerudsnit og lagbaserede udsnit fra automatiske udsnit. Brugerudsnit og lagbaserede udsnit har som standard blå symboler, mens automatiske udsnit har grå symboler.

Derudover bruges der farvejusteringer i dialogboksen Gem til web og enheder til at dæmpe umarkerede udsnit. Disse justeringer er kun til visningsformål og påvirker ikke farven i det endelige billede. Farvejusteringen for automatiske udsnit er som standard dobbelt så stor som for brugerudsnit.

Udsnitsnumre Udsnit nummereres 01 fra venstre mod højre og top mod bund med start i billedets øverste venstre hjørne. Hvis du ændrer den måde, de er arrangeret på, eller det samlede antal udsnit, opdateres numrene for at afspejle den nye rækkefølge.

Udsnitsmærker Følgende mærker eller ikoner angiver bestemte betingelser.

- Brugerudsnittet indeholder billeder.
- Brugerudsnittet indeholder ikke billeder.
- Udsnit er lagbaserede.

Vise eller skjule udsnitsgrænser

❖ Vælg Vis > Vis > Udsnit. Vælg kommandoen Ekstra for at skjule eller få vist udsnit og andre elementer. Se Vis eller skjul ekstrafunktioner.

Vise eller skjule automatiske udsnit

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg værktøjet til valg af udsnit, og klik på Vis automatiske udsnit eller Skjul automatiske udsnit på indstillingslinjen.
- Vælg Vis > Vis > Udsnit. De automatiske udsnit vises sammen med de øvrige udsnit.

Vise eller skjule udsnitsnumre

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Hjælpelinjer, gitter og udsnit.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Hjælpelinjer, gitter og udsnit.
2. Klik på Vis udsnitsnumre under Udsnit.

Ændre farven på udsnitsstreger

1. (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Hjælpelinjer, gitter og udsnit. (Mac OS) vælg Photoshop > Indstillinger > Hjælpelinjer, gitter og udsnit.
2. Vælg en farve under Udsnitsstreger i menuen Stregfarve.

   Efter farveændringen vises markerede udsnitsstreger automatisk med en kontrasterende farve.

Flere hjælpeemner

Arbejde med udsnit i dialogboksen Gem til web og enheder

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Arbejde med webgrafik

Oprette overgangsbilleder
Eksportere til Zoomify
Arbejde med hexadecimale farveværdier

Bemærk! *Du kan få detaljerede anvisninger ved at klikke på linkene nedenfor. Du kan stille spørgsmål, anmode om funktioner og rapportere problemer på feedback.photoshop.com.*

Webværktøjerne i Photoshop gør det lettere at bygge komponentdele til websider eller udskrive hele websider i forudindstillede eller tilpassede formater.

- Brug lag og udsnit til at designe websider og grænsefladeelementer til websider. (Læs Lag og Opdele websider i udsnit).
- Brug lagsammensætninger til at eksperimentere med forskellige sidesammensætninger eller til at eksportere forskellige versioner af en side. (Se Lagsammensætninger).
- Opret overgangstekst eller knapgrafik til at importere til Dreamweaver eller Flash.
- Opret webanimationer med animationspanelet, og eksporter dem derefter som animerede GIF-billeder eller QuickTime-filer. Se Oprettelse af rammeanimationer.
- Brug Adobe Bridge til at oprette et webfotogalleri, så du hurtigt kan omdanne et sæt billeder til et interaktivt websted ved hjælp af en række skabeloner, der har et professionelt udseende.

Du kan se en video om at designe websteder med Photoshop og Dreamweaver på www.adobe.com/go/lrvid4043_dw.

Til toppen

Oprette overgangsbilleder

En *overgang* er en knap eller et billede på en webside, der ændres, når musen placeres over den pågældende knap eller det pågældende billede. Hvis du vil oprette en overgang, skal du bruge mindst to billeder: et primært billede til normaltilstanden, og et sekundært billede til den ændrede tilstand.

Photoshop indeholder en række nyttige værktøjer til oprettelse af overgangsbilleder:

- Brug lag til at oprette primære og sekundære billeder. Opret indhold på et lag, og dubler og rediger derefter laget for at oprette tilsvarende indhold, mens justeringen mellem lagene bevares. Når du opretter en overgangseffekt, kan du ændre lagets type, synlighed eller placering, foretage farve- eller tonejusteringer eller anvende filtereffekter. Se Dublere lag.
- Du kan også bruge lagtyper til at anvende effekter, f.eks. farvemasker, slagskygger, glød eller prægning, på det primære lag. Hvis du vil oprette et overgangspar, skal du slå lagtypen til eller fra og gemme billedet i hver tilstand. Se Lageffekter og -typer.
- Brug forudindstillede knaptyper fra panelet Typer til hurtigt at oprette overgangsknapper med normal, mouseover- og mousedown-tilstand. Tegn en grundlæggende form med rektangelværktøjet, og anvend en type, f.eks. normal med facet, til automatisk at ændre rektanglet til en knap. Kopier derefter laget, og anvend andre forudindstillede typer, f.eks. mouseover med facet, til at oprette yderligere knaptilstande. Gem hvert lag som et separat billede for at oprette et afsluttet sæt overgangsknapper.
- Brug dialogboksen Gem til web og enheder til at gemme overgangsbilleder i et webkompatibelt format og med en optimeret filstørrelse. Se Optimering af billeder.
  Når du gemmer overgangsbilleder, skal du bruge en navngivningskonvention til at skelne mellem det primære billede (ikke-overgangstilstand) fra det sekundære billede (overgangstilstand).

Når du har oprettet et overgangsbilledsæt i Photoshop, kan du bruge Dreamweaver til at placere billederne på en webside og automatisk tilføje JavaScript-koden til overgangshandlingen.

Du kan se en video om at designe websteder med Photoshop og Dreamweaver på www.adobe.com/go/lrvid4043_dw.

Til toppen

Eksportere til Zoomify

Du kan udsende billeder med høj opløsning på internettet, i hvilke brugere kan panorere og zoome ind og ud for at se flere detaljer. Et billede med en grundstørrelse bruger lige så lang tid på at indlæse som en JPEG-fil på samme størrelse. Photoshop eksporterer JPEG-filerne og HTML-filen, som du kan sende til din webserver.

1. Vælg Filer > Eksporter > Zoomify, og angiv eksportindstillinger.
   Skabelon Indstiller baggrunden og navigationen for billedet, der vises i browseren.

   Outputplacering Angiver filens placering og navn..

Billedfliseindstillinger Angiver billedkvaliteten.

Browserindstillinger Angiver pixelbredde og -højde for basisbilledet i brugerens browser.

2. Send HTML- og billedfilerne til din webserver.

Du kan se en video om Zoomify på www.adobe.com/go/vid0003_dk.

Til toppen

Arbejde med hexadecimale farveværdier

Photoshop kan vise billedfarvers hexadecimale værdier eller kopiere en farves hexadecimale værdi til brug i en HTML-fil.

Få vist hexadecimale farveværdier i panelet Info

1. Vælg Vindue > Info, eller klik på fanen for panelet Info for at få vist panelet.
2. Vælg Panelindstillinger i panelmenuen. Vælg Webfarve i menuen Tilstand under Primær farveudlæsning eller Sekundær farveudlæsning, og klik på OK.
3. Placer markøren over den farve, du vil have vist hexadecimale værdier for.

Kopiere en farve som hexadecimal værdi

I Photoshop kopieres farver som enten attributten HTML COLOR indeholdende den hexadecimale værdi (farve=#xxyyzz) eller som kun den hexadecimale værdi.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg pipetten, og træk markøren hen over den farve, du vil kopiere. Højreklik (Windows) eller hold Ctrl nede og klik (Mac OS) og vælg Kopier farve som HTML eller Kopier farvens hexadecimale kode.
   - Angiv forgrundsfarven ved hjælp af panelet Farve, panelet Farveprøver eller Adobe Farvevælger. Du skal vælge Kopier farve som HTML eller Kopier farvens hexadecimale kode i panelmenuen Farve.
   - Klik på farveprøven, eller vælg Glansløs > Andet i dialogboksen Gem til web. Højreklik på den hexadecimale værdi i Adobe Farvevælger, og vælg Kopier.
2. Åbn den ønskede fil i et HTML-redigeringsprogram, og vælg Rediger > Sæt ind.

Flere hjælpeemner

Oversigt over dialogboksen Gem til web og enheder

Webgrafikformater

Oprettelse af et webfotogalleri

Oprettelse af et overgangsbillede

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Modificering af udsnitslayout

Markere et eller flere udsnit
Flytte, skalere og fastgøre brugerudsnit
Opdele brugerudsnit og automatiske udsnit
Dublere udsnit
Kopiere og indsætte et udsnit
Kombinere udsnit
Ændre stablingsrækkefølgen af udsnit
Justere og distribuere brugerudsnit
Slette et udsnit
Låse alle udsnit

Markere et eller flere udsnit

Til toppen

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Værktøj til valg af udsnit , og klik på udsnittet i billedet. Når du arbejder med overlappende udsnit, skal du klikke på den synlige del af et underliggende udsnit for at markere det.
- Vælg udsnitsmarkeringsværktøjet, og hold Skift nede, mens du klikker for at føje udsnit til markeringen.
- Vælg værktøjet Udsnitsmarkering i dialogboksen Gem til web og enheder, klik på et automatisk udsnit eller uden for billedområdet, og træk hen over de udsnit, du vil markere. (Hvis du klikker i et brugerudsnit og trækker det, flyttes udsnittet).
- Vælg Filer > Gem til web og enheder. Brug udsnitsværktøjet i dialogboksen til at vælge et udsnit.
  Når du bruger Udsnitsværktøj eller Værktøj til valg af udsnit, kan du skifte fra det ene værktøj til det andet ved at holde Ctrl-tasten (Windows) eller Kommando-tasten (Mac OS) nede.

Flytte, skalere og fastgøre brugerudsnit

Til toppen

Du kan flytte og ændre størrelse på brugerudsnit i Photoshop, men ikke i dialogboksen Gem til web og enheder.

Flytte eller skalere et brugerudsnit

1. Marker et eller flere brugerudsnit.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil flytte et udsnit, skal du flytte markøren inden for rammen af udsnitsmarkeringen og trække udsnittet til en ny placering. Tryk på Skift for at låse bevægelsen til en lodret, vandret eller 45° diagonal linje.
   - Hvis du vil ændre størrelsen af et udsnit, skal du trække i et side- eller hjørnehåndtag på udsnittet. Hvis du markerer og skalerer tilstødende udsnit, skaleres størrelsen på de fælles kanter, der deles af udsnittene.

Skalere eller flytte et brugerudsnit ved hjælp af numeriske koordinater

1. Marker et eller flere brugerudsnit.
2. Klik på knappen Indstillinger på indstillingslinjen. Du kan også dobbeltklikke på et udsnit for at få vist indstillingerne.
3. I området Dimensioner i dialogboksen Udsnitsindstillinger skal du ændre en eller flere af følgende indstillinger:
   X Angiver afstanden i pixel mellem udsnittets venstre kant og linealens startpunkt i dokumentvinduet.

   Y Angiver afstanden i pixel mellem udsnittets øverste kant og linealens startpunkt i dokumentvinduet.
   Bemærk! *Standardstartpunktet for linealen er billedets øverste venstre hjørne.*

   W Angiver udsnittets bredde.

   H Angiver udsnittets højde.

Fastgøre udsnit til en hjælpelinje, et brugerudsnit eller et andet objekt

1. Vælg de ønskede indstillinger i Vis > Fastgør til.
2. Vælg Vis > Fastgør. En afkrydsning angiver, at indstillingen er slået til.
3. Flyt de markerede udsnit som ønsket. Udsnittene fastgøres til det valgte objekt inden for 4 pixel.

Opdele brugerudsnit og automatiske udsnit

Til toppen

Brug dialogboksen Opdel udsnit til at opdele udsnit vandret, lodret eller i begge planer. Opdelte udsnit er altid brugerudsnit, uanset om det oprindelige udsnit er et brugerudsnit eller et automatisk udsnit.

Bemærk! *Du kan ikke opdele lagbaserede udsnit.*

1. Marker et eller flere udsnit.
2. Klik på Opdel på indstillingslinjen med Værktøj til valg af udsnit .
3. Vælg Eksempel i dialogboksen Opdel udsnit for at få vist ændringerne.
4. Vælg en eller begge af følgende indstillinger i dialogboksen Opdel udsnit:
   Opdel vandret i Opdeler udsnittet i længden.

   Opdel lodret i Opdeler udsnittet i bredden.
5. Definer, hvordan du vil opdele hvert markeret udsnit:
   - Vælg og angiv en værdi for Udsnit nedad eller Udsnit på tværs for at opdele hvert udsnit ensartet i det angivne antal udsnit.
   - Vælg og angiv en værdi for pixel pr. udsnit for at oprette udsnit med det angivne antal pixel. Hvis udsnittet ikke kan opdeles lige ud fra dette antal pixel, oprettes et nyt udsnit med de resterende pixel. Hvis du f.eks. opdeler et udsnit, der er 100 pixel bredt, i tre nye udsnit, der er 30 pixel brede, bliver det resterende område på 10 pixel i bredden til et nyt udsnit.
6. Klik på OK.

Dublere udsnit

Til toppen

Du kan oprette et dubleret udsnit med de samme dimensioner og optimeringsindstillinger som det originale udsnit. Hvis det originale udsnit er et sammenkædet brugerudsnit, sammenkædes det dublerede udsnit med den samme gruppe sammenkædede udsnit. Dublerede udsnit er altid brugerudsnit, uanset om det oprindelige udsnit er et brugerudsnit, et lagbaseret udsnit eller et automatisk udsnit.

1. Marker et eller flere udsnit.
2. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og træk inde i markeringen.

Kopiere og indsætte et udsnit

Til toppen

Du kan kopiere og indsætte et markeret udsnit i det samme billede, i et andet billede eller i et andet program, f.eks. Dreamweaver. Kopiering af et udsnit kopierer alle lag inden for udsnittets grænser (ikke blot det aktive lag).

1. Vælg et eller flere udsnit med værktøjet til valg af udsnit .
2. Klik på Rediger > Kopier.
   Bemærk! *Et udsnit kan ikke kopieres, hvis der er en aktiv markering i dokumentet (en pixelmarkeringsramme eller en markeret kurve).*
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil sætte udsnittet ind i et andet billede, skal du åbne og få vist det pågældende billede.
   - Hvis du sætter ind i Dreamweaver, skal du gøre Dreamweaver-dokumentet til det aktive vindue.
4. Klik på Rediger > Sæt ind. Der oprettes et nyt lag, når et udsnit sættes ind i et Photoshop-billede.
   Bemærk! *Et udsnit, der kopieres ind i Dreamweaver, bevarer oplysninger om filnavnet på samt stien til den oprindelige Photoshop-kildefil. Hvis du vil se disse oplysninger i Dreamweaver, skal du højreklikke (Windows) eller holde Ctrl nede og klikke (Mac OS) på billedet, vælge designnoter og derefter finde feltet FilePathSrc på fanen Alle oplysninger.*

   Du kan se et selvstudium om, hvordan man kopierer fra og indsætter i flere forskellige programmer, inklusive Dreamweaver og Photoshop, på www.adobe.com/go/vid0193.

Kombinere udsnit

Til toppen

Du kan kombinere to eller flere udsnit til et enkelt udsnit. Dimensionerne og placeringen af det resulterende udsnit bestemmes af Photoshop ud fra det rektangel, der blev oprettet ved at sammenføje de kombinerede udsnits udvendige kanter. Hvis de kombinerede udsnit ikke støder op til hinanden eller har forskellige proportioner eller justering, kan det netop kombinerede udsnit overlappe andre udsnit.

Det kombinerede udsnit får de samme optimeringsindstillinger som det første udsnit i den række udsnit, du har valgt. Et kombineret udsnit er altid et brugerudsnit, uanset om de originale udsnit omfatter automatiske udsnit.

Bemærk! *Du kan ikke kombinere lagbaserede udsnit.*

1. Marker to eller flere udsnit.
2. Højreklik (Windows), eller hold Ctrl-tasten nede (Mac OS) og klik, og vælg Kombiner udsnittene.

Ændre stablingsrækkefølgen af udsnit

Til toppen

Når udsnit overlapper hinanden, er det sidst oprettede udsnit det øverste udsnit i stablingsrækkefølgen. Du kan ændre stablingsrækkefølgen for at få adgang til underliggende lag. Du kan angive, hvilket udsnit der skal placeres øverst eller nederst i stablingsrækkefølgen, og flytte udsnit op eller ned i stablingsrækkefølgen.

Bemærk! *Du kan ikke arrangere stablingsrækkefølgen for automatiske udsnit.*

1. Marker et eller flere udsnit.
2. Vælg værktøjet til valg af udsnit, og klik på en indstilling for stablingsrækkefølgen på indstillingslinjen.

Indstillinger for stablingsrækkefølge

A. *Læg forrest* ***B.*** *Flyt fremad* ***C.*** *Flyt bagud* ***D.*** *Læg bagest*

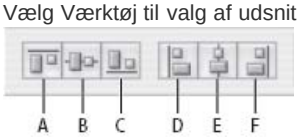
Justere og distribuere brugerudsnit

Til toppen

Du kan justere brugerudsnit langs en kant eller fra deres centrum og distribuere brugerudsnit jævnt langs den lodrette eller vandrette akse. Ved at justere og distribuere brugerudsnit kan du fjerne unødvendige automatiske udsnit og generere en mindre, mere effektiv HTML-fil.

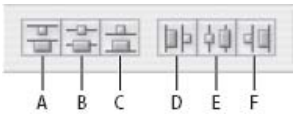
Bemærk! *Hvis du vil justere eller distribuere lagbaserede udsnit, skal du justere eller distribuere indholdet af lagene.*

1. Marker de brugerudsnit, du vil justere.
2. Vælg Værktøj til valg af udsnit, og vælg en indstilling på indstillingslinjen.



Justeringsindstillinger

A. *Top* ***B.*** *Lodrette midtpunkter* ***C.*** *Nederst* ***D.*** *Venstre* ***E.*** *Vandrette midtpunkter* ***F.*** *Højre*



Fordelingsindstillinger

A. *Top* ***B.*** *Lodrette midtpunkter* ***C.*** *Nederst* ***D.*** *Venstre* ***E.*** *Vandrette midtpunkter* ***F.*** *Højre*

Slette et udsnit

Til toppen

Når du sletter et brugerudsnit eller lagbaseret udsnit, regenereres automatiske udsnit for at udfylde dokumentområdet.

Hvis du sletter et lagbaseret udsnit, slettes det tilknyttede lag ikke, men hvis du sletter et lag, der er knyttet til et lagbaserede udsnit, slettes det lagbaserede udsnit.

Bemærk! *Du kan ikke slette automatiske udsnit. Hvis du sletter alle brugerudsnit og lagbaserede udsnit i et billede, bevares ét automatisk udsnit, som dækker hele billedet.*

1. Marker et eller flere udsnit.
2. Vælg udsnitsværktøjet eller værktøjet til valg af udsnit, og tryk på tasten Tilbage eller Del.
3. Hvis du vil slette alle brugerudsnit og lagbaserede udsnit, skal du vælge Vis > Slet udsnit.

Låse alle udsnit

Til toppen

Låsning af udsnit forhindrer, at du ændrer deres størrelse, flytter dem eller på anden måde ændrer dem ved et uheld.

❖ Vælg Vis > Lås udsnit.

Flere hjælpeemner

Arbejde med udsnit i dialogboksen Gem til web og enheder

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

HTML-indstillinger til udsnit

Få vist dialogboksen Udsnitsindstillinger
Angive en udsnitsindholdstype
Omdøbe et udsnit
Vælge en baggrundsfarve for et udsnit
Tildele URL-linkoplysninger til et billedudsnit
Angive browsermeddelelser og tekstboksen Alt
Føje HTML-tekst til et udsnit

Til toppen

Få vist dialogboksen Udsnitsindstillinger

Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Dobbeltklik på et udsnit med værktøjet til valg af udsnit . (Hvis værktøjet ikke er synligt, skal du holde beskærings- eller udsnitsværktøjet nede).
- Klik på knappen Udsnitsindstillinger på indstillingslinjen, mens værktøjet til valg af udsnit er aktivt. Denne metode findes ikke i dialogboksen Gem til web og enheder.

Til toppen

Angive en udsnitsindholdstype

Du kan angive, hvordan udsnitsdataene vises i en webbrowser, når de eksporteres med en HTML-fil. De tilgængelige indstillinger varierer afhængigt af den udsnitstype, du vælger.

- Billedudsnit indeholder billeddata. Dette er standardindholdstypen.
- Udsnit af typen Intet Billede giver dig mulighed for at oprette tomme tabelceller, der kan udfyldes med tekst eller rene farver. Du kan indtaste HTML-tekst i et udsnit af typen Intet billede. Hvis du angiver indstillingen "Tekst er HTML" i dialogboksen Gem til web og enheder, fortolkes teksten som HTML, når den vises i en browser. Udsnit af typen Intet billede eksporteres ikke som billeder og kan ikke vises som eksempel i en browser.

  Bemærk! *Hvis du angiver indstillinger for et automatisk udsnit, ændres det til et brugerudsnit.*

1. Marker et udsnit. Hvis du arbejder i Photoshop, skal du dobbeltklikke på udsnittet med værktøjet til valg af udsnit for at åbne dialogboksen Udsnitsindstillinger.
2. Vælg en udsnitstype i pop-op-menuen Type i dialogboksen Udsnitsindstillinger.

Til toppen

Omdøbe et udsnit

Når du føjer udsnit til et billede, kan det være en fordel at omdøbe udsnittene med udgangspunkt i deres indhold. Som standard navngives udsnit i henhold til indstillingerne i dialogboksen Outputindstillinger. (Se Outputindstillinger for webgrafik).

❖ Marker et udsnit, og dobbeltklik på udsnittet med Værktøj til valg af udsnit for at få vist dialogboksen Udsnitsindstillinger. Indtast et nyt navn i tekstfeltet Navn i dialogboksen Udsnitsindstillinger.
Bemærk! *Tekstboksen Navn er ikke tilgængelig for udsnitsindhold af typen Intet billede.*

Til toppen

Vælge en baggrundsfarve for et udsnit

Du kan vælge en baggrundsfarve til at udfylde det gennemsigtige område (for udsnit af typen Billede) eller hele området (for udsnit af typen Intet billede) i udsnittet.

Photoshop viser ikke den valgte baggrundsfarve – du skal få vist billedet i en browser for at se effekten af at vælge en baggrundsfarve.

1. Marker et udsnit. Hvis du arbejder i dialogboksen Gem til web og enheder (Photoshop), skal du dobbeltklikke på udsnittet med værktøjet Udsnitsmarkering for at åbne dialogboksen Udsnitsindstillinger.
2. Vælg en baggrundsfarve i pop-op-menuen Baggrundsfarve i dialogboksen Udsnitsindstillinger. Vælg Ingen, Bund, Hvid, Sort eller Anden (ved hjælp af Adobe Farvevælger).

Til toppen

Tildele URL-linkoplysninger til et billedudsnit

Hvis du tildeler en URL til et udsnit, bliver hele udsnitsområdet til et hyperlink på websiden. Når en bruger klikker på dette hyperlink, opretter webbrowseren forbindelse til den angivne URL og målramme. Denne indstilling er kun tilgængelig for udsnit af typen Billede.

1. Marker et udsnit. Hvis du arbejder i Photoshop, skal du dobbeltklikke på udsnittet med værktøjet til valg af udsnit for at åbne dialogboksen Udsnitsindstillinger.
2. Indtast en URL-adresse i tekstboksen URL i dialogboksen Udsnitsindstillinger. Du kan angive en relativ URL-adresse eller en absolut (fuld) URL-adresse. Hvis du angiver en absolut URL-adresse, skal du medtage den korrekte protokol (f.eks. http://www.adobe.com, ikke www.adobe.com). Hvis du ønsker yderligere oplysninger om brug af relative og komplette URL'er, skal du se en HTML-reference.
3. Indtast evt. navnet på et målbillede i tekstboksen Mål:
   _blank Viser den sammenkædede fil i et nyt vindue og bevarer det oprindelige browservindue åbent.

   _self Viser den sammenkædede fil i den samme ramme som den originale fil.

   _parent Viser den sammenkædede fil i sit eget originale overordnede rammesæt. Brug denne indstilling, hvis HTML-dokumentet indeholder rammer, og den aktuelle ramme er en underordnet ramme. Den sammenkædede fil vises i den aktuelle overordnede ramme.

   _top Erstatter hele browservinduet med den sammenkædede fil og fjerner alle aktuelle billeder. Navnet skal stemme overens med et billednavn, der tidligere er defineret i HTML-filen for dokumentet. Når en bruger klikker på hyperlinket, vises den angivne fil i den nye ramme.
   Bemærk! *Hvis du ønsker yderligere oplysninger om rammer, skal du se en HTML-reference.*

Til toppen

Angive browsermeddelelser og tekstboksen Alt

Du kan angive, hvilke meddelelser der skal vises i browseren. Disse indstillinger er kun tilgængelige for billedudsnit og vises kun i eksporterede HTML-filer.

1. Marker et udsnit. Hvis du arbejder i Photoshop, skal du dobbeltklikke på udsnittet med værktøjet til valg af udsnit for at åbne dialogboksen Udsnitsindstillinger.
2. Indtast den ønskede tekst i dialogboksen Udsnitsindstillinger.
   Meddelelsestekst Ændrer standardmeddelelsen i browserens statusområde for et eller flere markerede udsnit. Udsnittets eventuelle URL-adresse vises som standard.

   Alt-kode/Alt Angiver en Alt-kode for et eller flere valgte udsnit. Alt-teksten vises i stedet for udsnitsbilledet i ikke-grafiske browsere. Den vises også i stedet for billedet, mens billedet overføres, og som et værktøjstip i nogle browsere.

Til toppen

Føje HTML-tekst til et udsnit

Når du vælger et udsnit af typen Intet billede, kan du indtaste tekst, der skal vises i udsnitsområdet på den resulterende webside. Det kan være almindelig tekst eller tekst formateret med standard-HTML-koder. Du kan også vælge lodrette og vandrette justeringsindstillinger. Yderligere oplysninger om bestemte HTML-koder finder du i en HTML-reference.

Photoshop viser ikke HTML-tekst i dokumentvinduet. Du skal bruge en webbrowser for at få vist teksten. Sørg for at få vist HTML-tekst i forskellige browsere, med forskellige browserindstillinger og på forskellige operativsystemer for at bekræfte, at teksten vises korrekt på internettet.

Bemærk! *Mængden af tekst i et udsnit af typen Intet billede kan påvirke layoutet i en eksporteret side.*

1. Marker et udsnit. Dobbeltklik på udsnittet med Værktøj til valg af udsnit for at få vist dialogboksen Udsnitsindstillinger. Du kan dobbeltklikke på udsnittet i dialogboksen Gem til web og enheder for at angive yderligere formateringsindstillinger.
2. Vælg Intet billede i dialogboksen Udsnitsindstillinger i menuen Udsnitstype.
3. Skriv den ønskede tekst i tekstboksen.
4. (Kun dialogboksen Gem til web og enheder) Hvis teksten indeholder HTML-formateringskoder, skal du vælge indstillingen Tekst er HTML. Hvis du ikke vælger denne indstilling, ignoreres HTML-koder, og al tekst vises som ikke-formateret almindelig tekst på den resulterende webside.
5. (Kun for dialogboksen Gem til web og enheder) Vælg indstillinger efter behov i afsnittet Cellejustering i dialogboksen:
   Standard Bruger browserens standard til vandret justering.

   Venstre Justerer teksten efter venstre side af udsnitsområdet.

   Centrer Justerer teksten efter udsnitsområdets centrum.

   Højre Justerer teksten efter højre side af udsnitsområdet.

   Standard Bruger browserens standardindstilling for lodret justering.

   Top Justerer teksten til toppen af udsnitsområdet.

   Grundlinje Angiver en fælles grundlinje til den første tekstlinje i celler i den samme række (i den resulterende HTML-tabel). Hver celle i rækken skal bruge indstillingen Grundlinjen.

   I midten Centrerer teksten lodret i udsnitsområdet.

   Nederst Justerer teksten efter udsnitsområdets bund.

Flere hjælpeemner

Vise optimerede billeder i en webbrowser

Outputindstillinger for webgrafik

(cc) BY-NC-SA

Oprettelse af webfotogallerier

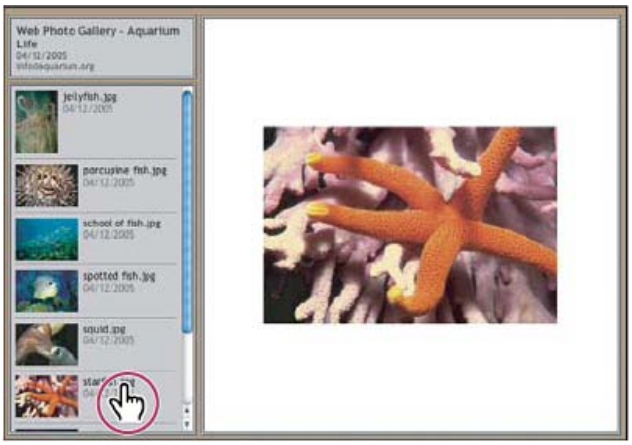
Om webfotogallerier
Oprettelse af et webfotogalleri
Sådan sørger du for, at dine farver passer sammen
Indstillinger for webfotogalleri
Webfotogallerityper
Om tilpasning af webfotogallerityper
Tilpasse eller oprette en webfotogalleritype
Symboler for webfotogallerityper

Du kan få hjælp til at oprette webgallerier i Photoshop CS5 under Oprettelse af et webfotogalleri i hjælpen til Adobe Bridge. Hvis du vil bruge det gamle, valgfrie webfotogalleriekstramodul, som beskrives i emnerne nedenfor, skal du først hente ekstramodulet til Windows eller Mac OS.

Til toppen

Om webfotogallerier

Et webfotogalleri er et websted, der indeholder en hjemmeside med miniaturebilleder og gallerisider med billeder i fuld størrelse. Hver side indeholder hyperlinks, som giver besøgende mulighed for at navigere rundt på webstedet. Når en besøgende f.eks. klikker på et miniaturebillede på hjemmesiden, indlæses det tilknyttede billede i fuld størrelse i en galleriside. Du bruger kommandoen Webfotogalleri til automatisk at generere et webfotogalleri ud fra et sæt billeder.



Hjemmeside for webfotogalleri

Photoshop indeholder en række typer til dit galleri, som du kan vælge med kommandoen Webfotogalleri. Hvis du er en avanceret bruger, der kender HTML, kan du oprette en ny type eller tilpasse en type ved at redigere et sæt HTML-skabelonfiler.

Der er knyttet forskellige indstillinger til hver skabelon for galleritype. Hvis du bruger en foruddefineret type, kan nogle indstillinger være nedtonede eller utilgængelige i den pågældende type.

Til toppen

Oprettelse af et webfotogalleri

Opret webgallerier med Adobe Bridge

Adobe Bridge indeholder opdaterede webgallerifunktioner. Du kan finde anvisninger under Oprettelse af et webfotogalleri i hjælpen til Adobe Bridge, eller se selvstudierne nedenfor.

Adobe anbefaler

Har du et selvstudium, du gerne vil dele?

Video-selvstudium: Contact sheets and web galleries in CS5
Richard Harrington
Gennemgå processen i Adobe Bridge.

Uddrag fra bog: Create galleries with Adobe Bridge
Conrad Chavez
Arranger og opret webgallerier med de seneste funktioner i CS5.

Brug det gamle, valgfrie Photoshop-ekstramodul

1. Hent og installer det gamle webfotogalleriekstramodul til Windows eller Mac OS.
2. Kør Photoshop i 32-bit tilstand (kun 64-bit Mac OS).
3. (Valgfrit) Vælg filerne eller mappen, du vil bruge i Adobe Bridge.

   Billederne præsenteres i den rækkefølge, hvormed de er vist i Bridge. Hvis du hellere vil bruge en anden rækkefølge, skal du ændre rækkefølgen i Bridge.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Værktøjer > Photoshop > Webfotogalleri i Adobe Bridge.
   - Vælg Filer > Automatiser > Webfotogalleri i Photoshop.
5. Vælg en type til galleriet i pop op-menuen Typer. I dialogboksen vises en forhåndsvisning af hjemmesiden for den valgte type.
6. (Valgfrit) Angiv en e-mail-adresse som kontaktoplysninger for galleriet.
7. Vælg kildefilerne til galleriet i menuen Brug.

   Valgte billeder fra Bridge Bruger billeder, du valgte før åbning af dialogboksen Webfotogalleri.

   Mappe Bruger billeder fra mapper, som du vælger med knapperne Gennemse (Windows) eller Vælg (Mac OS). Vælg Medtag alle underbiblioteker for at medtage billeder i den valgte mappes undermapper.
8. Klik på Mål, og vælg derefter en mappe, hvor billeder og HTML-sider for galleriet skal gemmes. Klik derefter på OK (Windows) eller Vælg (Mac OS).
9. Vælg formateringsindstillinger for webgalleriet. Vælg i menuen Indstillinger for at få vist hvert sæt indstillinger. Se Indstillinger for webfotogalleri.
10. Klik på OK. Photoshop indsætter følgende HTML- og JPEG-filer i målmappen:
    - En hjemmeside til dit galleri, der har fået navnet index.htm eller index.html, afhængigt af indstillingerne for filtypenavn. Åbn denne fil i en webbrowser for at få vist dit galleri.
    - JPEG-billeder i en billedundermappe.
    - HTML-sider i en sideundermappe.
    - JPEG-miniaturebilleder i en undermappe med miniaturebilleder.

Til toppen

Sådan sørger du for, at dine farver passer sammen

Hvis du arbejder med fotos i et arbejdsrum med bred farvetilpasning, f.eks. ProPhoto RGB eller Adobe RGB, ændres billedfarverne muligvis, når de vises i et webgalleri med en browser, der ikke læser integrerede farveprofiler. Hvis dette sker, skal du prøve at konvertere billedprofilerne til sRGB (som de fleste browsere bruger som standard), inden du optimerer dem, eller medtage dem i et webfotogalleri. Konverter dem til sRGB på en af følgende måder. Det er en god ide at arbejde med en kopi af billederne.

- Hvis du vil konvertere et enkelt billede, skal du vælge Rediger > Konverter til profil og derefter sRGB. Læs Tildele eller fjerne en farveprofil (Illustrator, Photoshop).
- Hvis du vil konvertere en mappe med billeder, skal du bruge billedbehandleren. Vælg Filer > Scripts > Billedbehandler. Se Konvertere filer med Billedbehandler.

Hvis du bruger billedbehandleren, kan du gemme filerne direkte i JPEG-format i den størrelse, du ønsker. Hvis du gør det, skal du sørge for at slå Skaler billeder fra under indstillingerne for store billeder.

Til toppen

Indstillinger for webfotogalleri

Generelt Indstillinger for filtypenavne, kodning og metadata.

Filtypenavn Bruger enten .htm eller .html som filtypenavn.
Brug UTF 8-kodning til URL Bruger UTF-8-kodning.
Føj bredde- og højdeattributter til billeder Angiver dimensioner og forkorter overførselstiden.
Bevar alle metadata Bevarer metadataoplysninger.

Banner Tekstindstillinger for det banner, der vises på hver side i galleriet. Indtast tekst for hver af følgende:

Stednavn Navnet på galleriet.
Fotograf Navnet på den person eller organisation, der er ophav til fotografierne i galleriet.
Kontaktoplysninger: Kontaktoplysningerne for galleriet, f.eks. et telefonnummer eller en forretningsadresse.

Dato Den dato, der vises på hver side i galleriet. Photoshop bruger som standard dags dato.

Skrifttype og Skriftstørrelse (Windows) eller Skrift og Skriftstørrelse (Mac OS) (Tilgængelig for visse typer websteder) Indstillinger for bannerteksten.

Store billeder Indstillinger for de hovedbilleder, der vises på hver galleriside.

Tilføj numeriske hyperlinks (Tilgængelig for visse typer websteder) Placerer en numerisk sekvens (der starter ved 1 og slutter med det samlede antal sider i galleriet), der kører vandret øverst på hver galleriside. Hvert tal er et hyperlink til den respektive side.

Skaler billeder Ændrer størrelsen på kildebillederne for placering på gallerisiderne. Vælg en størrelse i pop op-menuen, eller angiv en størrelse i pixel. Til Bevar skal du vælge, hvilke dimensioner på billedet der skal låses i forbindelse med skalering. Til JPEG-kvalitet skal du vælge en indstilling i pop op-menuen, angive en værdi mellem 0 og 12 eller trække skydeknappen. Jo højere værdi, jo bedre billedkvalitet, og jo større fil.

Bemærk! *Photoshop bruger den standardinterpolationsmetode, der er angivet i indstillingerne. Vælg Bi-kubisk skarpere som standard for at få de bedste resultater, når du reducerer billedstørrelse.*

Rammestørrelse Angiver bredden i pixel af rammen omkring billedet.

Titelbrug (Tilgængelig for visse typer websteder) Angiver indstillinger for visning af billedtekster under hvert billede. Vælg Filnavn for at få vist filnavnet, eller vælg Beskrivelse, Bidragsyder, Titel og Copyright for at få vist den tekst, der skal hentes fra dialogboksen Filinfo.

Skrifttype og Skriftstørrelse (Windows) eller Skrift og Skriftstørrelse (Mac OS) (Tilgængelig for visse typer websteder) Angiv billedtekstens skrifttype og størrelse.

Miniaturebilleder Indstillinger for galleriets hjemmeside, herunder størrelsen af miniaturebillederne.

Størrelse Angiver størrelsen på miniaturebilleder. Vælg i pop op-menuen, eller angiv en værdi i pixel for bredden af hvert miniaturebillede.

Kolonner og Rækker Angiver antallet af kolonner og rækker, hvor der skal vises miniaturebilleder, på hjemmesiden. Denne indstilling gælder ikke gallerier, som bruger vandrette eller lodrette billedtyper.

Rammestørrelse Angiver bredden i pixel af rammen omkring hvert miniaturebillede.

Titler Anvendelse (Tilgængelig for visse typer websteder) Angiver indstillinger for visning af billedtekster under hvert miniaturebillede. Vælg Filnavn for at få vist filnavnet, eller vælg Beskrivelse, Bidragsyder, Titel og Copyright for at få vist den tekst, der skal hentes fra dialogboksen Filinfo.

Skrifttype og Skriftstørrelse (Windows) eller Skrift og Skriftstørrelse (Mac OS) (Tilgængelig for visse typer websteder) Angiv billedtekstens skrifttype og størrelse.

Brugerdefinerede farver Indstillinger for farver på elementer i galleriet. Hvis du vil ændre farven på et element, skal du klikke på dets farveprøve og derefter vælge en ny farve i Adobe Farvevælger. Du kan ændre baggrundsfarven på hver side (indstillingen Baggrund) og for banneret (indstillingen Banner).

Sikkerhed Viser tekst over hvert billede som værn mod tyveri.

Indhold Angiver den tekst, der skal vises. Vælg Brugerdefineret tekst for at angive en brugerdefineret tekst. Vælg Filnavn, Beskrivelse, Bidragsyder, Titel eller Copyright for at få vist tekst, der er trukket fra dialogboksen Filoplysninger.

Skrifttype, Farve og Placering Angiver skrifttype, farve og justering for billedteksten.

Roter Placerer teksten på billedet med en vinkel.

Til toppen

Webfotogallerityper

Du kan få hjælp til at oprette webgallerier i Photoshop CS5 under Oprettelse af et webfotogalleri i hjælpen til Adobe Bridge. Hvis du vil bruge det gamle, valgfrie webfotogalleriekstramodul, som beskrives nedenfor, skal du først hente ekstramodulet til Windows eller Mac OS.

Photoshop indeholder forskellige typer for dit webfotogalleri. Hvis du er en avanceret bruger, der kender HTML, kan du oprette en ny type eller tilpasse en type ved at redigere et sæt HTML-skabelonfiler.

Webfotogallerityperne i Photoshop er gemt i individuelle mapper på følgende placeringer:

Windows Programmer/Adobe/Adobe Photoshop CS5/Faste indstillinger/Webfotogalleri.

Mac OS Adobe Photoshop CS5/Faste indstillinger/Webfotogalleri.

Navnet på hver mappe på denne placering vises som en indstilling i menuen Typer i dialogboksen Webfotogalleri. Hver mappe indeholder følgende HTML-skabelonfiler, som Photoshop bruger til at generere galleriet:

Caption.htm Bestemmer layoutet på den billedtekst, der vises under hvert miniaturebillede på hjemmesiden.

FrameSet.htm Bestemmer layoutet af rammesættet til visning af sider.

IndexPage.htm Bestemmer layoutet af hjemmesiden.

SubPage.htm Bestemmer layoutet af gallerisiderne med billeder i fuld størrelse.

Thumbnail.htm Bestemmer layoutet af de miniaturebilleder, der vises på hjemmesiden.

Hver skabelonfil indeholder HTML-kode og symboler. Et symbol er en tekststreng, som erstattes af Photoshop, når du angiver den tilsvarende indstilling i dialogboksen Webfotogalleri. En skabelonfil kan f.eks. indeholde følgende TITLE-element, der bruger et symbol for den indeholdte tekst:

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Når Photoshop genererer galleriet med denne skabelonfil, erstattes symbolet %TITLE% med den tekst, du skrev for Stednavn i dialogboksen Webfotogalleri.

Hvis du vil have et bedre overblik over en eksisterende type, kan du åbne og undersøge typens HTML-skabelonfiler med en HTML-redigeringsprogram. Eftersom det kun er nødvendigt med ASCII-standardtegn for at oprette HTML-dokumenter, kan du åbne, redigere og oprette disse dokumenter med en ren teksteditor, f.eks. Notesblok (Windows) eller TextEdit (Mac OS).

Til toppen

Om tilpasning af webfotogallerityper

Du kan tilpasse en eksisterende webfotogallerityper ved at redigere en eller flere af dens HTML-skabelonfiler. Når du tilpasser en type, skal du følge nedenstående retningslinjer, så Photoshop kan generere galleriet korrekt:

- Typemappen skal indeholde disse filer: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm og FrameSet.htm.
- Du kan omdøbe typemappen, men ikke HTML-skabelonfilerne i mappen.
- Du kan have en tom Caption.htm-fil og placere den HTML-kode og de symboler, der bestemmer layoutet af billedteksten, i filen Thumbnail.htm.
- Du kan erstatte et symbol i en skabelonfil med den relevante tekst eller HTML-kode, så en indstilling angives via skabelonfilen i stedet for via dialogboksen Webfotogalleri. En skabelonfil kan f.eks. indeholde et BODY-element med følgende baggrundsfarveattribut, der bruger et symbol som sin værdi:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Hvis du vil indstille sidens baggrundsfarve til rød, kan du erstatte symbolet %BGCOLOR% med "FF0000".
- Du kan føje HTML-kode og symboler til skabelonfilerne. Alle symboler skal skrives med store bogstaver samt begynde og slutte med procenttegnet (%).

Til toppen

Tilpasse eller oprette en webfotogallerityper

1. Find den mappe, der indeholder de eksisterende webfotogallerityper.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil tilpasse en type, skal du oprette en kopi af typemappen og gemme den på den samme placering som de eksisterende typemapper.
   - Hvis du vil oprette en type, skal du oprette en ny mappe til den nye type og gemme den på den samme placering som de eksisterende typemapper.

   Den nye eller tilpassede type (navngivet for sin mappe) vises i menuen Typer i dialogboksen Webfotogalleri.
3. Vælg en af følgende fremgangsmåder med et HTML-redigeringsprogram:
   - Tilpas HTML-skabelonfilen.
   - Opret de nødvendige HTML-skabelonfiler, og gem dem i typemappen.

   Når du opretter skabelonfilerne, skal du sørge for at følge retningslinjerne for tilpasning, som er beskrevet i afsnittet Om tilpasning af webfotogallerityper.

   Vigtigt! *Når du tilpasser eller opretter en skabelon til en galleritype, skal du placere hvert af de følgende symboler i en separat linje i HTML-filen: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% og %PREVINDEX%. Når bestemte sider i et galleri genereres, springer Photoshop de linjer i skabelonen over, som indeholder symboler, der ikke gælder disse sider. Når Photoshop f.eks. genererer den første galleriside, springes de linjer i skabelonen over, som indeholder symbolet %PREVIMAGE%, der bestemmer hyperlinket til den forrige galleriside. Ved at bevare symbolet %PREVIMAGE% på en separat linje sikrer du, at Photoshop ikke ignorerer andre symboler i skabelonen.*

Til toppen

Symboler for webfotogallerityper

Photoshop bruger symboler i HTML-skabelonfilerne til at definere en standardtype til webfotogallerier. Photoshop bruger disse symboler til at generere et galleri baseret på brugerinput i dialogboksen Webfotogalleri.

Når du tilpasser eller opretter en galleritype, kan du føje et symbol til en HTML-skabelonfil med undtagelse af %THUMBNAILS% og %THUMBNAILSROWS%, som kun kan vises i filen IndexPage.htm. Når du tilføjer et symbol, skal du være opmærksom på, at der muligvis også skal føjes HTML-kode til filen, så symbolet bruges korrekt.

Du kan bruge følgende symboler i HTML-skabelonfilerne:

%ALINK% Bestemmer farven på aktive hyperlinks.

%ALT% Bestemmer navnet på en billedfil.

%ANCHOR% Giver mulighed for at vende tilbage til miniatureeksemplet af det billede, som brugeren får vist, i stedet for til starten af indekset. Handlingen udføres, når brugeren klikker på hyperlinket til startsiden.

%BANNERCOLOR% Bestemmer farven på banneret.

%BANNERFONT% Bestemmer skrifttypen til bannerteksten.

%BANNERFONTSIZE% Bestemmer skriftstørrelsen til bannerteksten.

%BGCOLOR% Bestemmer baggrundsfarven.

%CAPTIONFONT% Bestemmer skrifttypen til billedteksten under hvert miniaturebillede på hjemmesiden.

%CAPTIONFONTSIZE% Bestemmer skriftstørrelsen på billedteksten.

%CAPTIONTITLE% Indsætter dokumenttitlen for en billedtekst fra filoplysningerne.

%CHARSET% Bestemmer det tegnsæt, der bruges på hver side.

%CONTACTINFO% Bestemmer kontaktoplysningerne for galleriet, f.eks. telefonnummer og placering.

%CONTENT_GENRATOR% Åbner "Adobe Photoshop CS5 webfotogalleri".

%COPYRIGHT% Indsætter copyrightoplysninger for en billedtekst fra filoplysningerne.

%CREDITS% Indsætter kildeangivelserne for en billedtekst fra filoplysningerne.

%CURRENTINDEX% Bestemmer hyperlinket til den aktuelle hjemmeside.

%CURRENTINDEXANCHOR% Ligger i SubPage.htm og peger på den første indeksside.

%DATE% Bestemmer den dato, der vises på banneret.

%EMAIL% Bestemmer oplysningerne om e-mail-adresse for galleriet.

%FILEINFO% Bestemmer billedfiloplysningerne til en billedtekst.

%FILENAME% Bestemmer filnavnet på et billede. Brug denne til metadata, der vises som HTML-tekst.

%FILENAME_URL% Bestemmer URL-filnavnet på et billede. Brug kun denne til URL-filnavne.

%FIRSTPAGE% Bestemmer hyperlinket til den første galleriside, der vises i højre ramme i et rammesæt.

%FRAMEINDEX% Bestemmer hyperlinket til den hjemmeside, der vises i venstre ramme i et rammesæt.

%HEADER% Bestemmer titlen på galleriet.

%IMAGEBORDER% Bestemmer rammestørrelsen på billedet i fuld størrelse på en galleriside.

%IMAGE_HEIGHT% Aktiverer afkrydsningsfeltet Føj bredde- og højdeattributter til billeder. Dette giver brugeren mulighed for at hente attributterne og reducere overførselstiden.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Dette symbol erstattes af et tal, der (kun) betegner billedets bredde.

%IMAGEPAGE% Bestemmer hyperlinket til en galleriside.

%IMAGE_SIZE% Hvis afkrydsningsfeltet Skaler billeder er markeret, indeholder dette symbol billedpixelværdien, der bruges i panelet Store billeder. Hvis afkrydsningsfeltet ikke er markeret, indeholder symbolet en tom streng. Dette symbol er nyttigt til JavaScript i skabelonerne, fordi det kan vise de maksimale højde- og breddeværdier for alle billeder på det genererede websted.

%IMAGESRC% Bestemmer URL'en til et billede i fuld størrelse på en galleriside.

%IMAGE_WIDTH% Aktiverer afkrydsningsfeltet Føj bredde- og højdeattributter til billeder. Dette giver brugeren mulighed for at hente attributterne og reducere overførselstiden.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Dette symbol erstattes af et tal, der (kun) betegner billedets bredde.

%LINK% Bestemmer farven på hyperlinks.

%NEXTIMAGE% Bestemmer hyperlinket til den næste galleriside.

%NEXTIMAGE _CIRCULAR% Angiver hyperlinket fra et stort eksempelbillede til næste store eksempelbillede.

%NEXTINDEX% Bestemmer hyperlinket til den næste hjemmeside.

%NUMERICLINKS% Indsætter nummererede hyperlinks på undersider til alle store eksempelbilleder.

%PAGE% Bestemmer den aktuelle sideplacering (f.eks. side 1 af 3).

%PHOTOGRAPHER% Bestemmer navnet på den person eller organisation, der er ophav til fotografierne i galleriet.

%PREVIMAGE% Bestemmer hyperlinket til den forrige galleriside.

%PREVINDEX% Bestemmer hyperlinket til den forrige hjemmeside.

%SUBPAGEHEADER% Bestemmer titlen på galleriet.

%SUBPAGETITLE% Bestemmer titlen på galleriet.

%TEXT% Bestemmer tekstens farven.

%THUMBBORDER% Bestemmer størrelsen af miniaturebilleders rammer.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Aktiverer afkrydsningsfeltet Føj bredde- og højdeattributter til billeder. Dette giver brugeren mulighed for at hente attributterne og reducere overførselstiden.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Dette symbol erstattes af et tal, der (kun) betegner miniaturebilledets højde.

%THUMBNAILS% Dette symbol erstattes med miniaturebilleder ved hjælp af filen Thumbnail.htm til rammetyperne. Du skal placere dette symbol alene i en enkelt linje uden linjeskift i HTML-filen.

%THUMBNAIL_SIZE% Indeholder miniaturepixelværdien i panelet Miniaturer. Dette symbol er nyttigt til JavaScript i skabelonerne, da det kan vise de maksimale højde- og breddeværdier for alle miniaturebilleder på det genererede websted.

%THUMBNAILSRC% Bestemmer hyperlinket til et miniaturebillede.

%THUMBNAILSROWS% Dette symbol erstattes med rækker af miniaturebilleder ved hjælp af filen Thumbnail.htm til ikke-rammetyperne. Du skal placere dette symbol alene i en enkelt linje uden linjeskift i HTML-filen.

%THUMBNAIL_WIDTH% Aktiverer afkrydsningsfeltet Føj bredde- og højdeattributter til billeder. Dette giver brugeren mulighed for at hente attributterne og reducere overførselstiden.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Dette symbol erstattes af et tal, der (kun) betegner miniaturebilledets bredde.

%TITLE% Bestemmer titlen på galleriet.

%VLINK% Bestemmer farven på besøgte hyperlinks.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Optimere billeder

Om optimering
Oversigt over dialogboksen Gem til web og enheder
Vise billedgamma med forskellige værdier
Optimering af et billede til internettet
Gemme eller slette optimeringsforudindstillinger
Arbejde med udsnit i dialogboksen Gem til web og enheder
Komprimere webgrafik til en bestemt filstørrelse
Skalere grafik under optimering
Generere CSS-lag til webgrafik
Vise optimerede billeder i en webbrowser
Gemme en fil, der skal sendes via e-mail

Om optimering

Til toppen

Når du forbereder billeder til internettet og andre onlinemedier, er det ofte nødvendigt at gå på kompromis mellem billedvisningskvaliteten og billedets filstørrelse.

Gem til web og enheder

Du kan bruge optimeringsfunktionerne i dialogboksen Gem til web og enheder til at se eksempler på optimerede billeder i forskellige filformater og med forskellige filattributter. Du kan få vist flere versioner af et billede samtidig og ændre optimeringsindstillinger, mens du får vist billedet, for at vælge den bedste kombination af indstillinger til dine behov. Du kan også angive gennemsigtighed og bund, vælge indstillinger for at styre rastersimulering og skalere billedet til angivne pixeldimensioner eller en angiven procent af den oprindelige størrelse.

Når du gemmer en optimeret fil med kommandoen Gem til web og enheder, kan du vælge at generere en HTML-fil til billedet. Denne fil indeholder alle nødvendige oplysninger til at vise billedet i en webbrowser.

Kommandoen Gem som og Billedbehandler i Photoshop

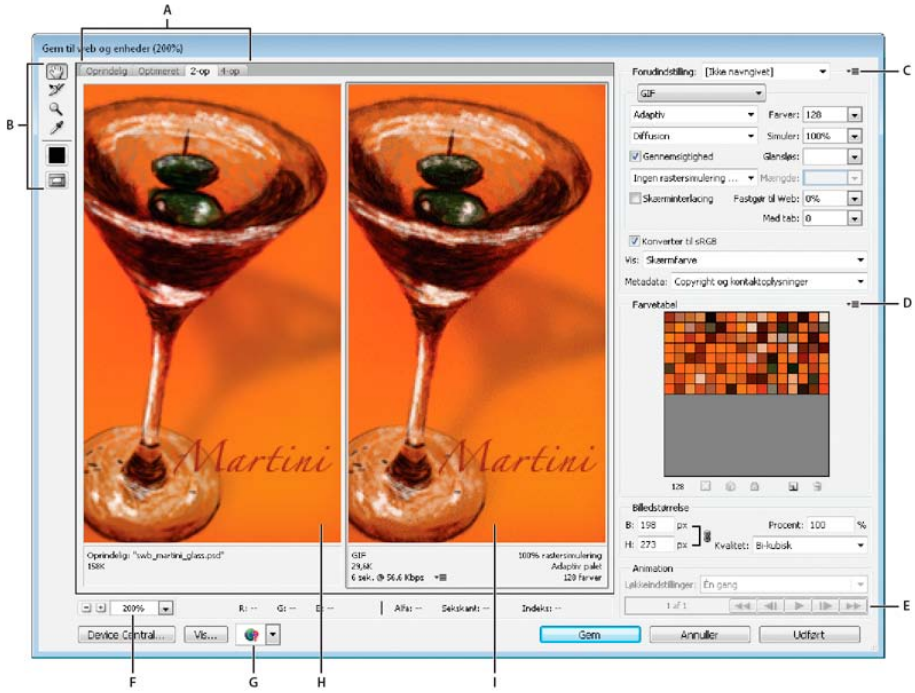
I Photoshop kan du bruge kommandoen Gem som til at gemme et billede som en GIF-, JPEG- eller PNG-fil. Afhængigt af filformatet kan du angive billedkvalitet, baggrundsgennemsigtighed eller bund, farvevisning og overførselsmetode. Men webfunktioner, f.eks. udsnit, hyperlinks og animationer, du indsatte i en fil, bevares ikke.

Du kan også bruge Photoshop Billedbehandler til at gemme kopier af en mappe med billeder i JPEG-format. Du kan bruge billedbehandleren til at skalere og konvertere billedets farveprofil til internetstandarden sRGB.

Oversigt over dialogboksen Gem til web og enheder

Til toppen

Du bruger dialogboksen Gem til web og enheder (Filer > Gem til web og enheder) til at vælge optimeringsindstillinger og se eksempler på optimerede illustrationer.



Dialogboksen Gem til web og enheder (Photoshop-version)

***A.** Visningsindstillinger **B.** Værktøjskasse **C.** Pop op-menuen Optimer **D.** Pop op-menuen Farvetabel **E.** Animationskontrolelementer (kun Photoshop) **F.** Tekstboksen Zoom **G.** Menuen Eksempel i browser **H.** Originalbillede **I.** Optimeret billede*

Vise billedeksempler i dialogboksen

❖ Klik på en fane øverst i billedområdet for at vælge en visningsindstilling:

Original Viser billedet uden optimering.

Optimeret Viser billedet ved hjælp af de aktuelle optimeringsindstillinger.

2-op Viser to versioner af billedet side om side.

4-op Viser fire versioner af billedet side om side.

Navigere i dialogboksen

Hvis ikke hele illustrationen er synlig i dialogboksen Gem til web og enheder, kan du bruge håndværktøjet til at gøre et andet område synligt. Brug zoomværktøjet til at forstørre eller formindske visningen.

- Vælg håndværktøjet (eller hold mellemrumstasten nede), og træk i visningsområdet for at panorere over billedet.
- Vælg zoomværktøjet , og klik i en visning for at zoome ind. Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik i en visning for at zoome ud.

  Du kan også skrive en forstørrelsesprocent eller vælge én nederst i dialogboksen.

Vise optimede billedoplysninger og overførselstid

Anmærkningsområdet under hvert billede i dialogboksen Gem til web og enheder indeholder optimeringsoplysninger. Anmærkningen for det originale billede viser filnavnet og filstørrelsen. Anmærkningen for det optimerede billede viser de aktuelle optimeringsindstillinger, størrelsen på den optimerede fil og den anslåede overførselstid med den valgte modemhastighed. Du kan vælge en modemhastighed i pop op-menuen Eksempel.

Til toppen

Vise billedgamma med forskellige værdier

En computerskærms gammaværdi har indflydelse på, hvor lyst eller mørkt et billede ser ud i en webbrowser. I Photoshop kan du se forhåndsvisninger af, hvordan dine billeder vil se ud på systemet med andre gammaværdier, og du kan justere billedets gamma for at kompensere. Aktivering af en eksempelindstilling påvirker ikke det endelige billedoutput.

❖ Vælg en af følgende indstillinger ved hjælp af pop op-menuen Eksempel i dialogboksen Gem til web og enheder

Skærmfarve Foretager ingen justeringer af billedgamma. Skærmfarve er standardindstillingen.

Ældre Macintosh (ingen farvestyring) Simulerer standardgamma på 1,8, som anvendes af Mac OS 10.5 og tidligere versioner.

I Windows (Ingen farvestyring) Simulerer standardgamma på 2,2, som anvendes af Windows og Mac OS 10.6 og senere versioner.

Brug dokumentprofil Justerer gammaværdien, så den er i overensstemmelse med en tilknyttet dokumentfarveprofil i et farvestyret dokument.

Til toppen

Optimering af et billede til internettet

1. Vælg Filer > Gem til web og enheder.
2. Klik på en fane øverst i dialogboksen for at vælge en visningsindstilling: Optimeret, 2-op eller 4-op. Hvis du vælger 4-op, skal du klikke på det eksempel, du vil optimere.
3. (Valgfrit) Hvis billedet indeholder flere udsnit, skal du markere et eller flere udsnit, du vil optimere.
4. Vælg en forudindstillet optimeringsindstilling i menuen Forudindstilling, eller angiv individuelle optimeringsindstillinger. De tilgængelige indstillinger ændres afhængigt af det filformat, du vælger.
   Hvis du arbejder i tilstanden 4-op, skal du vælge Udfyld visninger igen i menuen Optimer for automatisk at generere versioner af billedet i lavere kvalitet, når du har ændret optimeringsindstillingerne.
5. Finjuster optimeringsindstillingerne, indtil du er tilfreds med balancen mellem billedkvalitet og filstørrelse. Hvis billedet indeholder flere udsnit, skal du sørge for at optimere alle udsnit.
   Hvis du vil gendanne et optimeret eksempel af den oprindelige version, skal du vælge den og derefter vælge Oprindelig i menuen Forudindstilling.
6. Hvis du optimerer et billede med en anden integreret farveprofil end sRGB, skal du konvertere billedfarverne til sRGB, før du gemmer billedet til brug på internettet. Derved sikrer du, at de farver, du ser i det optimerede billede, ser ens ud i forskellige webbrowsere. Indstillingen Konverter til sRGB er valgt som standard.
7. (Kun Photoshop) I menuen Metadata skal du vælge, hvilke metadata der skal gemmes med den optimerede fil. (Vælg Filer > Filoplysninger for at se eller indtaste metadata for dokument). Metadata understøttes fuldt ud af JPEG-filformatet, og de understøttes delvist af GIF- og PNG-filformaterne.
   Bemærk! *Output-metadataene overholder standarderne i Metadata Working Group, så nogle JPEG-metadata gemmes i EXIF- og IIM-format i stedet for XMP.*
   Ingen Ingen metadata er gemt (undtagen EXIF-copyrightmeddelelsen i JPEG-filer). Resulterer i den mindste filstørrelse.

   Copyright Gemmer copyrightbemærkning, vilkår for brugsrettigheder, copyrightstatus og URL med ophavsretlige oplysninger.

   Copyright og kontaktoplysninger Gemmer alle copyrightoplysninger samt følgende oplysninger: navn på opretter, opretterens jobtitel, e-mail-adresse(r), adresse, by, stat/provins, postnummer, land, telefonnummer/numre og websted(er).

   Alle bortset fra kameraoplysninger Gemmer alle metadata, undtagen EXIF-data om kameraindstillinger som f.eks. lukkerhastighed, dato og tidspunkt, brændvidde, eksponeringskompensation, målingsmønster og brug af blitz.

   Alle Gemmer alle metadata i filen.
8. Klik på Gem.
9. Benyt følgende fremgangsmåde i dialogboksen Gem optimeret som, og klik derefter på Gem:
   - Skriv et filnavn, og vælg en placering til filen eller filerne.
   - Vælg en formatindstilling for at angive, hvilken slags filer du vil gemme en HTML-fil og billedfiler, kun billedfiler eller kun en HTML-fil.
   - (Valgfrit) Angiv outputindstillinger for HTML- og billedfiler.
   - Hvis billedet indeholder flere udsnit, skal du vælge en indstilling for lagring af udsnit i menuen Udsnit: Alle udsnit eller Valgte udsnit.

   Du kan nulstille optimeringsindstillinger til den sidst gemte version ved at trykke på Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) og klikke på Nulstil. Hvis du vil bevare de samme indstillinger, næste gang du åbner dialogboksen Gem til web og enheder, skal du trykke på Alt/Alternativ og klikke på Husk.

   Du kan se en video om, hvordan man gemmer filer til internettet i Illustrator, på www.adobe.com/go/vid0063_dk.

Til toppen

Gemme eller slette optimeringsforudindstillinger

Du kan gemme optimeringsindstillinger som et navngivet sæt og anvende indstillingerne på andre billeder. De indstillinger, du gemmer, vises i pop op-menuen Forudindstilling sammen med de foruddefinerede navngivne indstillinger. Hvis du redigerer et navngivet eller et foruddefineret sæt, indeholder menuen Forudindstilling ordet "Ikke navngivet".

1. Angiv de ønskede optimeringsindstillinger, og vælgGem indstillinger i menuen på optimeringspaletten.
2. Navngiv indstillingerne, og gem dem i den relevante mappe:
   Photoshop (Windows XP) Document and Settings\[Brugernavn]\Application Data\Adobe\AdobePhotoshop CS5\Optimized Settings

   (Windows Vista) Brugere\[Brugernavn]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS5\Optimized Settings

   (Mac OS) Brugere/[Brugernavn]/Bibliotek/Indstillinger/Adobe Photoshop CS5-indstillinger/Optimized Settings

   Illustrator (Windows XP) Document and Settings\[Brugernavn]\Application Data\Adobe\AdobeIllustrator CS5-indstillinger\[Sprog]\Gem til web-indstillinger\Optimer

   (Windows Vista) Brugere\[Brugernavn]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS5-indstillinger\[Sprog]\Gem til web-indstillinger\Optimer

   (Mac OS) Brugere/[Brugernavn]/Bibliotek/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS5/[Sprog]/Arkiver til web-indstillinger/Optimer

   Bemærk! *Hvis du gemmer indstillingerne på en anden placering, er de ikke tilgængelige fra pop op-menuen Forudindstilling.*

3. Hvis du vil slette en forudindstilling, skal du markere den i menuen Forudindstilling og vælge Slet indstillinger i menuen Optimer.

Til toppen

Arbejde med udsnit i dialogboksen Gem til web og enheder

Hvis dit billede indeholder flere udsnit, skal du angive de udsnit, der skal optimeres. Du kan anvende optimeringsindstillinger på yderligere udsnit ved at sammenkæde dem. Sammenkædede udsnit i GIF- og PNG-8-format deler en farvepalet og et rastersimuleringsmønster for at forhindre synlige overgange mellem udsnit.

- Hvis du vil vise eller skjule alle udsnit, skal du klikke på knappen Slå usynlighed til/fra .
- Hvis du vil markere udsnit i dialogboksen Gem til web og enheder, skal du vælge udsnitsmarkeringsværktøjet og derefter klikke på et udsnit for at markere det. Hold Skift nede, og klik eller træk for at markere flere udsnit.
  Bemærk! *I dialogboksen Gem til web og enheder er umarkerede udsnit er nedtonede. Dette påvirker ikke farven i det endelige billede.*
- Hvis du vil have vist udsnitsindstillinger i dialogboksen Gem til web og enheder, skal du vælge udsnitsmarkeringsværktøjet og dobbeltklikke på et udsnit.
- Hvis du vil sammenkæde udsnit, skal du markere to eller flere udsnit og vælge Sammenkæd udsnit i pop op-menuen Optimer (til højre for menuen Forudindstilling). Kædeikonet vises på de sammenkædede udsnit.
- Hvis du vil fjerne kæden til et udsnit, skal du markere udsnittet og derefter vælge Fjern kæde til udsnit i pop op-menuen Optimer.
- Hvis du vil fjerne kæden til alle udsnit i et billede, skal du vælge Fjern kæde til alle udsnit i pop op-menuen Optimer.

Til toppen

Komprimere webgrafik til en bestemt filstørrelse

1. Vælg Filer > Gem til web og enheder.
2. Klik på en fane øverst i dialogboksen Gem til web og enheder for at vælge en visningsindstilling: Optimeret, 2-op eller 4-op. Hvis du vælger 4-op, skal du klikke på det eksempel, du vil optimere.
3. (Valgfrit) Marker de udsnit, du vil optimere, og vælg det ønskede filformat.
4. Vælg Optimer til filstørrelse i menuen Optimer (til højre for menuen Forudindstilling).
5. Angiv den ønskede filstørrelse.
6. Vælg en indstilling under Start med:
   Aktuelle indstillinger Bruger det aktuelle filformat.

   Autovælg GIF/JPEG Vælger automatisk det optimale format afhængigt af billedindholdet.
7. Vælg en indstilling under Brug for at angive, om den angivne filstørrelse kun skal anvendes på det aktuelle udsnit, på hvert udsnit i billedet eller på alle udsnit. Klik på OK.

Til toppen

Skalere grafik under optimering

I dialogboksen Gem til web og enheder kan du skalere et billede til angivne pixeldimensioner eller til en procent af den originale størrelse.

1. Klik på fanen Billedstørrelse i dialogboksen Gem til web og enheder.
2. Angiv en af andre indstillinger:
   Bevar proportioner Bevarer det aktuelle forhold mellem pixelbredde og pixelhøjde.

   Kvalitet (Kun Photoshop) Angiver interpolationsmetoden. Bi-kubisk skarpere giver generelt bedre resultater, når du reducerer billedstørrelsen.

   Kantudjævning (Kun Illustrator) Fjerner takkede kanter i illustrationen ved hjælp af kantudjævning.

   Klip til tegnebræt (Kun Illustrator) Beskærer illustrationens størrelse, så den passer til dokumentgrænserne på tegnebrættet. Illustrationer uden for tegnebrættets grænser slettes.
   Bemærk! *Ingen af funktionerne på paletten Billedstørrelse er tilgængelige i filformaterne SWF og SVG, bortset fra Klip til tegnebræt.*
3. Angiv nye pixeldimensioner, eller angiv en procentdel, som billedet skal skaleres med, og klik på Anvend.

Til toppen

Generere CSS-lag til webgrafik

Du kan bruge lag i dine illustrationer i Illustrator til at generere CSS-lag i den HTML-fil, der oprettes. Et CSS-lag er et element, der har en absolut placering og kan overlappe med andre elementer på en webside. Det er praktisk at eksportere CSS-lag, når du planlægger at oprette dynamiske effekter på websiden.

Med lagpaletten i dialogboksen Gem til web og enheder får du kontrol over, hvilke lag på øverste niveau i illustrationen der eksporteres som CSS-lag, og om eksporterede lag er synlige eller skjulte.

1. Klik på fanen Lag i dialogboksen Gem til web og enheder.
2. Vælg Eksporter som CSS-lag.

3. Vælg et lag i pop op-menuen Lag, og angiv følgende indstillinger efter behov:
   Synlig Opretter et synligt CSS-lag i den HTML-fil, der oprettes.

   Skjult Opretter et usynligt CSS-lag i den HTML-fil, der oprettes.
   CSS-lag er det samme som GoLive-lag. Med Adobe GoLive kan du animere et CSS-lag og bruge indbyggede JavaScript-handlinger til at oprette interaktive effekter.

Til toppen

Vise optimerede billeder i en webbrowser

Du kan se et eksempel på et optimeret billede i alle browsere, der er installeret på systemet, fra dialogboksen Gem til web og enheder (Filer > Gem til web og enheder). Browsereksemplet viser billedet med en billedtekst, der indeholder billedets filtype, pixeldimensioner, filstørrelse og komprimeringsspecifikationer og andre HTML-oplysninger.

- Hvis du vil se et billede i systemets standardwebbrowser, skal du klikke på browserikonet nederst i dialogboksen Gem til web og enheder.
- Hvis du vil vælge en anden browser, skal du vælge Anden i browserens pop op-menu (ud for browserikonet).
- Hvis du vil tilføje, redigere eller fjerne en browser i browserens pop op-menu, skal du vælge Rediger liste i browserens pop op-menu. I dialogboksen Browsere kan du finde alle browsere på din computer og indstille standardbrowseren til at vise et eksempel af dit billede.

Til toppen

Gemme en fil, der skal sendes via e-mail

1. Vælg Filer > Gem til web og enheder.
2. Klik på fanen Optimeret øverst i dialogboksen Gem til web og enheder.
3. Vælg JPEG Lav i menuen Forudindstilling.
4. Klik på kædeikonet til højre for boksene W og H i området Billedstørrelse for at bevare billedets proportioner. Angiv derefter en bredde.

   Til e-mail er 400 pixel en god størrelse. Brug en mindre størrelse, hvis modtageren har en langsom internetforbindelse.
5. Klik på Gem. Skriv et filnavn, og angiv en placering, hvor filen skal gemmes. Sørg for, at Kun billeder er valgt under Format. Klik igen på Gem.

   Du er nu klar til at sende filen som e-mail. I nogle e-mail-programmer kan du trække filen til meddelelsens brødtekst. I andre programmer bruger du kommandoen Vedhæft eller Indsæt.

Flere hjælpeemner
Gem til Web i Illustrator, video

(cc) BY-NC-SR

|

Outputindstillinger for webgrafik

Angivelse af outputindstillinger
HTML-outputindstillinger
Outputindstillinger for udsnit
Outputindstillinger for baggrunde
Lagre outputindstillinger for filer
Medtage titel og copyrightoplysninger i billedet

Til toppen

Angivelse af outputindstillinger

Outputindstillinger styrer, hvordan HTML-filer formateres, hvordan filer og udsnit navngives, og hvordan baggrundsbilleder håndteres, når du gemmer et optimeret billede. Du angiver disse indstillinger i dialogboksen Outputindstillinger.

Du kan gemme outputindstillinger og anvende dem på andre filer.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder for at åbne dialogboksen Outputindstillinger:
   - Når du gemmer et optimeret billede, skal du klikke på Andre i pop op-menuen Indstillinger i dialogboksene Gem optimeret og Gem optimeret som (Windows) eller Arkiver optimeret og Arkiver optimeret som (Mac OS).
   - Vælg Rediger outputindstillinger i pop op-menuen Optimer (til højre for menuen Forudindstilling) i dialogboksen Gem til web og enheder.
2. (Valgfrit) Hvis du vil have vist foruddefinerede outputindstillinger, skal du vælge en indstilling i pop op-menuen Indstillinger.
3. Rediger hvert sæt efter behov. Hvis du vil skifte til et andet sæt indstillinger, skal du vælge et indstillingssæt i pop op-menuen under menuen Indstillinger. Du kan også klikke på Næste for at få vist det næste sæt på menulisten eller klikke på Forrige for at få vist det foregående sæt.
4. (Valgfrit) Hvis du vil gemme outputindstillinger, skal du angive de ønskede indstillinger og klikke på Gem. Skriv et filnavn, vælg en placering til filen, og klik på Gem.

   Du kan gemme outputindstillingerne et vilkårligt sted. Men hvis du placerer filen i mappen Optimerede outputindstillinger i Photoshop-mappen eller i mappen Gem til web-indstillinger/Outputindstillinger i Illustrator-mappen, vises filen i pop op-menuen Indstillinger.
5. (Valgfrit) Hvis du vil indlæse outputindstillinger, skal du klikke på Indlæs, markere en fil og derefter klikke på Åbn.

Til toppen

HTML-outputindstillinger

Du kan angive følgende indstillinger i HTML-sættet:

Opret output med XHTML Opretter websider, der overholder XHTML-standarden ved eksport. Hvis du vælger Opret output med XHTML, deaktiveres andre outputindstillinger, der kan komme i konflikt med denne standard. Hvis du vælger denne indstilling, aktiveres indstillingerne Store og små bogstaver i kode og Store og små bogstaver i attribut automatisk.

Store og små bogstaver i koder Angiver, om koder skal skrives med store eller små bogstaver.

Store og små bogstaver i attribut Angiver, om attributter skal skrives med store eller små bogstaver.

Indrykning Angiver en metode til indrykning af linjer med kode: Brug tabulatorindstillingerne i oprettelsesprogrammet, brug et bestemt antal mellemrum, eller brug ingen indrykning.

Linjeafslutninger Angiver en platform for kompatibilitet med linjeafslutning.

Kodning Angiver en standardtegnkodning for websiden. (Denne indstilling er kun tilgængelig i Illustrator. Photoshop bruger altid UTF-8-kodning).

Medtag kommentarer Føjer forklarende kommentarer til HTML-koden.

Tilføj altid ALT-attribut Føjer ALT-attributten til IMG-elementer for at overholde webstandarder for tilgængelighed.

Brug altid anførselstegn omkr. attributter Sætter anførselstegn omkring alle kodeattributter. Det er nødvendigt at sætte anførselstegn omkring attributter af hensyn til kompatibilitet med visse ældre browsere og til streng overholdelse af HTML-standarden. Det anbefales dog ikke altid at sætte anførselstegn omkring attributter. Anførselstegn benyttes, når det er nødvendigt af hensyn til kompatibiliteten med de fleste browsere, selvom denne indstilling er fravalgt.

Luk alle koder Føjer lukkekoder til alle HTML-elementer i filen for at overholde XHTML-specifikationen.

Medtag margener på nul i brødtekst Fjerner interne standardmargener i et browservindue. Føjer koderne marginwidth, marginheight, leftmargin og topmargin med værdier på nul til koden for brødtekst.

Til toppen

Outputindstillinger for udsnit

Du kan angive følgende indstillinger i udsnitssættet:

Generer tabel Justerer udsnit med en HTML-tabel i stedet for et Cascading Style Sheet.

Tomme celler Angiver, hvordan tomme udsnit konverteres til tabelceller. Vælg GIF, IMG W&H for at bruge et GIF-billede på 1 pixel med de bredde- og højdeværdier, der er angivet i IMG-koden. Vælg GIF, TD W&H for at bruge et GIF-billede på 1 pixel med de bredde- og højdeværdier, der er angivet i TD-koden. Vælg NoWrap, TD W&H for at placere en NoWrap-attribut, der ikke er standard, i tabeldataene og også placere bredde- og højdeværdier angivet i TD-koderne.

TD W&H Angiver, hvornår bredde- og højdeattributter for tabeldata skal medtages: Altid, Aldrig eller Auto (den anbefalede indstilling).

Afstandsceller Angiver, hvornår én række og én kolonne med tomme afstandsceller skal tilføjes omkring den genererede tabel: Auto (den anbefalede indstilling), Auto (bund), Altid, Altid (bund) eller Aldrig. Hvis afstandsceller tilføjes tabellayout, hvor udsnitsgrænser ikke passer sammen, kan det forhindre tabellen i at blive opdelt i visse browsere.

Generer CSS Genererer et Cascading Style Sheet i stedet for en HTML-tabel.

Refereret Angiver, hvordan der henvises til udsnitspositioner i HTML-filen ved brug af CSS:

- **Efter ID** Placerer hvert udsnit ved hjælp af typer, der henvises til med et entydigt id.
- **På linje** Medtager typografielementer i beskrivelsen af blokelementkoden <DIV>.
- **Efter klasse** Placerer hvert udsnit ved hjælp af klasser, der henvises til med et entydigt id.

Standard udsnitsnavngivning Vælg elementer i pop op-menuerne, eller indtast tekst i felterne for at oprette standardnavne til udsnit. Elementer omfatter dokumentnavn, ordet udsnit, tal eller bogstaver, der angiver udsnit eller overgangstilstande, udsnittets oprettelsesdato, tegnsætning eller ingen.

Til toppen

Outputindstillinger for baggrunde

Du kan angive følgende indstillinger for baggrundssættet i dialogboksen Outputindstillinger.

Vis dokument som Vælg Billede, hvis websiden skal vise et billede eller en ren farve som en baggrund bag det aktuelle billede. Vælg Baggrund, hvis websiden skal vise det optimerede billede som en baggrund dækket af fliser.

Baggrundsbillede Angiv placeringen til en billedfil, eller klik på Vælg, og vælg et billede. Den fil, du angiver, fliselægges bag det optimerede billede på websiden.

Farve Klik på feltet Farve, og vælg en baggrundsfarve med farvevælgeren, eller vælg en indstilling i pop op-menuen.

Til toppen

Lagre outputindstillinger for filer

Du angiver følgende indstillinger under sættet Gemmer filer (Windows) eller Arkiverer arkivindstillinger (Mac OS) i dialogboksen Outputindstillinger:

Filnavngivning Vælg elementer i pop op-menuerne, eller skriv tekst i de bokse, der skal kombineres med standardnavnene for alle filer. Elementer omfatter dokumentnavn, udsnitsnavn, overgangstilstand, filoprettelsesdato, udsnitsnummer, tegnsætning og filtypenavn. Visse indstillinger er kun relevante, hvis filen indeholder udsnit eller overgangstilstande.

Med tekstbokse kan du ændre rækkefølgen og formateringen af dele af filnavne (f.eks. kan du angive overgangstilstanden med en forkortelse i stedet for hele ordet).

Filnavnkompatibilitet Vælg en eller flere indstillinger for at gøre filnavnet kompatibelt med Windows (tillader længere filnavne), Mac OS og UNIX.

Anbring billeder i mappe Angiver et mappenavn, hvor optimerede billeder gemmes (kun tilgængelig med dokumenter, der indeholder flere udsnit).

Kopier baggrundsbillede ved Gem Bevarer et baggrundsbillede, der er blevet angivet i indstillingssættet Baggrund.

Til toppen

Medtage titel og copyrightoplysninger i billedet

Du kan føje en titel og copyrightoplysninger til en webside ved at indtaste oplysninger i dialogboksen Filoplysninger. Titeloplysninger vises på webbrowserens titellinje, når billedet eksporteres sammen med en HTML-fil. Copyrightoplysninger vises ikke i en browser, men de føjes til HTML-filen som en kommentar og til billedfilen som metadata.

1. Vælg Filer > Filoplysninger.
2. Du kan skrive en titel, som vises på webbrowserens titellinje, ved at skrive den ønskede tekst i tekstboksen Dokumenttitel i dialogboksen Filoplysninger (Windows) eller Arkivinfo (Mac OS).
3. Hvis du vil angive copyrightoplysninger, skal du skrive den ønskede tekst i tekstboksen Copyrightmeddelelse i afsnittet Beskrivelse i dialogboksen Filoplysninger.
4. Klik på OK.

(cc) BY-NC-SR

Indstillinger til optimering af webgrafik

Webgrafikformater
JPEG-optimeringsindstillinger
Indstillinger for GIF- og PNG-8-optimering
Optimere gennemsigtighed i GIF- og PNG-billeder
Vise farvetabellen for et optimeret udsnit
Tilpasse farvetabellen for GIF- og PNG-8-billeder
PNG-24-optimeringsindstillinger
WBMP-optimeringsindstillinger
SWF-optimeringsindstillinger (Illustrator)
SVG-optimeringsindstillinger (Illustrator)

Til toppen

Webgrafikformater

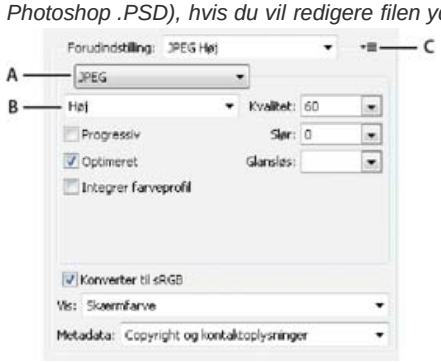
Webgrafikformater kan være enten bitmap (raster) eller vektor. Bitmapformaterne—GIF, JPEG, PNG og WBMP—er opløsningsafhængige, dvs. at et bitmapbilledes dimensioner – og eventuelt også billedkvalitet – afhænger af forskellige skærmopløsninger. Vektorformaterne SVG og SWF er uafhængige af opløsningen og kan skaleres op eller ned uden at miste noget af billedkvaliteten. Vektorformaterne kan også omfatte rasterdata. Du kan kun eksportere fra Gem til web og enheder til SVG og SWF i Adobe Illustrator.

Til toppen

JPEG-optimeringsindstillinger

JPEG er standardformatet til komprimering af halvtonebilleder som f.eks. fotografier. Når et billede optimeres som JPEG-format, bruges komprimering med tab, som selektivt frasorterer data.

Bemærk! *Eftersom billeddata går tabt, når en fil gemmes i JPEG-format, er det en god ide at gemme kildefilen i det oprindelige format (f.eks. Photoshop .PSD), hvis du vil redigere filen yderligere eller oprette flere JPEG-versioner.*



Optimeringsindstillinger for JPEG (Photoshop-version)
A. *Menuen Filformat* ***B.*** *Menuen Kompressionskvalitet* ***C.*** *Menuen Optimer*

Kvalitet Bestemmer komprimeringsniveauet. Jo højere indstillingen Kvalitet er, desto flere detaljer bevarer komprimeringsalgoritmen. Men en høj kvalitetsindstilling medfører en større filstørrelse end en lav kvalitetsindstilling. Åbn det optimerede billede med forskellige kvalitetsindstillinger for at bestemme den bedste balance mellem kvalitet og filstørrelse.

Optimeret Opretter en forbedret JPEG-fil med en lidt mindre filstørrelse. Det optimerede JPEG-format anbefales til maksimal filkomprimering, men visse ældre browsere understøtter ikke denne funktion.

Progressiv Viser billedet progressivt i en webbrowser. Billedet vises som en række masker, så brugerne kan se en version af billedet i lav opløsning, før det overføres fuldstændigt. Indstillingen Progressiv kræver brug af det optimerede JPEG-format.
Bemærk! *Progressive JPEG-billeder kræver mere RAM for at blive vist og understøttes ikke af visse browsere.*

Slør Angiver den mængde sløring, der skal anvendes på billedet. Denne indstilling anvender en effekt, der er identisk med effekten af filteret Gaussisk sløring, og gør det muligt at komprimere filen mere og opnå en mindre filstørrelse. En indstilling på 0,1 til 0,5 anbefales.

Integrer en farveprofil (Photoshop) eller ICC-profil (Illustrator) Bevarer farveprofiler i den optimerede fil. Nogle browsere bruger farveprofiler til farvekorrektion.

Bund Angiver en fyldfarve til pixel, som var gennemsigtige i det originale billede. Klik på farveprøven Bund for at vælge en farve i farvevælgeren, eller vælg en indstilling i menuen Bund: Pipetteværktøj (for at bruge farven i pipetteprøveboksen), Forgrundsfarve, Baggrundsfarve, Hvid, Sort eller Andre (for at bruge farvevælgeren).
Bemærk! *Indstillingerne Forgrundsfarve og Baggrundsfarve er kun tilgængelige i Photoshop.*

Pixel, der var helt gennemsigtige i det originale billede, udfyldes med den valgte farve, og pixel, der var delvist gennemsigtige i det originale

billede, blandes med den valgte farve.

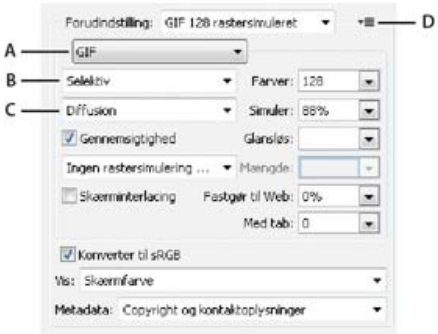
Til toppen

Indstillinger for GIF- og PNG-8-optimering

GIF er standardformatet til komprimering af billeder med grundfarver og skarpe detaljer, f.eks. streggrafik, logoer eller illustrationer med tekst. Ligesom GIF-formatet komprimerer PNG-8-formatet effektivt rene farveområder og bevarer skarpe detaljer.

PNG-8- og GIF-filer understøtter 8-bit farve, så de kan vise op til 256 farver. Den proces, der bruges til at bestemme, hvilke farver der skal anvendes, kaldes for indeksering, og derfor kaldes billeder i GIF- og PNG-8-format undertiden for billeder med indekserede farver. Når Photoshop skal konvertere et billede til indekseret farve, opbygger programmet en farveopslagstabel til at gemme og indeksere farverne i billedet. Hvis en farve i det originale billede ikke vises i farveopslagstabellen, vælger programmet enten den tætteste farveækvivalent i tabellen eller simulerer farven med en kombination af tilgængelige farver.

Ud over følgende indstillinger kan du også justere antallet af farver i billedets farvetabel. Se Tilpasse farvetabellen for GIF- og PNG-8-billeder.



Optimeringsindstillinger for GIF (Photoshop-version)
***A.** Menuen Filformat **B.** Menuen Farvereduktionsalgoritme **C.** Menuen Rastersimuleringsalgoritme **D.** Menuen Optimer*

Med tab (kun GIF) Reducerer filstørrelsen ved selektivt at frasortere data. Hvis der angives en højere værdi for indstillingen Med tab, frasorteres flere data. Du kan ofte anvende en værdi for Med tab på 5-10, og sommetider op til 50, uden at forringe billedet. Indstillingen Med tab kan reducere filstørrelsen med 5 % til 40 %.
***Bemærk!** Du kan ikke bruge indstillingen Med tab sammen med indstillingen Interlaced eller med rastersimuleringsalgoritmerne Støj eller Mønster.*
Farvereduktionsmetode og farver Angiver en metode til at generere farveopslagstabellen og det antal farver, du vil have i tabellen. Du kan vælge en af følgende farvereduktionsmetoder:

Sanselig Opretter en brugerdefineret farvetabel ved at angive en prioritet for de farver, som det menneskelige øje er mest følsomt over for.

Selektiv Opretter en farvetabel, der ligner farvetabellen Sanselig, men lægger vægten på brede farveområder og bevarelse af webfarver. Denne farvetabel giver normalt billeder med den største farveintegritet. Selektiv er standardindstillingen.

Adaptiv Opretter en brugerdefineret farvetabel ved at indsamle farver fra det dominerende spektrum i billedet. Et billede, der kun indeholder farverne grøn og blå, giver f.eks. en farvetabel, der hovedsageligt består af grønne og blå farver. De fleste billeder koncentrerer farver i bestemte områder af spektret.

Restriktiv (web) Bruger standardfarvetabellen på 216 farver, der er fælles for 8-bit (256-farver) paletterne i Windows og Mac OS. Med denne indstilling sikres, at en browser ikke anvender rastersimulering på farver, når billedet vises med 8-bit farver. (Denne palet kaldes også den websikre palet). Det kan medføre større filer at bruge webpaletten og anbefales kun, når det er vigtigt at undgå rastersimulering i browsere.

Brugerdefineret Benytter en farvepalet, der oprettes eller redigeres af brugeren. Hvis du åbner en eksisterende GIF- eller PNG-8-fil, indeholder den en brugerdefineret farvepalet.

Brug paletten Farvetabel i dialogboksen Gem til web og enheder til at tilpasse farveopslagstabellen.

Sort og hvid, Gråtoner, Mac OS, Windows Bruger en indstillet palet med farver.

Rastersimuleringsmetode og Rastersimulering Bestemmer metoden til og mængden af programrastersimulering. Rastersimulering henviser til den farvesimuleringsmetode, der ikke er tilgængelig i computerens farvesystem. En højere rastersimuleringsprocent giver indtryk af flere farver og flere detaljer i billedet, men kan også forøge filstørrelsen. Til optimal komprimering skal du bruge den laveste procent rastersimulering, som giver de ønskede farvedetaljer. Billeder, der primært indeholder rene farver, kan fungere godt uden rastersimulering. Til billeder med halvtonefarver (især farveforløb) kræves der muligvis rastersimulering for at forhindre striber.

GIF-billede med 0 % rastersimulering (venstre) og 100 % rastersimulering (højre)

Du kan vælge en af følgende rastersimuleringsmetoder:

Diffusion Anvender et vilkårligt mønster, der normalt er mindre iøjnefaldende end rastersimuleringsmetoden Mønster. Rastersimuleringens virkninger spredes over tilstødende pixel.

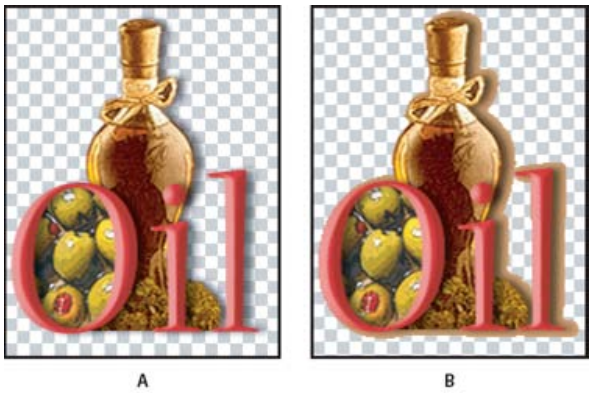
Mønster Bruger et halvtonelignende kvadratisk mønster til at simulere farver, der ikke findes i farvetabellen.

Støj Anvender et vilkårligt mønster, der svarer til rastersimuleringsmetoden Diffusion, men uden at sprede mønsteret over tilstødende pixel. Ingen overgange er synlige med rastersimuleringsmetoden Støj.

Gennemsigtighed og Bund Bestemmer, hvordan gennemsigtige pixel i billedet optimeres.

- Hvis du vil gøre helt gennemsigtige pixel gennemsigtige og blande delvist gennemsigtige pixel med en farve, skal du vælge Gennemsigtighed og vælge en bundfarve.
- Hvis du vil udfylde helt gennemsigtige pixel med en farve og blande delvist gennemsigtige pixel med den samme farve, skal du vælge en bundfarve og fravælge Gennemsigtighed.
- Du vælger en bundfarve ved at klikke på farveprøven Bund og vælge en farve i farvevælgeren. Du kan også vælge en indstilling i menuen Bund: Pipettefarve (for at bruge farven i pipetteprøveboksen), Forgrundsfarve, Baggrundsfarve, Hvid, Sort eller Andre (for at bruge farvevælgeren).

Bemærk! *Indstillingerne Forgrundsfarve og Baggrundsfarve er kun tilgængelige i Photoshop.*

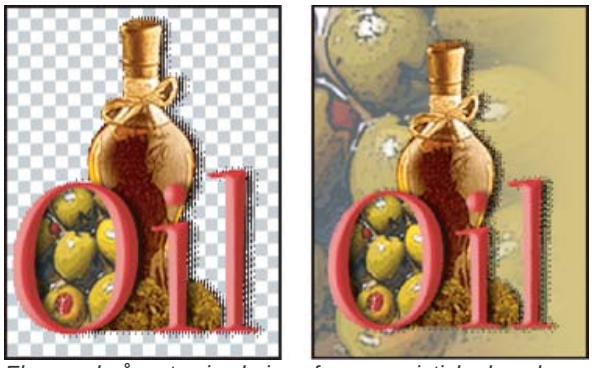


Eksempler på gennemsigtighed og bund

A. *Originalbillede* ***B.*** *Gennemsigtighed fravalgt med en bundfarve* ***C.*** *Gennemsigtighed valgt uden bund* ***D.*** *Gennemsigtighed fravalgt med en bundfarve*

Rastersimulering af gennemsigtighed Når indstillingen Gennemsigtighed er valgt, kan du vælge en metode til rastersimulering af delvis gennemsigtige pixel:

- Ingen rastersimulering af gennemsigtighed anvender ingen rastersimulering på delvis gennemsigtige pixel i billedet.
- DiffusionRastersimulering af gennemsigtighed med anvender et vilkårligt mønster, der normalt er mindre iøjnefaldende end rastersimuleringsmetoden Mønster. Rastersimuleringens virkninger spredes over tilstødende pixel. Hvis du vælger denne algoritme, skal du angive en rastersimuleringsprocent for at styre den mængde rastersimulering, der anvendes på billedet.
- Rastersimulering af gennemsigtighed med mønster anvender et halvtonelignende kvadratisk mønster på delvis gennemsigtige pixel.
- Rastersimulering af gennemsigtighed med støj anvender et vilkårligt mønster, der svarer til algoritmen Diffusion, men uden at sprede mønsteret over tilstødende pixel. Ingen overgange er synlige med algoritmen Støj.



Eksempel på rastersimulering af gennemsigtighed med mønster (venstre) og anvendt på en websides baggrund (højre)

Interlaced Viser en version af billedet med lav opløsning i en browser, mens hele billedfilen overføres. Interlacing kan få overførslen til at virke hurtigere og viser brugeren, at overførslen er i gang. Men interlacing gør også filen større.

Fastgør Angiver et toleranceniveau for at ændre farver til de nærmeste ækvivalenter på webpaletten (og forhindrer, at farverne rastersimuleres i en browser). En højere værdi ændrer flere farver.

Til toppen

Optimere gennemsigtighed i GIF- og PNG-billeder

Gennemsigtighed gør det muligt at oprette billeder, der ikke er rektangulære, til internettet. Baggrundsgennemsigtighed bevarer gennemsigtige pixel i billedet. På denne måde kan baggrunden af websiden ses gennem de gennemsigtige områder af billedet. Baggrundsbundfarvning simulerer gennemsigtighed ved at udfylde eller blande gennemsigtige pixel med en bundfarve, som kan matche websidens baggrund. Baggrundsbundfarvning fungerer bedst, hvis websiden har en ren baggrundsfarve, og hvis du kender denne farve.

Brug indstillingerne Gennemsigtighed og Bund i dialogboksen Gem til web og enheder til at angive, hvordan gennemsigtige pixel i GIF- og PNG-billeder optimeres.

- (GIF and PNG-8) Hvis du vil gøre helt gennemsigtige pixel gennemsigtige og blande delvist gennemsigtige pixel med en farve, skal du vælge Gennemsigtighed og vælge en bundfarve.
- Hvis du vil udfylde helt gennemsigtige pixel med en farve og blande delvist gennemsigtige pixel med den samme farve, skal du vælge en bundfarve og fravælge Gennemsigtighed.
- (GIF og PNG-8) Hvis alle pixel med over 50 % gennemsigtighed skal gøres helt gennemsigtige og alle pixel med 50 % eller mindre gennemsigtighed helt ugennemsigtige, skal du vælge Gennemsigtighed og vælge Ingen i menuen Bund.
- (PNG-24) Hvis du vil gemme et billede med gennemsigtighed på flere niveauer (op til 256 niveauer), skal du vælge Gennemsigtighed. Indstillingen Bund er deaktiveret, eftersom gennemsigtighed på flere niveauer muliggør, at et billede blandes med en baggrundsfarver. ***Bemærk!*** *I browsere, som ikke understøtter PNG-24-gennemsigtighed, kan gennemsigtige pixel vises mod en standardbaggrundsfarve, f.eks. grå.*

Du vælger en bundfarve ved at klikke på farveprøven Bund og vælge en farve i farvevælgeren. Du kan også vælge en indstilling i menuen Bund: Pipettefarve (for at bruge farven i pipetteprøveboksen), Forgrundsfarve, Baggrundsfarve, Hvid, Sort eller Andre (for at bruge farvevælgeren).

Bemærk! *Indstillingerne Forgrundsfarve og Baggrundsfarve er kun tilgængelige i Photoshop.*

Til toppen

Vise farvetabellen for et optimeret udsnit

Farvetabellen for et udsnit vises i panelet Farvetabel i dialogboksen Gem til web og enheder.

❖ Marker et udsnit, som er optimeret i GIF- eller PNG-8-format. Farvetabellen for det markerede udsnit vises i farvetabellen Gemtil web og enheder.

Hvis et billede indeholder flere udsnit, kan farverne i farvetabellen variere fra udsnit til udsnit (du kan kæde udsnittene sammen først for at forhindre, at dette sker). Hvis du markerer flere udsnit, som benytter forskellige farvetabeller, er farvetabellen tom, og på farvetabellens statuslinje vises meddelelsen "Blandet."

Til toppen

Tilpasse farvetabellen for GIF- og PNG-8-billeder

Du bruger farvetabellen i dialogboksen Gem til web og enheder til at tilpasse farverne i optimerede GIF- og PNG-8-billeder. Det bevarer ofte billedkvaliteten at reducere antallet af farver og reducerer samtidig billedets filstørrelse.

Du kan tilføje og slette farver i farvetabellen, ændre de valgte farver til websikre farver og låse valgte farver for at forhindre, at de fjernes fra paletten.

Sortere en farvetabel

Vælg en sorteringsrækkefølge i paletmenuen Farvetabel:

- Ikke sorteret gendanner den oprindelige sorteringsrækkefølge.

- Sorter efter farvetone sorterer efter placeringen af farven på standardfarvehjulet (udtrykt som en grad mellem 0 og 360). Neutrale farver tildeles en farvetone på 0 og placeres sammen med de røde farver.
- Sorter efter luminans sorterer efter en farves lysstyrke.
- Sorter efter popularitet eller efter, hvor hyppigt farverne forekommer i billedet.

Føje en ny farve til farvetabellen

Du kan tilføje farver, der blev udeladt ved opbygning af farvetabellen. Når en farve føjes til en dynamisk tabel, ændres den farve på paletten, der ligger tættest på den nye farve. Når en farve føjes til en fast eller brugerdefineret tabel, føjes en ekstra farve til paletten.

1. Hvis der er valgt nogen farver i farvetabellen, skal du vælge Fravælg alle farver i paletmenuen Farvetabel for at fravælge dem.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at vælge en farve:
   - Klik på boksen Pipettefarve i dialogboksen Gem til web og enheder, og vælg en farve i farvevælgeren.
   - Vælg pipetteværktøjet i dialogboksen Gem til web og enheder, og klik i billedet.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på Ny farve i farvetabellen.
   - Vælg Ny farve i paletmenuen Farvetabel.
   - *Hvis du vil skifte fra farvetabellen til en brugerdefineret palet, skal du holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, når du tilføjer den nye farve.*

     Den nye farve vises i farvetabellen med en lille hvid firkant i nederste højre hjørne, som angiver, at farven er låst. Hvis farvetabellen er dynamisk, vises den originale farve øverst til venstre, og den nye farve vises nederst til højre.

Vælge farver i farvetabellen

En hvid ramme vises omkring valgte farver i Farvetabel.

- Hvis du vil vælge en farve, skal du klikke på farven i farvetabellen.
- Hvis du vil vælge flere farver i farvetabellen, skal du trykke på Skift og klikke på en anden farve. Alle farver i rækkerne mellem den første og anden farve vælges. Hvis du vil vælge en usammenhængende gruppe farver, skal du trykke på Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) og klikke på de farver, du vil vælge. Paletmenuen Farvetabel indeholder også kommandoer til farvevalg.
- Hvis du vil vælge en farve i eksempelbilledet, skal du klikke på eksemplet med pipetteværktøjet Gem til web og enheder. Hold Skift nede, og klik for at vælge yderligere farver.
- Hvis du vil fravælge alle farver, skal du vælge Fravælg alle farver i paletmenuen Farvetabel.

Ændre en farve

Du kan ændre en valgt farve i farvetabellen til en anden RGB-farveværdi. Når du regenererer det optimerede billede, ændres den valgte farve til den nye farve overalt i billedet.

1. Dobbeltklik på farven i farvetabellen for at åbne standardfarvevælgeren.
2. Vælg en farve.

   Den originale farve vises øverst til venstre på farveprøven og den nye farve nederst til højre. Den lille firkant nederst til højre på farveprøven angiver, at farven er låst. Hvis du ændrer til en websikker farve, vises en lille hvid diamant midt i farveprøven.
3. Hvis du vil sætte en ændret farve tilbage til originalfarven, skal du benytte en af følgende fremgangsmåder:
   - Dobbeltklik på farveprøven for den ændrede farve. Den originale farve vælges i farvevælgeren. Klik på OK for at gendanne farven.
   - Hvis alle ændrede farver i en farvetabel (herunder farver ændret til webfarver) skal gendannes, skal du vælge Skift alle farver om i paletmenuen Farvetabel.

Ændre farver til den nærmeste ækvivalent på webpaletten

Hvis du vil beskytte farver mod at blive rastersimuleret i en browser, kan du ændre farverne til deres nærmeste ækvivalenter på webpaletten. På denne måde sikres det, at farverne ikke rastersimuleres, når de vises i browsere (både Windows- og Macintosh-operativsystemer), der kun kan vise 256 farver.

1. Vælg en eller flere farver i det optimerede billede eller i farvetabellen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på Skift til web i paletten Farvetabel.
   - Vælg Skift til/fra webfarver til/fra webpalet i paletmenuen Farvetabel. Den originale farve vises øverst til venstre på farveprøven og den nye farve nederst til højre. Den lille hvide diamant midt i farveprøven angiver, at farven er websikker. Den lille firkant nederst til højre på farveprøven angiver, at farven er låst.
3. Hvis du vil angive en tolerance for ændring af farver, skal du angive en værdi for Fastgør. En højere værdi ændrer flere farver.

4. Benyt en af følgende fremgangsmåder, hvis du vil sætte websikre farver tilbage:
   - Vælg en farve, der er ændret til en webfarve, i farvetabellen, og klik på Skift til web i paletten Farvetabel.
   - Hvis alle farver, der er ændret til webfarver, i en farvetabel skal gendannes, skal du vælge Skift alle farver i paletmenuen Farvetabel.

Knytte farver til gennemsigtighed

Du kan føje gennemsigtighed til et optimeret billede ved at knytte eksisterende farver til gennemsigtighed.

1. Vælg en eller flere farver i det optimerede billede eller i farvetabellen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Klik på knappen til tilknytning af gennemsigtighed på paletten Farvetabel.
   - Vælg Kortlæg/fjern kortlægning af valgte farver til/fra Gennemsigtig i paletmenuen Farvetabel.

     Gennemsigtighedsgitteret vises i halvdelen af hver tilknyttet farve. Den lille firkant nederst til højre på farveprøven angiver, at farven er låst.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder, hvis du vil ændre gennemsigtighed tilbage til den originale farve:
   - Vælg de farver, du vil gendanne, og klik på knappen til tilknytning af gennemsigtighed, eller vælg Kortlæg/fjern kortlægning af valgte farver til/fra Gennemsigtig i paletmenuen Farvetabel.
   - Vælg Fjern tilknytning af alle gennemsigtige farver for at gendanne alle farver, der er knyttet til gennemsigtighed.

Låse en farve eller låse en farve op

Du kan låse valgte farver i farvetabellen for at forhindre dem i at blive frasorteret, når antallet af farver reduceres, og for at forhindre dem i at blive rastersimuleret i programmet.

Bemærk! *Når du låser farver, forhindres de ikke i at blive rastersimuleret i en browser.*

1. Vælg en eller flere farver i farvetabellen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at låse farven:
   - Klik på knappen Lås.
   - Vælg Lås/lås markerede farver op i paletmenuen Farvetabel.

   En hvid firkant vises i nederste højre hjørne på hver låst farve.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at låse farven op:
   - Klik på knappen Lås.
   - Vælg Lås/lås markerede farver op i paletmenuen Farvetabel.

   Den hvide firkant forsvinder fra farveprøven.

Slette valgte farver

Du kan slette valgte farver fra farvetabellen for at reducere billedets filstørrelse. Når du sletter en farve, gengives områder i det optimerede billede, der tidligere indeholdt den pågældende farve, igen ved hjælp af den nærmeste farve på paletten.

Når du sletter en farve, ændres farvetabellen automatisk til en brugerdefineret palet. Det skyldes, at paletterne Adaptiv, Sanselig og Selektiv automatisk lægger den slettede farve tilbage på paletten, når du optimerer billedet igen – den brugerdefinerede palet ændres ikke, når du optimerer billedet igen.

1. Vælg en eller flere farver i farvetabellen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at slette farven:
   - Klik på ikonet Slet.
   - Vælg Slet farve i paletmenuen Farvetabel.

Gemme en farvetabel

Du kan gemme farvetabeller fra optimerede billeder, så de kan bruges sammen med andre billeder, og så farvetabeller, der er oprettet i andre programmer, kan indlæses. Når du indlæser en ny farvetabel i et billede, ændres farverne i det optimerede billede, så de afspejler farverne i den nye farvetabel.

1. Vælg Gem farvetabel i paletmenuen Farvetabel.
2. Navngiv farvetabellen, og vælg en placering, hvor den skal gemmes. Farvetabelfilen får som standard filtypenavnet .act (for Adobe Farvetabel.

   Hvis du vil have adgang til farvetabellen, når du vælger optimeringsindstillinger for et GIF- eller PNG-billede, skal du gemme farvetabellen i mappen Optimerede farver i Photoshop-programmappen.

3. Klik på Gem.
   Vigtigt! *Når du genindlæser tabellen, vises alle ændrede farver som komplette farveprøver, og de er ulåste.*

Indlæse en farvetabel

1. Vælg Indlæs farvetabel i paletmenuen Farvetabel.
2. Naviger til en fil, som indeholder den farvetabel, du vil indlæse – enten en Adobe Color Table-fil (.act), en Adobe Color Swatch-fil (.aco) eller en GIF-fil (for at indlæse filens integrerede farvetabel).
3. Klik på Åbn.

Til toppen

PNG-24-optimeringsindstillinger

PNG-24 er egnet til at komprimere halvtonebilleder, men det medfører dog meget større filer end JPEG-formatet. Fordelen ved at bruge PNG-24 er, at det kan bevare op til 256 niveauer af gennemsigtighed i et billede.

Gennemsigtighed og Bund Bestem, hvordan gennemsigtige pixel i billedet skal optimeres. Se Optimere gennemsigtighed i GIF- og PNG-billeder.

Interlaced Viser en version af billedet med lav opløsning i en browser, mens hele billedfilen overføres. Interlacing kan få overførslen til at virke hurtigere og viser brugeren, at overførslen er i gang. Men interlacing gør også filen større.

Til toppen

WBMP-optimeringsindstillinger

WBMP-formatet er standardformatet til optimering af billeder til mobile enheder, f.eks. mobiltelefoner. WBMP understøtter 1-bit farve, hvilket betyder, at WBMP-billeder kun indeholder sorte og hvide pixel.

Rastersimuleringsalgoritmen og -procentdelen bestemmer metoden til og mængden af programrastersimulering. Til optimalt udseende skal du bruge den laveste procent rastersimulering, som giver de ønskede detaljer.

Du kan vælge en af følgende rastersimuleringsmetoder:

Ingen rastersimulering Anvender ingen rastersimulering og gengiver billedet med helt sorte og helt hvide pixel.

Diffusion Anvender et vilkårligt mønster, der normalt er mindre iøjnefaldende end rastersimuleringsmetoden Mønster. Rastersimuleringens virkninger spredes over tilstødende pixel. Hvis du vælger denne algoritme, skal du angive en rastersimuleringsprocent for at styre den mængde rastersimulering, der anvendes på billedet.

Bemærk! *Diffusionsrastersimulering kan medføre, at fine revner er synlige på tværs af udsnitsgrænserne. Ved at sammenkæde udsnit spredes rastersimuleringsmønsteret over alle sammenkædede udsnit og fjerner de synlige overgange.*

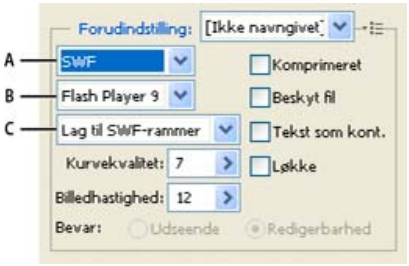
Mønster Anvender et halvtonelignende kvadratmønster til at bestemme værdierne af pixel.

Støj Anvender et vilkårligt mønster, der svarer til rastersimuleringsmetoden Diffusion, men uden at sprede mønsteret over tilstødende pixel. Ingen overgange er synlige med algoritmen Støj.

Til toppen

SWF-optimeringsindstillinger (Illustrator)

Adobe Flash-filformatet (SWF) er et vektorbaseret grafikfilformat til oprettelse af skalerbar, kompakt grafik til internettet. Eftersom filformatet er vektorbaseret, bevarer grafikken sin billedkvalitet uanset opløsningen. SWF-formatet er ideelt til oprettelse af animationsrammer, men du kan også gemme rasterbilleder i SWF-format eller blande raster- og vektorgrafik.



Optimeringsindstillinger for SWF
A. *Menu med filformater* ***B.*** *Flash Player-menu* ***C.*** *Eksportmenu*

Forudindstilling Angiver det forudkonfigurerede sæt indstillinger, du vil bruge til eksport. Du kan oprette nye forudkonfigurerede indstillinger ved at angive de ønskede indstillinger og derefter vælge Gem indstillinger i panelmenuen. (Klik på trekanten til højre for menuen Forudindstilling for at åbne panelmenuen).

Flash Player-version Angiver den tidligste version af Flash Player, som understøtter den eksporterede fil.

Eksporttype Bestemmer, hvordan lag eksporteres. Vælg AI-fil til SWF-fil for at eksportere grafikken til en enkelt ramme. Vælg lag til SWF-rammer for at eksportere grafikken på hvert lag til en separat SWF-ramme, så der oprettes en animeret SWF-fil.

Bemærk! *Vælg AI-fil til SWF-fil for at bevare lagudsnitsmasker.*

Kurvekvalitet Angiver bezier-kurvernes nøjagtighed. Et lavt tal reducerer størrelsen af den eksporterede fil med et lille tab af kurvekvalitet. Et

større tal forøger nøjagtigheden af gengivelsen af bezier-kurven, men øger filstørrelsen.

Billeder pr. sekund Angiver den hastighed, animationen afspilles med i en Flash-fremviser. Denne indstilling er kun tilgængelig for Lag til SWF-rammer.

Løkke Får animationen til at afspille uendeligt i stedet for én gang og derefter stoppe ved afspilning i en Flash-fremviser. Denne indstilling er kun tilgængelig for Lag til SWF-rammer.

Bevar udseende Udvider streger til stregformet fyld og samkopierer alle blandingstilstande og gennemsigtighed, der ikke understøttes af SWF.

Bevar redigerbarhed Konverterer streger til SWF-streger og tilnærmer sig eller ignorerer gennemsigtighed, der ikke understøttes af SWF.

Bemærk! *SWF understøtter kun ugennemsigtighed på objektniveau.*

Brug kommandoen Eksporter i stedet for kommandoen Gem til web og enheder for at vedligeholde stablingsrækkefølgen for illustrationen ved at eksportere hvert lag til en separat SWF-fil. Du kan derefter importere de eksporterede SWF-filer til Adobe Flash på én gang.

Komprimeret Komprimerer den eksporterede fil.

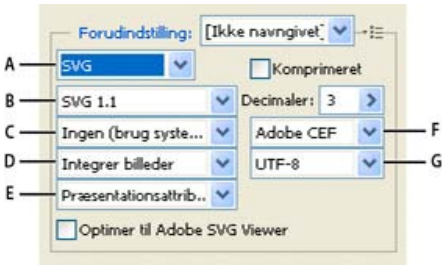
Beskyt fil Beskytter filen, så den ikke kan importeres af andre programmer end Flash.

Tekst som konturer Konverterer al tekst til konturer, så udseendet bevares. Hvis du vil redigere teksten i Flash, skal du ikke markere denne indstilling.

Til toppen

SVG-optimeringsindstillinger (Illustrator)

SVG er et vektorformat, der beskriver billeder som former, kurver, tekst og filtereffekter. De filer, der oprettes, er kompakte og giver grafik af høj kvalitet på internettet, i udskrift og tilmed på ressourcebegrænsede, håndholdte enheder.



Optimeringsindstillinger for SVG

***A.** Menu med filformater **B.** Menuen SVG-profiler **C.** Menu til skrifttypekategorisering **D.** Menuen Billedplacering **E.** Menu med CSS-egenskaber **F.** Skrifttypemenu **G.** Kodningsmenu*

Komprimeret Opretter en komprimeret SVG-fil (SVGZ).

SVG-profiler Angiver SVG XML-dokumenttypedefinitionen for den eksporterede fil.

SVG 1.0 og SVG 1.1 Egnet til SVG-filer, som skal vises på en desktopcomputer. SVG 1.1 er den fulde version af SVG-specifikationen, som SVG Tiny1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 og SVG Basic 1.1 er undersæt af.

SVG Basic 1.1 Egner sig til SVG-filer, som skal vises på enheder med mellemstor effekt, f.eks. håndholdte enheder. Husk, at ikke alle håndholdte enheder understøtter profilen SVG Basic. Derfor er der ingen garanti for, at SVG-filen kan ses på alle håndholdte enheder, når du vælger denne indstilling. SVG Basic understøtter ikke udsnit, som ikke er rektangulære, og visse SVG-filtereffekter.

SVG Tiny 1.1 og SVG Tiny 1.1+ Er velegnet til SVG-filer, som skal vises på små enheder, f.eks. mobiltelefoner. Husk, at ikke alle mobiltelefoner understøtter profilerneSVG Tiny- og SVG Tiny Plus-profiler. Derfor er der ingen garanti for, at SVG-filen kan ses på alle små enheder, når du vælger en af disse indstillinger.

SVG Tiny 1.2 Er velegnet til SVG-filer, som skal vises på flere forskellige enheder lige fra PDA'er og mobiltelefoner til desktop- og bærbare computere.

SVG Tiny understøtter ikke forløb, gennemsigtighed, udsnit, masker, symboler eller SVG-filtereffekter. SVG Tiny Plus kan vise forløb og gennemsigtighed, men understøtter ikke udsnit, masker, symboler eller SVG-filtereffekter.

Yderligere oplysninger om SVG-profiler finder du i SVG-specifikationen på hjemmesiden for W3c (World Wide Web Consortium) (www.w3.org).

Decimaler Bestemmer nøjagtigheden af vektordata i SVG-filen. Du kan angive en værdi på mellem 1 og 7 decimalpladser. En høj værdi øger filstørrelsen og giver en bedre billedkvalitet.

Skrifttypeerstatning Styrer, hvilke glyffer der integreres fra SVG-filen. Vælg Ingen i denne menu, hvis du kan regne med, at de nødvendige skrifttyper er installeret på slutbrugernes systemer. Vælg Kun glyffer bruges for kun at medtage glyffer til tekst, der findes i den aktuelle illustration. De andre værdier (Standardengelsk, Standardengelsk og glyffer brugt, Standardlatin, Standardlatin og glyffer brugt, Alle glyffer) er nyttige, hvis tekstindholdet i SVG-filen er dynamisk (f.eks. som servergenereret tekst eller brugerinteraktiv tekst).

Skrifttype Angiver, hvordan skrifttyper eksporteres.

Adobe CEF Bruger skrifttypeoplysninger til at forbedre gengivelsen af små skrifttyper. Denne skrifttype understøttes af Adobe SVG Viewer, men understøttes ikke af alle SVG-fremvisere.

SVG Bruger ikke skrifttypeoplysninger. Denne skrifttype understøttes af alle SVG-fremvisere.

Konverter til kontur Konverterer tekst til vektorkurver. Brug denne indstilling til at bevare teksts visuelle udseende i alle SVG-fremvisere.

Billedplacering Angiver, om billeder skal integreres eller sammenkædes. Når billederne integreres, øges filstørrelsen, men samtidig giver

indstillingen sikkerhed for, at rasteriserede billeder altid er tilgængelige.

CSS-egenskaber Bestemmer, hvordan CSS-typeattributter gemmes i SVG-koden. Standardmetoden Præsentationsattributter anvender egenskaber på det højeste punkt i hierarkiet, hvilket giver den bedste fleksibilitet for bestemte redigeringer og transformationer. Metoden Typografiattributter opretter de mest læsevenlige filer, men kan øge filstørrelsen. Vælg denne metode, hvis SVG-koden skal bruges i transformeringer, f.eks. transformeringer med XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoden Enhedsreferencer giver hurtigere gengivelsestid og mindre SVG-filstørrelse. Metoden Typografielement bruges ved deling af filer med HTML-dokumenter. Ved at vælge Typografielement kan du ændre SVG-filen, så et typografielement flyttes til et eksternt typografiark, som HTML-filen også refererer til. Metoden Typografielement medfører langsommere gengivelse.

Kodning Bestemmer, hvordan tegn kodes i SVG-filen. UTF-kodning (Unicode Transformation Format) understøttes af alle XML-processorer. (UTF-8 er et 8-bit-format; UTF-16 er et 16-bit-format). ISO 8859-1 og UTF-16-kodning bevarer ikke filmetadata.

Optimer til Adobe SVG Viewer Optimerer billeder til Adobe SVG Viewer.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

|

3D og teknisk billedbehandling

Nye 3D-refleksioner og skygger, der kan trækkes
Lynda.com (7. maj 2012)
videoselvstudium
Skab realisme ganske enkelt.

Strømlinede 3D-funktioner
Lynda.com (7. maj 2012)
videoselvstudium
Udvid de kreative muligheder i en ny dimension.

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

3D-maling | CC, CS6

Video | 3D-maling – det næste skridt
Tilgængelige metoder til 3D-maling
Tip til maling af 3D-modeller
Male et objekt i maletilstanden Direkte 3D-maling | Photoshop CC
Skifte til tilstanden projiceringsmaling | Photoshop CC
Male en 3D-modeltekstur | CS6
Udpege en teksturtype til maling | Photoshop CC
Male i den ubelyste tilstand | Photoshop CC
Vise overflader til at male på
Indstille vinkel for aftagende maling
Identificere malbare områder

Du kan bruge maleværktøjerne i Photoshop til at male direkte på en 3D-model lige som på et 2D-lag. Brug markeringsværktøjer til at angive bestemte modelområder som mål, eller lad Photoshop identificere og fremhæve områder, der kan males. Med 3D-menukommandoer kan du rydde områder på en model for at få adgang til og male indre eller skjulte dele.

Ved maling direkte på modellen kan du vælge, hvilket underliggende teksturkort der skal anvendes maling på. Maling anvendes typisk på det spredningsteksturkort, som giver et modelmateriale sine farveegenskaber. Du kan også male på andre teksturkort, f.eks. ujævnhedskortet eller opacitetskortet. Hvis du maler på et modelområde, som mangler den type teksturkort, du maler på, oprettes der automatisk et teksturkort.

Til toppen

Tilgængelige metoder til 3D-maling

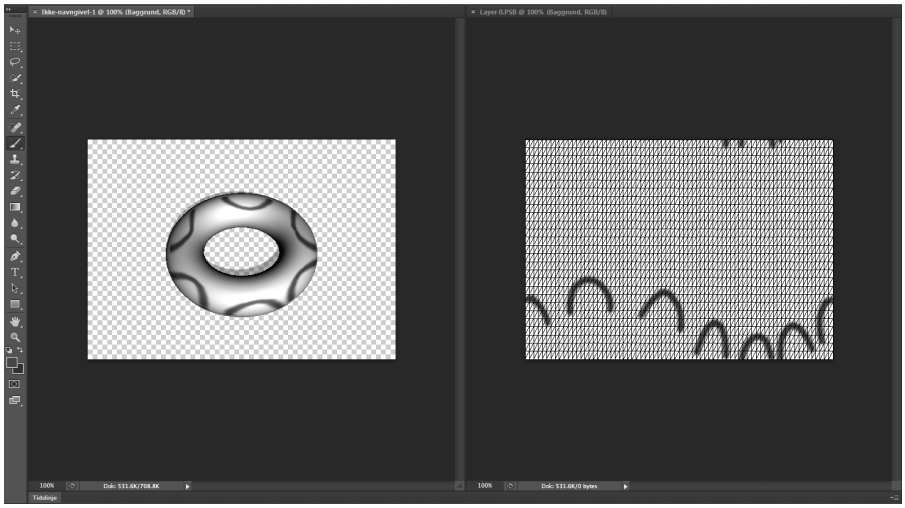
Forskellige malemetoder er egnede til forskellige tilfælde. I Photoshop kan man vælge følgende metoder til 3D-maling:

Direkte 3D-maling: *(Standard i Photoshop CC)* Penselstrøg, der udføres i 3D-modelvisningen eller i teksturvisningen, afspejles i realtid i den anden visning. Denne metode til 3D-maling giver høj ydeevne og minimal forvrængning.

Projiceringsmaling i lag: Værktøjet Farveforløb og filtre bruger denne malemetode. Projiceringsmaling i lag omfatter sammenfletning af et malet lag med det underliggende 3D-lag. Under sammenfletningen projicerer Photoshop automatisk malingen på de pågældende måltekstur.

Projiceringsmaling: *(Standard i Photoshop Extended CS6)* Projiceringsmaling egner sig til maling af flere teksturer samtidigt eller til maling af sømmen mellem to teksturer. Det er imidlertid en mindre effektiv malemetode, og den kan resultere i revner, når du maler komplekse 3D-objekter.

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



Direkte 3D-maling

Til toppen

Tip til maling af 3D-modeller

- Hvis modelområdet er skjult, kan du midlertidigt skære blokerende overfladeområder væk. Se Vise overflader, der skal males på.
- Hvis du maler på buede eller uregelmæssige overflader, kan du få visuel feedback om, hvilke områder der bedst kan modtage maling, inden du maler. Se Identificere malbare områder. Du kan også indstille malingens aftagningsvinkel, som styrer den mængde maling, der anvendes på vinklede overflader. Se Indstille vinkel for aftagende maling.
- Når der males teksturs ømme, gælder et enkelt penselstempel kun for den ene side af sømmen. Flyt midten af penslen over på den anden side af sømmen for at male dens anden side.
- Hvis du forsøger at male på en teksturkorttype, som materialet ikke indeholder, vil Photoshop bede dig om at oprette et kort. Du kan se oplysninger om korttyper i Indstillinger for 3D-materialer (Photoshop Extended).

Til toppen

Male et objekt i maletilstanden Direkte 3D-maling | Photoshop CC

1. Åbn 3D-modellen i 3D-modelvisningen.
2. Åbn det teksturdokument, du vil male. Det kan du gøre ved at dobbeltklikke på teksturens navn i panelet Lag.
3. Vælg Vindue > Arranger > Fliseopdel for at se 3D-modelvisning og teksturdokumentet side om side.
4. Mal 3D-modellen eller teksturdokumentet med brug af penselværktøjet. Dine penselstrøg reflekteres automatisk i den anden visning.

Til toppen

Skifte til tilstanden projiceringsmaling | Photoshop CC

1. Opret eller åbn en 3D-model.
2. Vælg 3D > Brug projiceringsmaling.
3. Mal din 3D-model.

Bemærk: *I det originale 3D-dokument bruger Photoshop metoden Projiceringsmaling til malehandlinger som standard.*

Til toppen

Male en 3D-modeltekstur | CS6

1. Brug 3D-placeringsværktøjerne til at orientere modellen, så det område, du vil male på, vender fremad.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at angive det teksturkort, der skal males på:
   - Vælg 3D > 3D-maletilstand, og vælg en korttype.
   - Vælg panelet Scene i 3D-panelet. Vælg en korttype i menuen Mal på.
3. (Valgfrit) Brug et vilkårligt markeringsværktøj, og opret en markering på 3D-modellen for at begrænse det område, som du vil male på.
4. Påfør maling med malerpenselværktøjet. Du kan også bruge andre værktøjer i det andet afsnit i panelet Værktøjer, f.eks. Malerspand, Udtværing, Gør lysere, Brænding eller Sløring.

Mens du maler (efter et helt strøg), kan du få vist effekten af malingen på selve teksturkortet. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Dobbeltklik på teksturkortet i panelet Lag for at åbne det.
- Vælg materialet til det område, som du maler, i afsnittet Materialer i 3D-panelet. Klik på menuikonet nederst i panelet for det teksturkort, som du maler, og vælg Åbn tekstur.

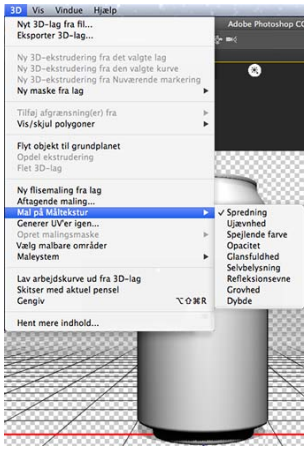
Til toppen

Udpege en teksturtype til maling | Photoshop CC

Du kan udpege otte forskellige teksturtyper til maling:

1. Med 3D-modellen åben vælger du 3D > Mal på Måltekstur.
2. Vælg den teksturtype, du vil male.

Bemærk: *I 3D-modeller med flere teksturer er det kun den tekstur, du åbner og begynder at male på, der bliver malet.*



Male en måltekstur

Til toppen

Male i den ubelyste tilstand | Photoshop CC

Du kan vælge at male dine 3D-objekter i den ubelyste tilstand. I denne tilstand ignoreres belysningen i din scene, og der lægges rå teksturdata af den pågældende type omkring dine 3D-objekter. Når du maler i den ubelyste tilstand, kan du male uden skygger og med større farvenøjagtighed.

Benyt denne fremgangsmåde:

1. Vælg Scene i 3D-panelet.
2. Vælg Overflade i panelet Egenskaber.
3. Vælg Ubelyst tekstur i pop op-menuen Type.

Til toppen

Vise overflader, der skal males på

Til mere komplekse modeller med indre eller skjulte områder kan du skjule dele af modellen for at få nemmere adgang til de overflader, som du vil male. Hvis du vil påføre maling på instrumentbrættet i en bil, kan du f.eks. midlertidigt fjerne taget eller forruden og derefter zoome inde i bilen for at få et uhindret udsyn.

1. Marker et område i modellen, som du vil fjerne, ved hjælp af et markeringsværktøj som f.eks. værktøjet Lasso eller Markeringsramme.

2. Brug en eller flere af følgende 3D-menukommandoer til at vise eller skjule områder i modellen:

   Skjul nærmeste overflade Skjuler kun det første lag i modelpolygoner i 2D-markeringen. Hvis du hurtigt vil skrælle overflade af modellen, kan du bruge denne kommando flere gange, mens du holder markeringsområdet aktivt.

   Når du skjuler overflader, kan du om nødvendigt rotere modellen for at placere overflader, så de står vinkelret på den aktuelle visning.

   Skjul kun omsluttede polygoner Når kommandoen Skjul nærmeste overflade er valgt, påvirker den kun polygoner, som befinder sig helt inden for markeringen. Når den ikke er valgt, skjuler den polygoner, der berøres af markeringen.

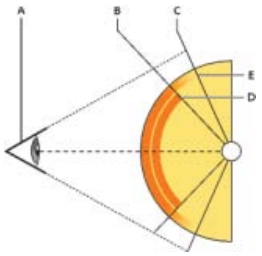
   Inverter synlige overflader Gør synlige overflader usynlige og omvendt.

   Vis alle overflader Gør alle skjulte overflader synlige igen.

Til toppen

Indstille vinkel for aftagende maling

Når der males på en model, styrer malingens aftagningsvinkel, hvor meget maling der anvendes på en overflade, når den buer væk fra den visning, der vender fremad. Aftagningsvinklen beregnes på grundlag af en "normal" eller lige linje, der stikker ud af den del af modeloverfladen, som vender mod dig. I en sfærisk model af en fodbold er aftagningsvinklen på boldens nøjagtige midtpunkt, når det vender mod dig, f.eks. 0 grader. Når boldens overflade buer væk, forøges aftagningsvinklen op til 90 grader ved boldens kanter.



***A.** Øje/kameravinkel **B.** Minimumsvinkel **C.** Maksimumsvinkel **D.** Start på udtoning af maling **E.** Slut på udtoning af maling*

1. Vælg 3D > Aftagende 3D-maling
2. Angiv indstillinger for minimums- og maksimumsvinkel.
   - Det maksimale område for malingens aftagning er 0-90 grader. Ved 0 grader anvendes maling kun på overfladen, hvis den vender direkte fremad, uden aftagningsvinkel. Ved 90 grader kan maling følge en buet overflade som f.eks. en sfære til dens synlige kanter. Med en indstilling på 45 grader er det malede område begrænset til de områder på sfæren, som ikke buer væk med mere end 45 grader.
   - Med minimumsaftagningsvinklen indstilles et område, som maling gradvist udtones inden for, når det nærmer sig den maksimale aftagningsvinkel. Hvis den maksimale aftagningsvinkel f.eks. er 45, og den mindste aftagning er 30, formindskes malingsopaciteten fra 100 til 0 procent mellem 30 og 45 graders aftagning.

Til toppen

Identificere malbare områder

Det fremgår muligvis ikke tydeligt ved blot at se på en 3D-model, om det er muligt at male på visse områder. Eftersom modelvisningen muligvis ikke giver et forhold på 1 til 1 med selve 2D-teksturen, er det anderledes at anvende maling direkte på modellen end at male direkte på et 2D-teksturkort. Hvad der ser ud til at være en lille pensel på modellen, kan rent faktisk være meget større i forhold til teksturen, afhængigt af teksturens opløsning, eller hvor tæt du er på modellen, når du anvender maling.

Gode malbare områder er områder, hvor du kan anvende maling eller andre justeringer på modeloverfladen med den mest ensartede og forudsigelige effekt. I andre områder kan maling være undersamplet eller oversamplet på grund af din vinkel eller afstand fra modeloverfladen.

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg 3D > Vælg malbare områder. En markeringsramme fremhæver de bedste områder til maling på modellen.
  - Vælg Malemaske i menuen Forudindstilling i afsnittet Scene i 3Dpanelet.

    I tilstanden Malemaske viser hvid områder, der er gode til maling, blå viser områder, hvor maling vil blive undersamplet, og rød viser områder, hvor maling vil blive oversamplet. (Hvis du vil male på modellen, skal du først skifte fra gengivelsestilstanden Malemaske til en gengivelsestilstand, som understøtter maling, f.eks. Ren).

De områder, der vælges med Vælg malbare områder, og de malbare områder, der er vist i tilstanden Malemaske, bestemmes delvist af den aktuelle indstilling for Aftagende maling. En højere indstilling for malingsaftagning forøger det malbare område, og en lavere indstilling formindsker det malbare område. Se Indstille vinkel for aftagende maling.

Se også

- Daniel Presedos YouTube-kanal

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Forbedringer i 3D-panelet | Photoshop CC

Photoshop 3D-panelet i Photoshop CC gør det lettere for dig at arbejde med 3D-objekter. 3D-panelet er udformet som panelet Lag, og det er struktureret som en scenegraf/et træ med rodobjekter og underordnede objekter.

Du kan interagere med 3D-objekter i scenegrafen på forskellige måder, som f.eks.:

- Slette objekter
- Omgruppere objekter
- Vende rækkefølgen af objekter
- Indsætte objekter
- Dublere objekter
- Oprette forekomster af objekter
- Gruppere objekter

Du kan få adgang til disse interaktioner fra den genvejsmenu, der er knyttet til et 3D-objekt. Højreklik på et objekt for at åbne dets genvejsmenu i Windows. Klik på et objekt med Ctrl-tasten trykket ned for at åbne genvejsmenuen i Mac OS.

Nogle interaktioner er ikke tilgængelige for visse typer af 3D-objekter.

Vise 3D-panelet

Til toppen

- Vælg Vindue > 3D.

Grundlæggende interaktioner

Til toppen

Interaktion	Beskrivelse	Sådan udføres...	Ikke tilgængelig for...
Slet et objekt	Sletter de valgte objekter fra scenegrafen	• Træk objektet til papirkurven, eller brug • kommandoen Slet objekt i genvejsmenuen	Objekter under Scene, Miljø og Vis
Tilføj et objekt	Tilføjer en maske eller et forudindstillet 3D-objekt	1. Højreklik på 3D-objektet. 2. Vælg den pågældende indstilling i genvejsmenuen for at tilføje et objekt. Vælg for eksempel Tilføj pyramide.	Objekter under Miljø og Aktuel visning
Flyt et objekt i rækkefølgen	Ændrer det valgte objekts placering inden for scenegrafen	Træk objektet til den nye placering.	Objekter under Scene, Miljø og Aktuel visning
Vend objekters rækkefølge	Vender rækkefølgen af de markerede objekter inden for scenegrafen	1. Marker objekterne. 2. Vælg Omgrupper objekter i genvejsmenuen.	Objekter under Scene, Miljø og Aktuel visning
Dubler et objekt	Dublerer det aktuelt markerede objekt	1. Marker et objekt. 2. I genvejsmenuen vælger du Dubler objekter.	Objekter under Scene, Miljø og Aktuel visning
Gruppere objekter	Grupperer de valgte objekter	1. Marker objekterne. 2. Vælg Gruppér elementer i genvejsmenuen.	Materialer, afgrænsninger og objekter under Scene og Miljø
Gruppér ikke objekter	Adskiller en gruppe af objekter	1. Vælg gruppen. 2. Vælg Gruppér ikke objekter i genvejsmenuen.	Materialer, afgrænsninger og objekter under Scene og Miljø

Til toppen

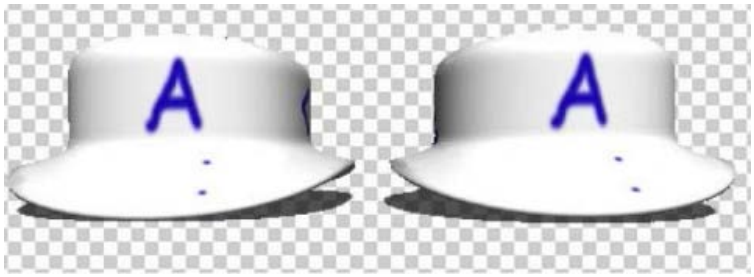
Opret en forekomst af et 3D-objekt

En forekomst af et 3D-objekt er en sammenkædet kopi, der afspejler de ændringer, der er foretaget med det oprindelige objekt. Hvis du ønsker at ændre objektet og dets forekomst individuelt, kan du ophæve deres sammenkædning.

Brug denne fremgangsmåde til at oprette en forekomst af et 3D-objekt:

1. Højreklik på maskeobjektet i 3D-panelet. Højreklik for eksempel på *Hat*.
2. Vælg Instansobjekter i objektets genvejsmenu. Dette vil oprette en forekomst af objektet, som for eksempel kan være *Hat1*.

Forekomsten sammenkædes som standard med det oprindelige objekt.

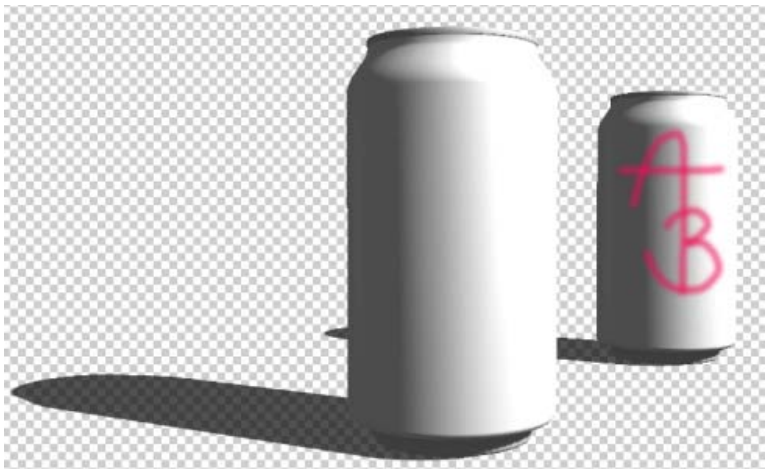


Sammenkædet forekomst: Foretagne ændringer af objektet afspejles på forekomsten

Ophæv sammenkædningen af en forekomst og det oprindelige objekt

Når du ophæver sammenkædningen af en forekomst og det oprindelige objekt, afspejles foretagne ændringer af det oprindelige objekt ikke længere på forekomsten.

1. Højreklik på forekomsten i 3D-panelet (for eksempel *Hat1*).
2. Vælg Frigør forekomst i genvejsmenuen.



Forekomsten blev adskilt fra det oprindelige objekt

Se også

- Daniel Presedos YouTube-kanal
- Indstillinger for 3D-scene
- Indstillinger for 3D-maske
- Indstillinger for 3D-materialer
- Indstillinger for 3D-lys
- "3D og teknisk billedbehandling" i Hjælp til Photoshop

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Absolut nødvendige 3D-koncepter og -værktøjer

Grundlæggende oplysninger om og visning af 3D-filer
3D-objekt- og -kameraværktøjer
3D-akse

Bemærk! *I Photoshop CS5 og CS6 var 3D-funktionerne en del af Photoshop Extended. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud.*

Til toppen

Grundlæggende oplysninger om og visning af 3D-filer

I Photoshop kan du placere og animere 3D-modeller, redigere teksturer og lys samt vælge mellem flere gengivelsesfunktioner.

Grundlæggende om 3D

3D-filer består af følgende komponenter:

Masker Leverer den underliggende struktur til en 3D-model. En maske visualiseres ofte som en trådramme, en skeletstruktur opbygget af tusinder af enkelte polygoner. En 3D-model har altid mindst én maske og kan kombinere flere masker. I Photoshop kan du få vist masker i en række forskellige gengivelsestilstande og manipulere masker uafhængigt af hinanden. Selvom du ikke kan ændre de faktiske polygoner i en maske, kan du ændre dens retning og transformere den med skalering langs forskellige akser. Du kan også oprette dine egne 3D-masker ved at bruge medfølgende former eller ved at konvertere eksisterende 2D-lag. Se Indstillinger for 3D-maske.

Bemærk! *Hvis du vil redigere selve 3D-modellens polygonmaske, skal du bruge et 3D-redigeringsprogram.*

Materialer En maske kan have et eller flere tilknyttede materialer, som styrer hele eller en del af maskens udseende. Materialet er igen afhængigt af delkomponenter, der kaldes teksturkort, hvis kumulative effekt opretter et materiales udseende. Selve teksturkortet er en 2D-billedfil, der skaber forskellige kvaliteter som f.eks. farve, mønster, glansfuldhed eller ujævnhed. Et Photoshop-materiale kan bruge op til ni forskellige teksturkorttyper til at definere sit generelle udseende. Se Indstillinger for 3D-materialer.

Lys Typerne omfatter Uendelig, Spotlight, Punktlys samt billedbaserede lys, der smyger sig om scenen. Du kan flytte og justere farve på og intensitet af eksisterende lys og føje nye lys til din 3D-scene. Se Indstillinger for 3D-lys.

Åbning af en 3D-fil

Photoshop kan åbne følgende 3D-formater: DAE (Collada), OBJ, 3DS, U3D og KMZ (Google Earth).

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Hvis du vil åbne en 3D-fil for sig selv, skal du vælge Filer > Åbn og markere filen.
  - Hvis du vil tilføje en 3D-fil som et lag i en åben fil, skal du vælge 3D > Nyt lag fra 3D-fil og markere 3D-filen. Det nye lag har den åbne fils dimensioner, og 3D-modellen præsenteres på en genemsigtig baggrund.

3D-ydelse og visningsindstillinger

1. Vælg Rediger > Indstillinger > 3D (Windows) eller Photoshop > 3D-indstillinger (Mac OS).
2. Hvis du vil have oplysninger om de enkelte indstillinger, skal du holde markøren over dem og læse teksten i feltet Beskrivelse nederst i dialogboksen.

Til toppen

3D-objekt- og -kameraværktøjer

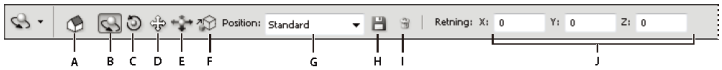
3D-objekt- og -kameraværktøjerne bliver aktive, når der er valgt et 3D-lag. Brug 3D-objektværktøjerne til at ændre placeringen eller skaleringen af en 3D-model. Brug 3D-kameraværktøjerne til at ændre visningen af scenen. Hvis systemet understøtter OpenGL, kan du også bruge 3D-aksen til at manipulere 3D-modeller og -kameraer. Se 3D-akse.

Flytning, rotering eller skalering af en model med 3D-objektværktøjer

Du kan bruge 3D-objektværktøjerne til at rotere, flytte eller skalere en model. Mens du manipulerer 3D-modellen, forbliver kameravisningen fast.

Hvis du vil have tip til de enkelte 3D-værktøjer, skal du vælge Panelindstillinger i menuen til infopanelet og vælge Vis værktøjstip. Klik på et

værktøj, og flyt derefter markøren ind i billedvinduet for at få vist værktøjsdetaljer i infopanelet.



Værktøjer og indstillinger til 3D-objekter
***A.** Vend tilbage til oprindelig objektposition **B.** Roter **C.** Rul **D.** Panorer **E.** Forskyd **F.** Skaler **G.** Menuen Placering **H.** Gem nuværende placering **I.** Slet nuværende placering **J.** Positionskoordinater*

- Klik på et 3D-objektværktøj i panelet Værktøjer, og hold museknappen nede for at vælge mellem følgende typer:

  Hold Skift nede, mens du trækker, for at begrænse værktøjerne Roter, Panorer, Flyt skydeknappen eller Skaler til en enkelt bevægelsesretning.

  Roter Træk op eller ned for at rotere modellen omkring dens x-akse, eller træk fra side til side for at rotere den omkring dens y-akse. Hvis du vil rulle modellen, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker.

  Rul Træk fra side til side for at rotere modellen omkring dens z-akse.

  Panorer Træk fra side til side for at flytte modellen vandret, eller træk op eller ned for at flytte den lodret. Hvis du vil flytte i x/z-retning, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker.

  Lysbillede Træk fra side til side for at flytte modellen vandret, eller træk op eller ned for at flytte den tættere på eller længere væk. Hvis du vil flytte i x/y-retning, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker.

  Skaler Træk op eller ned for at skalere modellen, så den bliver større eller mindre. Hvis du vil skalere i z-retning, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker.

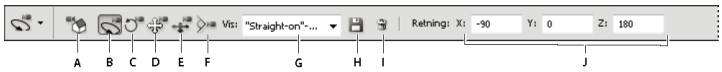
Klik på ikonet Vend tilbage til oprindelig placering på indstillingslinjen for at vende tilbage til modellens startvisning.

Hvis du vil justere placering, rotation eller skalering numerisk, skal du angive værdier i højre side af indstillingslinjen.

Flytning af 3D-kameraet

Brug 3D-kameraværktøjerne til at flytte kameravisningen, mens placeringen af 3D-objektet bevares fast.

Hvis du vil have tip til de enkelte 3D-værktøjer, skal du vælge Panelindstillinger i menuen til infopanelet og vælge Vis værktøjstip. Klik på et værktøj, og flyt derefter markøren ind i billedvinduet for at få vist værktøjsdetaljer i infopanelet.



Værktøjer og indstillinger til 3D-kamera
***A.** Vend tilbage til oprindelig kameraposition **B.** Roter **C.** Rul **D.** Panorer **E.** Gå **F.** Zoom **G.** Menuen Vis **H.** Gem nuværende kameravisning **I.** Slet nuværende kameravisning **J.** Kameraets positionskoordinater*

- Klik på et 3D-kameraværktøj i panelet Værktøjer, og hold museknappen nede for at vælge mellem følgende typer:

  Hold Skift nede, mens du trækker, for at begrænse værktøjerne Roter, Panorer eller Gå til en enkelt bevægelsesretning.

  Roter Træk for at dreje kameraet i retning x eller y. Hvis du vil rulle kameraet, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker.

  Rul Træk for at rulle kameraet.

  Panorer Træk for at panorere kameraet i retning x eller y. Hvis du vil panorere i retning x eller z, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker.

  Gå Træk for at gå med kameraet (z-translation og y-rotation). Hvis du vil gå i z/x-retning (z-translation og x-rotation), skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, mens du trækker.

  Zoom Træk for at ændre 3D-kameraets visningsfelt. Maksimalt visningsfelt er 180.

  Perspektivkamera (kun zoom) Viser parallelle linjer, der løber sammen til flugtpunkter.

  Ortografisk kamera (kun zoom) Bevarer parallelle linjer uden sammenløb. Viser modellen i nøjagtig skaleringsvisning uden perspektivforvrængning.

Dybdeskarphed (kun zoom) Indstiller dybdeskarpheden. Afstand er bestemmende for, hvor langt fra kameraet objekterne vil være skarpe. Slør gør resten af billedet utydeligt.

Du kan animere dybdeskarphed sådan, at kameraets fokuseringseffekter efterlignes.

På indstillingslinjen viser numeriske værdier 3D-kameraets x-, y- og z-position. Du kan også redigere disse værdier manuelt for at justere kameravisningen.

Ændring eller oprettelse af 3D-kameravisninger

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg en forudindstilling for kameravisning af modellen i menuen Vis.

Bemærk! *Alle forudindstillede kameravisninger bruger ortografisk projicering.*

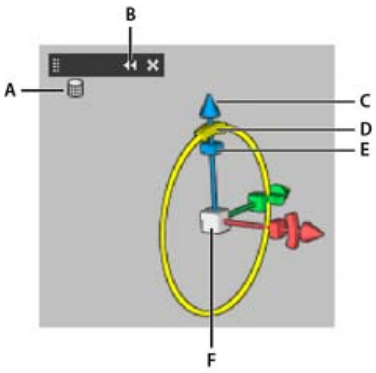
  - Hvis du vil tilføje en brugerdefineret visning, skal du placere 3D-kameraet på den ønskede placering ved hjælp af 3D-kameraværktøjerne og derefter klikke på Gem på indstillingslinjen.

Hvis du vil vende tilbage til standardkameravisningen, skal du vælge et 3D-kameraværktøj og klikke på ikonet Vend tilbage til oprindelig kameraposition på indstillingslinjen.

Til toppen

3D-akse

3D-akse viser den nuværende retning af modellens, kameraets, lysets og maskernes X-, Y- og Z-akser i 3D-rum. Den vises, når du vælger et af 3D-værktøjerne, og giver dig mulighed for at arbejde med det valgte objekt på en anden måde.



3D-akse med rotationsværktøj til maske markeret
A. *Det valgte værktøj* ***B.*** *Minimer eller maksimer 3D-akse* ***C.*** *Flyt objekt langs akse* ***D.*** *Roter element* ***E.*** *Sammentræk eller forlæng element* ***F.*** *Tilpas element*

Bemærk! *OpenGL skal være aktiveret for at vise 3D-aksen. Se Om GPU og OpenGL.*

Vis eller skjul 3D-aksen

- Vælg Vis > Vis > 3D-akse.

Minimering, gendannelse, flytning eller tilpasning af størrelsen på 3D-aksen

1. Flyt markøren over 3D-aksen for at vise kontrollinjen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Træk kontrollinjen for at flytte 3D-aksen.
   - Klik på minimeringsikonet for at minimere.
   - Klik på den minimerede 3D-akse for at gendanne til normal størrelse.
   - Træk zoomikonet for at tilpasse størrelsen.

Flytning, rotering eller skalering af det valgte element med 3D-aksen

Hvis du vil bruge 3D-aksen, skal du flytte musemarkøren hen over en af aksens kontrolelementer for at fremhæve den og derefter trække:

Bemærk! *Aksens kontrolelementer varierer afhængigt af den benyttede redigeringsfunktion (objekt, kamera, masker eller lys).*

- Hvis du vil flytte det valgte element langs X-, Y- eller Z-aksen, skal du fremhæve den koniske spids på en vilkårlig akse. Træk i en vilkårlig retning langs aksen.
- Hvis du vil rotere elementet, skal du klikke på det buede rotationssegment lige inde i en aksespids. En gul cirkel viser rotationsplanet. Træk i en cirkel med eller mod uret omkring 3D-aksens midtpunkt. Hvis du vil rotere mere gradvist, skal du flytte musen længere væk fra 3D-aksens midtpunkt.
- Hvis du vil tilpasse elementets størrelse, skal du trække midterkuben i 3D-aksen op eller ned.
- Hvis du vil sammentrække eller forlænge elementet langs en akse, skal du trække en af de farvede transformeringskuber enten mod eller væk fra midterkuben.
- Hvis du vil begrænse bevægelse til et objektplan, skal du flytte musemarkøren ind i det område, hvor to akser skærer hinanden, nær midterkuben. Der vises et gult planikon mellem to akser. Træk i en vilkårlig retning. Du kan også bevæge markøren over den nederste del af midterkuben for at aktivere planikonet.
- Redigering af teksturer i 3D

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Arbejdsforløb for 3D | CC, CS6

3D-funktioner | Kun Creative Cloud
Video | 3D i CS6
3D-panelet sigter på sceneelementer
Panelet med egenskaber giver kontekstoplysninger
Flytteværktøjet samler objekt- og kamerajusteringer
Kontrolelementer på billedet redigerer elementer direkte
Oprettelse og justering af 3D-ekstruderinger
Definering af grundplaner for importerede objekter
Oprettelse af kurver fra 3D-lag
Fletning af flere 3D-lag

Bemærk: *I Photoshop CS6 var 3D-funktionerne en del af Photoshop Extended. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud.*

Fra og med Photoshop CS6 har Photoshop et mere brugervenligt 3D-arbejdsforløb med samlede værktøjer og kontekstafhængige kontrolelementer på billedet. Du kan se en kort beskrivelse af disse nye funktioner i Nyheder i Photoshop CC | 3D billedbehandling og Nyheder i CS6.

Til toppen

3D-funktioner | Kun Creative Cloud

Creative Cloud-versionen af Photoshop CS6 indeholdt yderligere 3D-funktioner. Disse funktioner er også tilgængelige i Photoshop CC:

- 32-bit-farvevælgere kan nu bruges, når farver vælges til materialer, linjer, overflader og lys i panelet Egenskaber.
- Normale kort kan genereres fra spredningskort. I 3D-panelet skal du vælge det 3D-objekt, som du ønsker at påvirke og derefter klikke på ikonet Filtrer efter materialer øverst i panelet. Derefter skal du klikke på mappeikonet ud for Normal i panelet Egenskaber og vælge Generer normaler fra spredning i menuen.
- Hvis du midlertidigt afbryder en gengivelse og vælger ét eller flere elementer, vil genoptagelsen af gengivelsen blive anvendt på de markerede elementer. Det er endda muligt at genoptage en gengivelse, efter du har gemt dit dokument som en PSD-fil.
- Krydsudsnit virker nu med reflekterende overflader og andre overfladetyper, såsom Konstant, Tegneserie og Skitse.
- Et billedbaseret lys føjes som standard til dit 3D-miljø. Der kan hentes andre billedbaserede lys fra Adobe® Photoshop® Extended 3D Content.
- Du kan ændre størrelsen på den stråleaftegnede gengivelsesflise fra standarden, som er baseret på, hvor mange kerner, din computer har. Vælg Rediger > Indstillinger > 3D (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > 3D (Mac OS), og vælg derefter en størrelse fra menuen Gengiv flisestørrelse i afsnittet Stråleaftegner i dialogboksen Indstillinger.
- Under en gengivelse vises både den resterende tid og den gengivne procentsats på statuslinjen nederst i dokumentvinduet.
- Der er nu bedre OpenGL-skygger i Photoshop. For at angive de skyggekvaliteter, der virker bedst på din computer, skal du vælge Rediger > Indstillinger > 3D (Windows) eller Photoshop > Indstillinger > 3D (Mac OS). Derefter skal du vælge en indstilling i menuen Skyggekvalitet i afsnittet Interaktiv gengivelse i dialogboksen Indstillinger.

Klik på det følgende link for at se en video af Photoshop seniorproduktchef Zorana Gee, der præsenterer de nye 3D-funktioner i Creative Cloud-versionen af Photoshop.

Til toppen

Video | 3D i CS6

Oplev alle de nye 3D-funktioner med denne serie af korte videoklip... Læs mere

http://www.youtube.com/user/dramenon/videos

af Daniel Presedo

Adobes interne ekspert i 3D i Photoshop

Bidrag med din ekspertise til Adobe Community Help

Bemærk: *Minimum 512 MB VRAM kræves for at benytte 3D-funktionerne i Creative Cloud-versionen af Photoshop.*

3D-panelet sigter på sceneelementer

Til toppen

I det strømlinede 3D-panel kan du vælge de elementer, du vil redigere:

1. Vælg Scene, Masker, Materialer eller Lys øverst i 3D-panelet.
2. Vælg et enkelt element (f.eks. Aktuel visning i afsnittet Scene). Eller vælg flere elementer for at anvende de samme egenskaber for alle.
3. Juster indstillingerne i panelet Egenskaber, eller træk hele dokumentvinduet. (Hvis du trækker et bestemt objekt eller lys, vælger 3D-panelet det pågældende element).

***Bemærk:** Du tilføjer nye lys ved at klikke på dokumentikonet nederst i afsnittene Scene og Lys. Du kan også klikke på panelmenuen for at gemme eller indlæse en lysgruppe som fast indstilling.*

Panelet med egenskaber giver kontekstoplysninger

Til toppen

Når du har valgt enkelte elementer i 3D-panelet eller dokumentvinduet, vises der relaterede indstillinger i panelet Egenskaber. Klik på ikonet Gengiv nederst i panelet, når du er færdig med at foretage justeringer.

***Bemærk:** Klik på ikonet Koordinater øverst i panelet for at angive den præcise placering af objekter, kameraer og lys med tal. Du kan skifte hurtigt mellem egenskaber og koordinater med tasten V.*

Indstillingerne for **Miljø** omfatter globale omgivende og billedbaserede lys og skygger og refleksioner på grundplanet.

Indstillingerne for **Scene** omfatter faste gengivelsesindstillinger såsom Afgrænsningsramme og Trådramme samt brugerdefinerede gengivelsesindstillinger for krydsudsnit, overflader og punkter.

Indstillingerne for **Kamera** omfatter visningsfelt (FOV), dybdeskarphed og stereoindstillinger for anaglyf, linse- eller side om side-visning.

Med indstillingerne for **Maske** kan du opsamle skygger, justere 3D-ekstruderinger og redigere kildetekst og -kurver.

***Bemærk:** Vælg Usynlig for at skjule et objekt, men bibeholde dets skygger til brug med 2D-billeder.*

Indstillingerne for **Materialer** omfatter tekstur- og refleksionsoverfladeindstillinger som f.eks. den nye indstilling, Grovhed.

Under indstillingerne for **Lys** kan du vælge mellem typerne uendeligt, spot og punkt og justere farven, intensiteten og skyggerne.

Flytteværktøjet samler objekt- og kamerajusteringer

Til toppen

Flytteværktøjet bruges til at justere placeringen af objekter og kameraet:

- På indstillingslinjen kan du vælge mellem rotation, rulning, trækning, forskydning og skalering.
- Du kan skifte hurtigt mellem disse tilstande med Skift + V.
- Klik væk fra 3D-objekter, hvis du vil skifte hurtigt mellem kontrolelementer til kamera og miljø.

***Bemærk:** En forgyldt ramme omkring dokumentet i dokumentvinduet angiver kontrol af kamera, en blå ramme angiver kontrol af miljø, en grøn ramme angiver kontrol af scene og ingen ramme angiver kontrol af maske.*

Kontrolelementer på billedet redigerer elementer direkte

Til toppen

Med kontrolelementerne på billedet kan du ofte redigere en hel 3D-scene uden at åbne nogen paneler med arbejdsrum. Du kan maksimere visningen ved trykke på F-tasten for at skifte mellem fuldskærmstilstand og almindelig visning.

I dokumentvinduet kan du redigere følgende elementer direkte:

Scene-, maske- og lysindstillinger Du kan få hurtig adgang til sceneegenskaberne i dokumentvinduet ved at højreklikke på lærredet et sted, hvor der ikke er 3D-objekter. Du kan også højreklikke på masker og lys for at se deres egenskaber.

Skygger Hold Skift nede, og klik på dem – træk derefter for at flytte det pågældende lys.

Kontrolelementer for afgræningsramme til objekt Klik på et objekt for at aktivere det, og hold musemarkøren over et plan. Når et plan har en gul skygge, kan du justere objekter langs den pågældende akse ved at trække. Du kan også trække i hjørnerne for at rotere omkring X- eller Y-aksen.

Oprettelse og justering af 3D-ekstruderinger

Til toppen

Med 3D-ekstrudering kan du udvide tekst, markeringer, lukkede kurver, former og billedlag i tre dimensioner.

1. Vælg en kurve, et formlag, et tekstlag, et billedlag eller bestemte pixelområder.
2. Vælg 3D > Ny 3D-ekstrudering fra den valgte kurve, det valgte lag eller nuværende markering.

***Bemærk:** Du kan hurtigt ekstrudere tekstlag, mens du redigerer med tekstværktøjet, ved at klikke på 3D-knappen på indstillingslinjen.*

3. Vælg masken i 3D-panelet og klik på ikonet Deformering eller Afslut øverst i panelet med egenskaber.
4. Juster talværdierne i panelet Egenskaber, eller træk i de interaktive kontrolelementer til ekstrudering i dokumentvinduet.

Du kan redigere den oprindelige kurve, tekst eller billedlaget ved at vælge den pågældende maske i 3D-panelet og klikke på Rediger kilde i panelet Egenskaber.

Til toppen

Definering af grundplaner for importerede objekter

Du kan hurtigt oprette perspektivplaner med flugtpunktfilteret og fastgøre et importeret objekt til dem.

1. Vælg et billedlag, og vælg Filter > Flugtpunkt.
2. Brug Opret plan og Rediger plan til at oprette et gitter, der definerer et grundplan. Klik derefter på OK.
3. Vælg 3D > Nyt 3D-lag fra fil.

Det importerede objekt lægges på det valgte grundplan.

Til toppen

Oprettelse af kurver fra 3D-lag

Vælg 3D > Opret en arbejdskurve fra 3D-lag for at konvertere den nuværende gengivelse til en arbejdskurve. Med denne kommando aftegnes der en kurve over lagets alfakanal.

Hvis du gengiver i trådrammetilstand og justerer tærskelværdien for falsning for at fjerne nogle unødvendige linjer, kan du oprette en gengivelse, der ser håndtegnet ud, når der laves strøg med en Photoshop-pensel.

Til toppen

Fletning af flere 3D-lag

For at forbedre ydeevnen og interagere med skygger og spejlbilleder i flere objekter, kan du nu flette så mange 3D-lag, som du har behov for. (I tidligere versioner af Photoshop var man nødt til at flette to 3D-lag ad gangen).

Før du fletter 3D-lag, kan du benytte visningen Ortografisk kamera for at placere masker med størst præcision:

1. Klik på knappen Scene øverst i 3D-panelet, og vælg Aktuel visning.
2. Vælg Ortografisk i panelet Egenskaber.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Justering af HDR-belysning og -toning

Bemærk! *I Photoshop CS5 og Photoshop CS6 var 3D-funktionerne en del af Photoshop Extended. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud.*

Justeringer af belysning og HDR-toning er primært beregnet til 32-bit HDR-billeder, men du kan også anvende dem til 16- og 8-bit billeder for at tilføje HDR-agtige effekter.

Du kan se en video om at føje HDR-effekter til 16- eller 8-bit billeder på www.adobe.com/go/lrvid5011_ps_dk

Justere HDR-belysning

Belysning fungerer ved at udføre beregninger i et lineært farverum (gamma 1,0) i stedet for i det aktuelle farverum.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

   - Klik på ikonet Belysning eller en belysningsforudindstilling i panelet Justeringer.
   - Vælg Lag > Nyt justeringslag > Belysning.

   Bemærk! *Du kan også vælge Billede > Justeringer > Belysning. Men husk, at denne metode foretager direkte justeringer i billedlaget og sletter billedinformation.*

2. Vælg en af følgende indstillinger i panelet Justeringer:

   Belysning Justerer højlysdelen af toneskalaen med minimal effekt i de ekstreme skygger.

   Ved 32-bit-billeder kan du også benytte skydeknappen Belysning nederst i billedvinduet.

   Forskydning Gør skyggerne og mellemtonerne mørkere med minimal effekt på højlys.

   Gamma Justerer billedets gamma vha. en enkel effektfunktion. Negative værdier spejles omkring nul (dvs. de forbliver negative, men justeres stadig, som om de er positive).

   Pipetterne justerer billedernes luminansværdier (i modsætning til niveaupipetterne, der påvirker alle farvekanaler).

   - Pipetten Indstil sort punkt angiver forskydningen og skifter den pixel, du klikker på, til nul.
   - Pipetten Indstil hvidt punkt angiver belysningen og skifter det punkt, du klikker på, til hvid (1,0 for HDR-billeder).
   - Pipetten Mellemtone angiver belysningen og gør den værdi, du klikker på, til middelgrå.

Justere HDR-toning

Med kommandoen HDR-toning kan du anvende alle HDR-kontrast- og -belysningsindstillingerne i individuelle billeder.

Bemærk! *HDR-toning kræver samkopierede lag.*

1. Åbn et 32-, 16- eller 8-bit billede i RGB- eller gråtonetilstand.

2. Vælg Billede > Justeringer > HDR-toning.

   Du kan læse mere om hver indstilling under Indstillinger til 16-bit eller 8-bit billeder. (I dialogboksen HDR-toning gælder disse indstillinger for alle billeder uanset bitdybde).

Du kan læse mere om HDR under

- HDR-billeder (High Dynamic Range)

(cc) BY-NC-SA Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Indstillinger i 3D-panelet

Oversigt over 3D-panel
Indstillinger for 3D-scene
Indstillinger for 3D-maske
Indstillinger for 3D-materialer
Indstillinger for 3D-lys

Bemærk! *I Photoshop CS5 og Photoshop CS6 var 3D-funktionerne en del af Photoshop Extended. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud.*

Til toppen

Oversigt over 3D-panel

Når du vælger et 3D-lag, viser 3D-panelet den tilknyttede 3D-fils komponenter. Den øverste del af panelet indeholder maskerne, materialerne og lysene i filen. Den nederste del af panelet viser indstillinger for den 3D-komponent, der er valgt i den øverste del.

3D-panelet med indstillingen Scene vist
A. *Vis indstillinger for scene, masker, materiale eller lys* ***B.*** *Menu med faste indstillinger for gengivelse* ***C.*** *Tilpas gengivelsesindstillinger* ***D.*** *Vælg tekstur der skal males på* ***E.*** *Indstillinger for krydsudsnit* ***F.****Slå masker til eller fra* ***G.*** *Tilføj nyt lys****H.*** *Slet lys*

Knapperne øverst i 3D-panelet bruges til at filtrere de komponenter, der vises i den øverste del. Klik på knappen Scene for at få vist alle komponenter, klik på Materialer for kun at få vist materialer osv.

Vise 3D-panelet

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Vælg Vindue > 3D.
  - Dobbeltklik på ikonet 3D-lag i panelet Lag.

Vælg Vindue > Arbejdsrum > Avanceret 3D.

Filtrere de viste 3D-indstillinger

- Klik på knappen Scene, Maske, Materialer eller Lys øverst i 3D-panelet.

Vise eller skjule en 3D-maske eller et 3D-lys

- Klik på øjeikonet ud for masken eller lyset i den øverste del af 3D-panelet.

  Bemærk! *Du kan ikke slå materialevisning til eller fra i 3D-panelet. Hvis du vil vise eller skjule materialer, skal du ændre synlighedsindstillingerne for deres tilknyttede teksturer i panelet Lag. Se Indstillinger for 3D-materialer.*

Adgangsindstillinger for 3D-scenen

1. Klik på knappen Scene.
2. Hvis scenen ikke allerede er valgt, kan du klikke på den øverst på komponentlisten.

Adgangsindstillinger for en maske, materiale eller lys

- Benyt en af følgende fremgangsmåder:
  - Klik på knappen Scene for at vise alle scenekomponenter. Vælg derefter en maske, materiale eller lys i øverste del.
  - Klik på knappen Masker, Materialer eller Lys for midlertidigt kun at vise disse komponenter. Vælg derefter en enkelt maske, et enkelt materiale eller et enkelt lys.

Udvide eller skjule materialer for en maske

1. Klik på knappen Scene.
2. Klik på trekanten til venstre for et maskeikon.

Vise grundplanet

Grundplanet er et gitter, der afspejler placeringen af grunden i forhold til 3D-modellen.

- Hvis du vil se grundplanet, skal du klikke på ikonet Slå til/fra nederst i 3D-panelet og vælge 3D-grundplan.

Bemærk! *Du kan kun bruge ikonet Slå til/fra, hvis OpenGL er installeret på computeren. Se Om OpenGL.*

Vise eller skjule hjælpelinjer

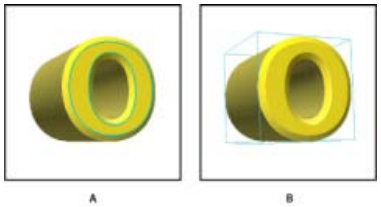
- Klik på ikonet Slå til/fra nederst i 3D-panelet, og vælg 3D-lys

Konturlinje omkring det valgte materiale eller den valgte maske i dokumentvinduet

- Klik på ikonet Slå til/fra nederst i 3D-panelet, og vælg 3D-valg.

Når du vælger materialer eller masker i panelet, vises der en farvet konturlinje i dokumentvinduet, som kan hjælpe dig med at identificere det nuværende element.

Hvis du vil ændre farven på 3D-masker, f.eks. materialer og maskekonturer, kan du tilpasse indstillingerne i afsnittet 3D i dialogboksen Indstillinger.



Optegning af konturer på markerede elementer i dokumentvinduet
A. *Materialer er omkranset af en farvet linje* ***B.*** *Masker af en afgrænsningsramme*

Til toppen

Indstillinger for 3D-scene

Brug indstillinger for 3D-scene til at ændre gengivelsestilstande, vælge en tekstur, der skal males på, eller oprette krydsudsnit. Du får adgang til sceneindstillinger ved at klikke på knappen Scene i 3D-panelet og derefter vælge elementet Scene øverste i panelet.

Indstillinger for gengivelse Angiver faste indstillinger for gengivelse for modellen. Klik på Rediger, hvis du vil ændre indstillingerne. Du kan finde yderligere oplysninger under Ændre indstillinger for 3D-gengivelse.

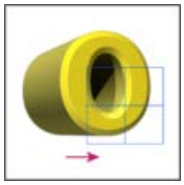
Kvalitet Vælg en indstilling, som giver den bedste visningskvalitet og samtidig opretholder god ydeevne:

Interaktivt (maling) Gengiver vha. OpenGL og skærmkortets processor. Resultaterne bliver af høj kvalitet, men mangler detaljerede reflektioner og skygger. På de fleste systemer er denne indstilling bedst til redigering.

Stråleaftegnet udkast Gengiver vha. processoren på computerens bundkort. Reflektioner og skygger er i kladdekvalitet. Hvis computeren har et kraftigt grafikkort, vil indstillingen Interaktivt sandsynligvis give resultater hurtigere.

Sidste output med stråleaftegnet Denne indstilling bør kun bruges til det endelige output. Reflektioner og skygger bliver gengivet i deres helhed. Du kan finde yderligere oplysninger under Gengive en 3D-fil til endeligt output.

Bemærk! *Der tegnes midlertidige fliser tværs over billedet ved en stråleaftegnet gengivelse. Du kan afbryde gengivelsesprocessen ved at klikke med musen eller trykke på mellemrumstasten. Hvis du vil ændre, hvor mange gange der tegnes fliserækker, for at gøre processen hurtigere på bekostning af kvaliteten, skal du ændre tærskelværdien for høj kvalitet under 3D-indstillinger.*



Der tegnes midlertidige fliser tværs over billedet ved en stråleaftegnet gengivelse.

Mal på Brug denne menu til at vælge, hvilket teksturkort der skal males på, når du maler direkte på 3D-modellen. Se Maling i 3D.

Du kan også vælge måltekstur i menuen 3D > 3D-maletilstand.

Global omgivende farve Angiver, at farven til globalt omgivende lys er synlig på reflekterende overflader. Denne farve interagerer med den omgivende farve for bestemte materialer. Se Indstillinger for 3D-materialer.

Krydsudsnit Vælg for at oprette et plant krydsudsnit, som kan skære modellen i en vinkel, som du vælger. Giver mulighed for at skære gennem en model og se indholdet indvendigt. Se Vis krydsudsnit.

Vise krydsudsnit

Du kan få vist et krydsudsnit af en 3D-model ved at gennemskære den med et usynligt plan, der skærer gennem modellen ved enhver vinkel, og som kun viser indhold på den ene side af planet.

1. Vælg Krydsudsnit i den nederste del af fanen Scene.
2. Vælg indstillinger for justering, placering og retning:

   Plan Vælg for at vise det skæringsplan, som opretter krydsudsnittet. Du kan vælge planfarver og -opacitet.

   Skæring Vælg for at fremhæve det område i modellen, som krydsudsnittets plan gennemskærer. Klik på farveprøven for at vælge fremhævningsfarven.

   Vend krydsudsnit Ændrer det viste område af modellen til den modsatte side af det gennemskærende plan.

   Forskydning og Hældning Brug forskydning til at ændre planet langs dets akse, men uden at ændre dets hældning. Ved en standardforskydning på 0 gennemskærer planet 3D-modellen på dens midtpunkt. Ved maksimal positiv eller negativ forskydning flytter planet forbi alle skæringspunkter med modellen. Brug hældningsindstillinger til at rotere planet op til 360^0 i en af de mulige hældningsretninger. For en bestemt akse roterer hældningsindstillingerne planet langs de andre to akser. Et plan, der er justeret til y-aksen, kan f.eks. roteres omkring x-aksen (Hældning 1) eller z-aksen (Hældning 2).

   Justering Vælg en akse (x, y eller z) til det gennemskærende plan. Planet er vinkelret på den valgte akse.

Anvende forskellige gengivelsestilstande på hvert krydsudsnit

Du kan variere gengivelsesindstillingerne for hver side af et krydsudsnit for at kombinere forskellige visninger af den samme 3D-model, f.eks.

Trådramme med Ren.

1. Vælg Krydsudsnit, og vælg derefter de ønskede indstillinger i den nederste del af fanen Scene. De aktuelle gengivelsesindstillinger anvendes på det synlige krydsudsnit.
2. Klik på Gengivelsesindstillinger, eller vælg 3D > Gengivelsesindstillinger.
3. Klik øverst i dialogboksen på knappen Krydsudsnit , der ikke er valgt i øjeblikket.

   Alle gengivelsesindstillinger er som standard slået fra for det alternative krydsudsnit, hvilket får det til at se usynligt ud.
4. Vælg gengivelsesindstillinger for det alternative krydsudsnit, og klik på OK.

Til toppen

Indstillinger for 3D-maske

Hver maske i 3D-modellen vises på en separat linje i øverste del af 3D-panelet. Vælg en maske for at få adgang til maskeindstillinger og -oplysninger i den nederste del af 3D-panelet.

Oplysningerne omfatter antallet af materialer og teksturer, der er anvendt på masken, samt antallet af knudepunkter og flader, som den indeholder. Du kan også angive følgende indstillinger for maskevisning:

Bemærk! *Indstil lyset, og vælg Stråleaftegnet for at se skygger. Se Indstillinger for 3D-scene.*

Opsamlingsskygger Styrer, om den valgte maske viser skygger fra andre masker på sine flader.

Bemærk! *Hvis der skal opsamles skygger fra grundplanet på masker, skal du vælge 3D > Grundplan som skyggeindsamler. Hvis disse skygger skal justeres i forhold til objekterne, skal du vælge 3D > Fastgør objektet på grundplanet*

Skyggeeffekt Styrer, om den valgte maske kaster skygger på andre maskeflader.

Usynlig Skjuler masken, men viser evt. skygger på dens overflade.

Skyggeopacitet Styrer, hvor bløde skyggerne, som kastes af den valgte maske, skal være. Denne indstilling er praktisk, når 3D-objekter blandes med lagene nedenunder.

Vise eller skjule en maske

- Klik på øjeikonet ud for et maskenavn i den øverste del af 3D-panelet.

Manipulere enkelte masker

Brug maskeplaceringsværktøjerne til at flytte, rotere eller skalere en valgt maske uden at flytte hele modellen. Placeringsværktøjerne fungerer på samme måde som de generelle 3D-placeringsværktøjer i panelet Værktøjer. Oplysninger om alle værktøjerne finder du i Flytning, rotering eller skalering af en model med 3D-objektværktøjer.

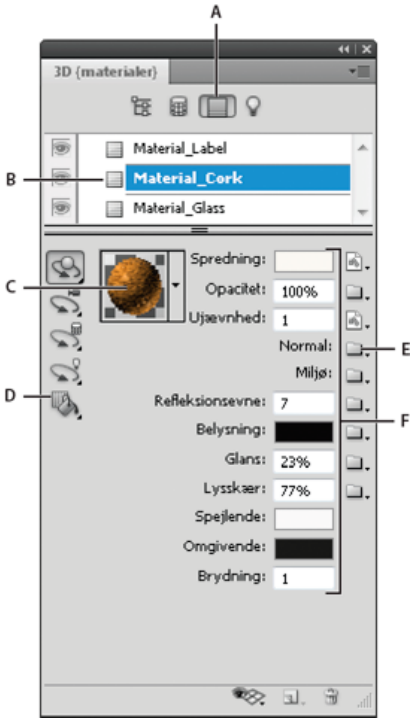
1. Vælg en maske i øverste del af 3D-panelet. Den valgte maske fremhæves med en rød boks i panelets nederste del.
2. Vælg og brug et maskeplaceringsværktøj i den nederste del af panelet for at flytte masken.

Hvis du vil manipulere hele modellen, mens en enkelt maske er valgt, skal du bruge 3D-værktøjerne i panelet Værktøjer.

Til toppen

Indstillinger for 3D-materialer

Den øverste del af 3D-panelet indeholder de materialer, der er brugt i 3D-filen. Et eller flere materialer kan bruges til at oprette modellens generelle udseende. Hvis en model indeholder flere masker, kan der være et bestemt materiale knyttet til hver maske. Det er også muligt at lave en model af en enkelt maske, men bruge forskellige materialer i forskellige områder.



Et valgt materiale og dets tilknyttede teksturkort.
***A.** Viser indstillingerne for Materialer **B.** Valgt materiale **C.** Materialevælger **D.** Værktøj til at slippe og vælge materiale **E.** Menu-ikon for teksturkort **F.** Teksturkorttyper*

Når der er valgt et materiale i den øverste del af 3D-panelet, viser den nederste del de bestemte teksturkort, der bruges af dette materiale. Nogle teksturtyper, f.eks. Spredning og Ujævnhed, får normalt den farve eller det mønster, som opretter teksturen, fra en 2D-fil. I forbindelse med andre teksturtyper kræves der ikke nødvendigvis en separat 2D-fil. Du kan f.eks. justere Glans, Lysskær, Opacitet og Reflektion direkte ved at angive en værdi.

Teksturkortene, der bruges af et materiale, vises som Teksturer i panelet Lag og er grupperet efter teksturkortkategorien.

Hvis du vil se en miniatureudgave af et teksturkort, skal du holde markøren over navnet på teksturen (f.eks. Refleksion eller Belysning).

Spredning Materialets farve. Spredningskortet kan være en ren farve eller 2D-indhold. Farveprøveværdien for Spredning indstiller spredningsfarven, hvis du vælger at flytte spredningsteksturkortet. Du kan også oprette et spredningskort ved at male direkte på modellen. Se Maling i 3D.

Opacitet Forøger eller formindsker materialets opacitet (0-100 %). Du kan bruge et teksturkort eller den lille skydeknap til at styre opaciteten. Teksturkortets gråtoneværdier styrer materialets opacitet. Hvide værdier opretter fuldstændig opacitet, og sorte værdier opretter fuldstændig gennemsigtighed.

Ujævnhed Opretter ujævnheder i materialeoverfladen uden at ændre den underliggende maske. Et ujævnhedskort er et gråtonebillede, hvori lysere værdier opretter hævede overfladeområder, og mørkere værdier opretter fladere overfladeområder. Du kan oprette eller indlæse en ujævnhedskortfil eller begynde at male på modellen for automatisk at oprette en ujævnhedskortfil. Se Maling i 3D.

Feltet Ujævnhed forøger eller formindsker graden af ujævnhed. Det er kun aktivt, hvis der findes et ujævnhedskort. Indtast et tal i feltet, eller brug den lille skydeknap for at forøge eller formindske ujævnhedsstyrken.

Ujævnheden er mest udtalt, når en overflade ses lige på i stedet for i en vinkel.

Normal Som en ujævnhedskorttekstur forøger et normalt kort overfladedetaljerne. I modsætning til et ujævnhedsteksturkort, som er baseret på et gråtonebillede med en enkelt kanal, er et normalt kort baseret på et billede med flere kanaler (RGB). Værdierne af de enkelte farvekanaler repræsenterer x-, y- og z-komponenterne i et normalt kort på modeloverfladen. Et normalt kort kan bruges til at udjævne overfladerne på lave polygonmasker.

***Bemærk!** I Photoshop benyttes der normale World Space-kort, som er de hurtigste at behandle.*

Miljø Gemmer billedet af det miljø, der omgiver 3D-modellen. Miljøkort anvendes som sfæriske panoramaer. Indholdet af miljøkortet kan ses i modellens reflekterende områder.

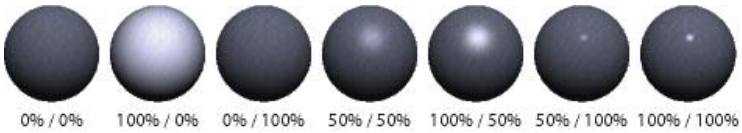
Du kan forhindre et miljøkort i at blive reflekteret på et givet materiale ved at ændre Refleksionsevne til 0 %, tilføje et refleksionsevnekort, som afmasker materialeområdet, eller fjerne miljøkortet for det pågældende materiale.

Reflektion Forøger andre objekters refleksion i 3D-scenen, og miljøkortet, på materialeoverfladen.

Belysning Definerer en farve, der ikke er afhængig af belysning for at blive vist. Opretter den effekt, at 3D-objektet belyses indefra.

Glans Definerer mængden af lys fra en kilde, som reflekteres fra overfladen og tilbage til beskueren. Du kan justere glansen ved at angive en værdi i feltet eller bruge skydeknappen. Hvis du opretter et separat glanskort, styrer farveintensiteten i kortet glansen i materialet. Sorte områder opretter fuld glans, hvide områder fjerner al glans, og mellemværdier reducerer størrelsen på et højlys.

Lysskær Definerer spredningen af det reflekterede lys, der genereres af indstillingen Glans. Lav glansfuldhed (høj spredning) producerer mere synligt lys, med mindre fokus. Høj glansfuldhed (lav spredning) producerer mindre synligt lys og mere klart, skarpt højlys.



Justering af Glans (tallet til venstre) og Lysskær (tallet til højre)

Bemærk! *Hvis et 3D-objekt har mere end de ni teksturtyper, som Photoshop understøtter, vises yderligere teksturer i panelet Lag og på listen 3D-maletilstand. (Du kan få vist sidstnævnte ved at vælge 3D > 3D-maletilstand eller bruge menuen Mal på i afsnittet Scene i 3D-panelet*

Spejlende Den farve, der vises for spejlende egenskaber (f.eks. højlys-glans og glansfuldhed).

Omgivende Angiver, at farven til omgivende lys er synlig på reflekterende overflader. Denne farve interagerer med den globale omgivende farve for hele scenen. Se Indstillinger for 3D-scene.

Brydning Indstiller brydningsindekset, når scenens kvalitet er indstillet til Stråleaftegnet, og indstillingen Brydninger er valgt (3D > Gengivelsesindstillinger, dialogboksen Fladegengivelse). Brydning er ændringen i lysretning, der forekommer ved skæringspunktet mellem to medier (f.eks. luft og vand) med forskellige brydningsindeks. Standardværdien for nye materialer er 1,0 (den omtrentlige værdi for luft).

Indsamle materialeprøver fra og anvende materialer direkte på objekter

3D-værktøjet til at slippe materialer fungerer stort set på samme måde som den almindelige malerspand, dvs. du kan tage farveprøver og anvende dem direkte på 3D-objekter.

1. Vælg 3D-værktøj til at slippe materiale i 3D-panelet.
2. Hold markøren over 3D-objektet i dokumentvinduet. Når det materiale, du vil bruge, er vist, skal du trykke på Alt og klikke (Windows) eller på Alternativ og klikke (Mac OS).
3. Flyt markøren hen over konturen på det materiale, du vil ændre, og klik.

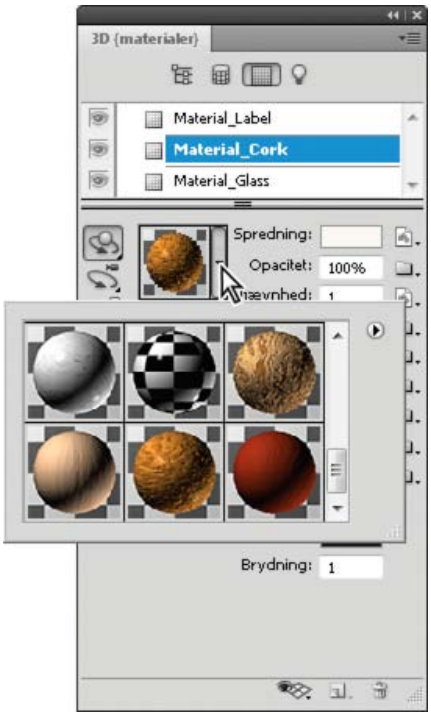
Du kan se et eksempel på et materiale med konturlinjer i Konturlinje omkring det valgte materiale eller den valgte maske i dokumentvinduet.

Vælge materialer direkte på objekter

1. I 3D-panelet skal du holde 3D-værktøj til at slippe materiale nede og vælge 3D-værktøj til at vælge materiale .
2. Hold markøren over 3D-objektet i dokumentvinduet. Når materialet er markeret med en konturlinje, skal du klikke.

Sådan anvendes, gemmes og indlæses faste materialeindstillinger

Du kan bruge de faste indstillinger for materialer til hurtigt at anvende en gruppe teksturindstillinger. Standardforudindstillingerne omfatter en række almindelige materialer som stål, stof og træ.



Klik på materialeeksemplet for at åbne pop up-panelet med faste indstillinger.

1. Klik på materialeeksemplet i 3D-panelet.
2. Gør et af følgende i pop up-panelet med faste indstillinger:
   - Dobbeltklik på miniatureeksemplet for at anvende den pågældende faste indstilling.
   - Hvis du vil oprette en fast indstilling med de nuværende teksturindstillinger, skal du klikke på pop op-menuikonet og vælge Nyt materiale.
   - Hvis du vil omdøbe eller slette den markerede faste indstilling, skal du klikke på pop up-menuikonet og vælge enten Omdøb eller Slet materiale.
   - Hvis du vil gemme den nuværende gruppe af faste indstillinger, skal du klikke på pop up-menuikonet og vælge Gem materialer.
   - Hvis du vil redigere den viste gruppe, skal du klikke på pop up-menuikonet. Vælg derefter Nulstil materialer, hvis du vil gendanne en gemt gruppe, Indlæs materialer, hvis du vil tilføje en gemt gruppe, eller på Erstat materialer.

Oprette et teksturkort

1. Klik på mappeikonet ved siden af teksturkorttypen.
2. Vælg Ny tekstur.
3. Indtast navn, dimensioner, opløsning og farvetilstand for det nye kort, og klik derefter på OK.

   Hvis du vil matche et eksisterende teksturkorts størrelsesforhold, skal du vise dets dimensioner ved at placere musemarkøren over teksturkortets navn i panelet Lag.

   Navnet på det nye teksturkort vises ud for teksturkorttypen i panelet Materialer. Det føjes også til teksturlisten under 3D-laget i panelet Lag. Standardnavnet er den teksturkorttype, der er tilføjet materialenavnet.

Indlæse et teksturkort

Du kan indlæse en eksisterende 2D-teksturfil til en af de ni tilgængelige teksturkorttyper.

1. Klik på mappeikonet ved siden af teksturtypen.
2. Vælg Indlæs tekstur, vælg og åbn derefter 2D-teksturfilen.

Oprette et ujævnhedsteksturkort

Et ujævnhedsteksturkort fyldt med en neutral gråtoneværdi giver et større område, når der males på kortet.

1. Klik på farveprøven Indstil baggrundsfarve i panelet Værktøjer.
2. Indstil lysstyrken til 50 % og R-, G- og B-værdier til ens værdier i farvevælgeren. Klik på OK.
3. Klik på mappeikonet ud for Ujævnhed i 3D-panelet.
4. Vælg Ny tekstur.
5. Vælg følgende indstillinger i dialogboksen Ny:
   - Vælg Gråtone under Farvetilstand
   - Vælg Baggrundsfarve i Baggrundsindhold.
   - (Valgfrit) Indstil Bredde og Højde til at stemme overens med dimensionerne for spredningsteksturkortet til materialet.
6. Klik på OK.

Ujævnhedsteksturkortet oprettes og tilføjes de teksturkortfiler, der er anført i panelet Materialer. Det vises også som en tekstur i panelet Lag.

Åbne et teksturkort til redigering

- Klik på billedikonet, og vælg Åbn tekstur.

  Teksturkortet åbnes som et Smart Object i sit eget dokumentvindue. Gør 3D-modellens dokumentvindue aktivt efter redigering af teksturen for at se opdateringer af modellen. Se Redigering af teksturer i 3D.

Slette et teksturkort

1. Klik på billedikonet ud for teksturtype.
2. Vælg Fjern tekstur.

Hvis den slettede tekstur er en ekstern fil, kan du indlæse den igen med kommandoen Indlæs tekstur i teksturkortmenuen. For teksturer, der henvises til internt af 3D-filen, kan du vælge Fortryd eller Et trin tilbage for at gendanne en slettet tekstur.

Redigere teksturegenskaber

Et teksturkort anvendes på et bestemt overfladeområde på modellen, afhængigt af dens parametre for UV-kortlægning. Du kan om nødvendigt justere UV-skala og -forskydning for at forbedre den måde, som teksturen knyttes til modellen på.

1. Klik på billedikonet ud for teksturtype.
2. Vælg Rediger egenskaber.
3. Vælg et mållag, og angiv værdier for UV-skalering og -forskydning. Du kan angive værdier direkte eller bruge de små skydeknapper.

   Mål Bestemmer, om indstillinger anvendes på et bestemt lag eller det sammensatte billede.

   U- og V-skala Tilpasser størrelsen på tilknyttede teksturer. Formindsk værdien for at oprette et gentagelsesmønster.

   U- og V-forskydning Ændrer placeringen af tilknyttede teksturer.

Til toppen

Indstillinger for 3D-lys

3D-lys belyser modeller fra forskellige vinkler og tilføjer realistisk dybde og skygge.

Tilføje eller slette enkelte lys

- Benyt en af følgende fremgangsmåder i 3D-panelet:
  - Hvis du vil tilføje et lys, skal du klikke på knappen Opret et nyt lys og vælge lystypen:
    - Punktlys skinner i alle retninger ligesom lyspærer.
    - Spotlights skinner i en kegleform, som kan justeres.
    - Uendelige lys skinner fra et retningsplan som f.eks. sollys.
    - Billedbaserede lys overfører et oplyst billede på 3D-scenen.

- Hvis du vil slette et lys, skal du markere det på listen øverst i afsnittet Lys . Klik derefter på knappen Slet nederst i panelet.

Justere lysegenskaber

1. Marker et lys på listen i afsnittet Lys i 3D-panelet.
2. I den nederste del af panelet kan du indstille følgende muligheder:

   Forudindstilling anvender en gemt gruppe lys og indstillinger. (Se Gemme, erstatte eller tilføje grupper af lys.)

   Lystype Du kan vælge mellem de muligheder, der er beskrevet i Tilføje eller slette enkelte lys.

   Intensitet Justerer lysstyrken.

   Farve Definerer lysets farve. Klik i boksen for at få adgang til farvevælgeren.

   Billede I forbindelse med billedbaserede lys angives en bitmap- eller 3D-fil. (Hvis du vil opnå dramatiske effekter, kan du prøve at bruge 32-bit HDR-billeder).

   Opret skygger Kaster skygger fra forgrundsflader på baggrundsflader, fra en enkelt maske på sig selv eller fra én maske på en anden. Deaktivering af denne indstilling forbedrer ydelsen en anelse.

   Blødhed Slører kanten på skygger og producerer en gradvis aftagning.

3. Angiv disse ekstraindstillinger for punktlys eller spotlights:

   Hotspot (Kun spotlights) Indstiller bredden på lysets skarpe midtpunkt.

   Aftagning (Kun spotlights) Indstiller lysets udvendige bredde.

   Brug dæmpning Indstillingerne Indvendigt og Udvendigt bestemmer dæmpningskeglen, og hvor hurtigt lysintensiteten formindskes, efterhånden som afstanden fra objekter forøges. Når et objekt er tættere på end den indvendige grænse, har lyset fuld styrke. Når et objekt er længere væk end den udvendige grænse, har lyset nul styrke. Ved en mellemafstand dæmpes lyset lineært fra fuld styrke til nul.

   Placer markøren over dæmpningsindstillingerne Hotspot, Aftagning samt Indvendigt og Udvendigt. Røde konturer i ikonet til højre angiver det påvirkede lyselement.

Placere lys

- Vælg en af følgende i afsnittet Lys i 3D-panelet:

  Rotation, værktøj

  (Spotlight, uendelige og billedbaserede lys) Roterer lys og bevarer samtidig dets placering i 3D-rum.

  Hvis du hurtigt vil rette et lys mod et bestemt område, skal du holde Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede og klikke i dokumentvinduet.

  Panoreringsværktøj

  (Kun spotlights og punktlys) Flytter lyset til en anden placering i det samme 3D-plan.

  Værktøjet Flyt skydeknappen

  (Kun spotlights og punktlys) Flytter lyset til et andet 3D-plan.

  Punktlys ved startpunkt

  (Kun spotlight) Retter lyset mod modellens centrum.

  Flyt til aktuel visning

  Placerer lys i den samme position som kameraet.

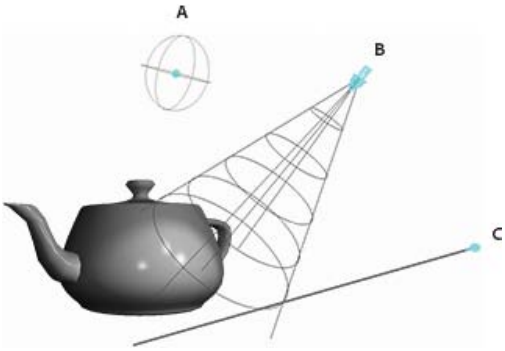
Hvis du vil placere billedbaserede lys helt nøjagtigt, skal du bruge 3D-akse, hvor billedet foldes omkring en sfære. (Se 3D-akse.)

Tilføje hjælpelinjer for lys

Hjælpelinjer for lys giver rumlige referencepunkter til dine justeringer. Disse hjælpelinjer reflekterer typen, vinklen og dæmpningen for hvert lys. Punktlys vises som en kugle, spotlights som en kegle og uendelige lys som en linje.

- Klik på ikonet Slå til/fra nederst i 3D-panelet, og vælg 3D-lys.

Du kan ændre hjælpelinjefarven i afsnittet 3D i dialogboksen Indstillinger.



Hjælpelinjer for lys:
***A.** Punktlys **B.** Spotlight **C.** Uendeligt lys*

Gemme, erstatte eller tilføje grupper af lys

Hvis du vil gemme grupper af lys til senere brug, skal du gemme dem som faste indstillinger. Hvis du vil medtage den faste indstilling i andre projekter, skal du enten føje den til eller erstatte det eksisterende lys.

- Vælg en af følgende kommandoer i menuen i 3D-panelet:

  Gem forudindstilling for lys Gemmer den aktuelle gruppe lys som en forudindstilling, som du kan indlæse igen med følgende kommandoer.

  Tilføj lys Føjer en forudindstilling for lys, som du vælger, til de eksisterende lys.

  Erstat lys Erstatter de eksisterende lys med en forudindstilling, som du vælger.

Flere hjælpeemner

- Oprette UV-masker

Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Udskrivning af 3D-objekter | Photoshop CC

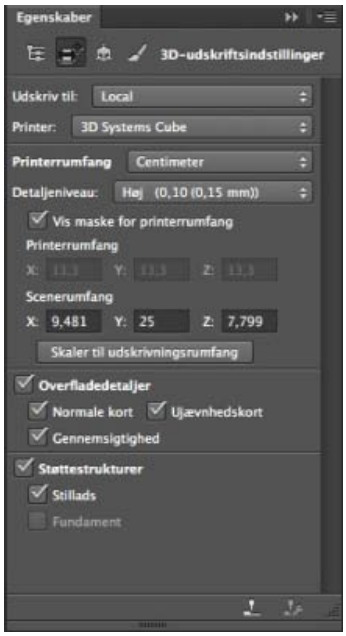
Forberedelse til udskrivning af 3D-objekter
Forhåndsvisning og udskrivning af 3D-objektet
3D-udskrivningsværktøjer
Ofte stillede spørgsmål
Se også

Med Photoshop kan du udskrive enhver kompatibel 3D-model uden at bekymre dig om 3D-printerens begrænsninger. Som forberedelse til udskrivning gør Photoshop automatisk alle 3D-modeller vandtætte.

Til toppen

Forberedelse til udskrivning af 3D-objekter

1. Vælg Vindue > Arbejdsrum > 3D for at skifte til 3D-arbejdsrummet.
2. Åbn 3D-modellen i Photoshop. Tilpas om nødvendigt størrelsen på 3D-modellen, når du åbner den.
3. Vælg 3D > 3D-udskriftsindstillinger.



3D-udskriftsindstillinger

4. I panelet 3D-udskriftsindstillinger skal du vælge, om du vil udskrive på en printer, der er tilsluttet din computer via en USB-port (lokal printer), eller om du vil bruge en online 3D-udskrivningstjeneste som f.eks. Shapeways.com.

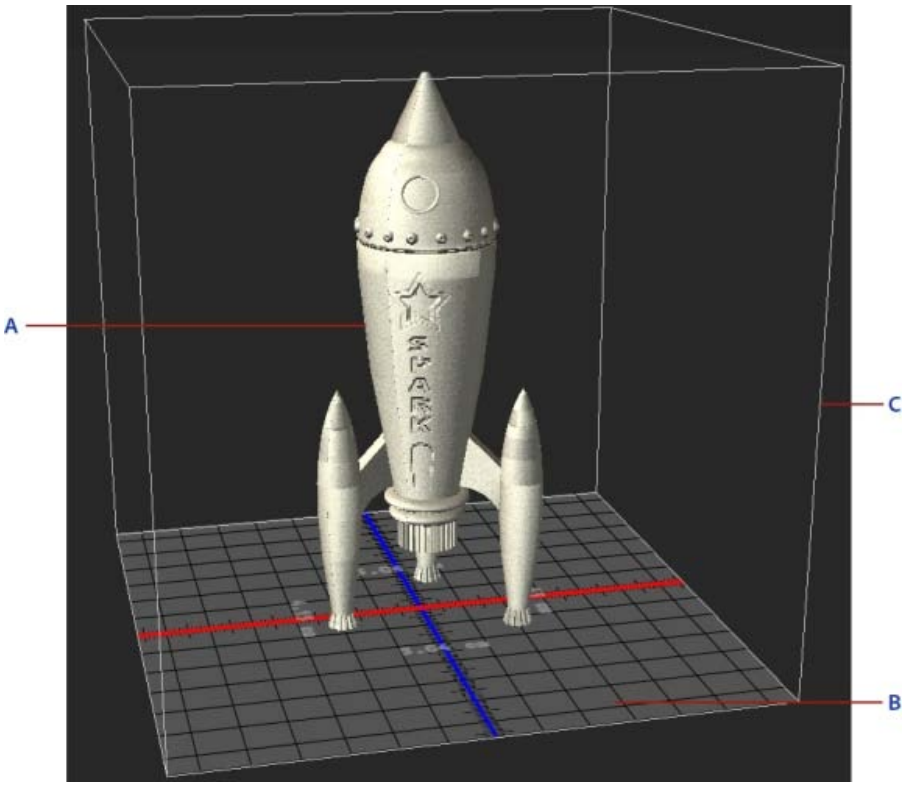
Bemærk: *Shapeways.com er et førende marked og forum for 3D-udskrivning. På Shapeways.com kan du vælge mellem forskellige printerprofiler, som du kan benytte, når du udskriver dine 3D-modeller. Find flere oplysninger i disse oftest stillede spørgsmål.*

Vælg Hent seneste printere i pop op-menuen Udskriv til for at opdatere listen over understøttede printere eller Shapeways.com-profiler.

5. Vælg en lokal printer eller en Shapeways.com-printerprofil.

Vælg Printer > Anslå pris for at få vist anslåede priser på udskrivning af 3D-modellen ved brug af Shapeways.com-profiler.

6. Vælg en enhed for printerrumfanget - tommer, centimeter eller pixel. Denne enhed afspejles i printerrumfangets dimensioner samt i målene på trykpladen.



***A.** 3D-model **B.** Trykplade **C.** Maske for printerrumfang*

7. Vælg et detaljeniveau - lavt, mellem eller højt - til 3D-udskrivningen. Den krævede tid til udskrivning af 3D-objektet afhænger af det valgte detaljeniveau.
8. Fjern markeringen fra Vis maske for printerrumfang, hvis du ikke ønsker at se masken for 3D-printerrumfanget på 3D-modellen.
9. Justér dimensionerne på scenerumfang for at angive den ønskede størrelse på det udskrevne 3D-objekt. Når du ændrer en værdi (X, Y eller Z), bliver de andre to værdier skaleret proportionelt. Bemærk, at når du ændrer dimensionerne på scenerumfanget, bliver trykpladen under 3D-modellen skaleret proportionelt.

Du kan ændre værdien af en dimension på scenerumfanget ved at klikke på dimensionsmærket (X, Y eller Z) og derefter trække musen til venstre eller til højre. Hold Skift-tasten nede for at gøre værdiændringen hurtigere.

10. Vælg Skaler til udskrivningsrumfang, hvis Photoshop skal skalere din 3D-model automatisk, så den udfylder den valgte printers tilgængelige udskrivningsrumfang.
11. Hvis 3D-modellen har normale kort, ujævnhedskort eller opacitetskort, kan du vælge at ignorere en eller flere af disse korttyper, når modellen bliver udskrevet. Du vil bemærke, at 3D-modellen bliver opdateret i realtid, når du ændrer disse indstillinger for overfladedetaljer.
12. Du kan vælge at undlade udskrivning af de krævede støttestrukturer (stivere eller broer) for 3D-objektet. Brug denne indstilling forsigtigt, fordi udskrivningen af 3D-modellen kan mislykkes, hvis du ikke udskriver de nødvendige støttestrukturer.
13. Hvis din printer understøtter flere forskellige materialer, skal du vælge det materiale, der skal bruges til udskrivning af 3D-objektet.

Til toppen

Forhåndsvisning og udskrivning af 3D-objektet

Følg denne fremgangsmåde, når du har angivet indstillingerne for 3D-udskrivning:

1. Klik på ikonet Start udskrivning ( ), eller vælg 3D > 3D-udskrivning. Photoshop sammenarbejder 3D-scenen og forbereder den til selve udskrivningen.
2. Hvis du vælger at udskrive ved hjælp af en Shapeways.com-profil, giver Photoshop dig besked om, at den faktiske pris på udskrivningen kan afvige fra den viste anslåede pris. Klik på OK.
3. I det viste vindue med forhåndsvisningen kan du bruge 3D-kameraværktøjerne til at rotere, zoome og flytte 3D-objektet.

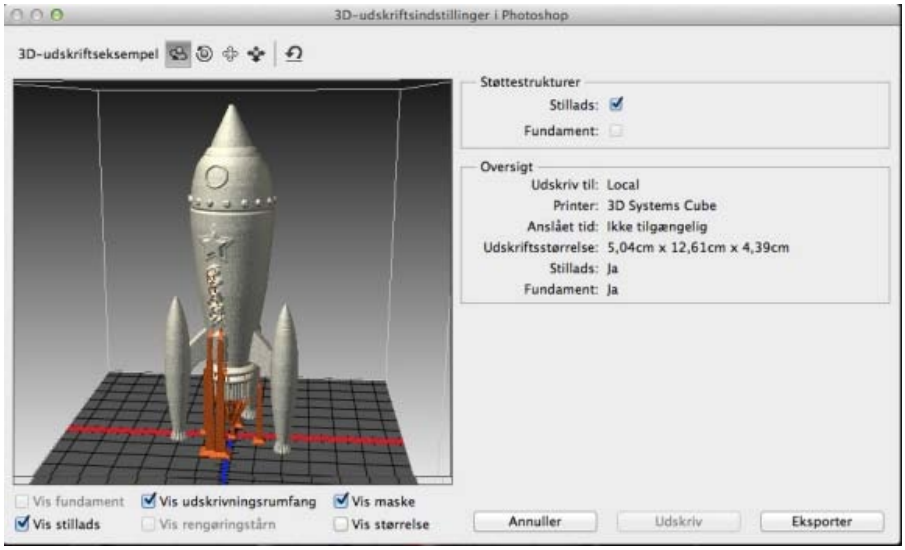
Roter 3D-kameraet

Rul 3D-kameraet

Panorer 3D-kameraet

Skyd 3D-kameraet

Nulstil 3D-kameraet til dets oprindelige placering



3D-udskriftseksempel

4. Klik på Eksporter, og gem filen på en ønsket placering på computeren, hvis du vil eksportere indstillingerne for 3D-udskrivning til en STL-fil. Du kan overføre STL-filen til en onlinetjeneste som f.eks. Shapeways.com, eller du kan gemme den på et SD-kort til lokal udskrivning.
5. Gennemse oversigten over 3D-udskrivningen, og klik på Udskriv.

Du kan annullere en igangværende 3D-udskrivning ved at vælge 3D > Annuller 3D-udskrivning.

Til toppen

3D-udskrivningsværktøjer

Photoshop har interaktive selvinstruerende værktøjer, du kan bruge til at konfigurere, kalibrere og vedligeholde din 3D-printer. Du kan kun bruge disse værktøjer, når 3D-printeren er tændt og tilsluttet din computer.

1. Vælg 3D > 3D-udskrivningsværktøjer.
2. Vælg det værktøj, du vil aktivere.

   Kalibrer trykpladen Gør det lettere at justere trykpladen. Dette værktøj udfører følgende generelle trin:
   - Beder dig om at fjerne eventuelt resterende udskriftsmateriale fra 3D-printeren
   - Initialiserer skrivehovedet
   - Giver dig mulighed for at indstille/finjustere mellemrummet mellem trykpladen og skrivehovedet til ni dysepositioner

   Du kan bruge dette værktøj i den selvinstruerende tilstand eller i den manuelle tilstand.

   Ilægning af tråd Gør det lettere at lægge tråd i en FDM 3D-printer (fused deposition modeling)

   Fjernelse af tråd Gør det lettere at fjerne tråd fra en FDM 3D-printer

   Skift af tråd Gør det lettere at udskifte tråden i en FDM 3D-printer med en ny tråd
3. Følg vejledningen på skærmen.

Til toppen

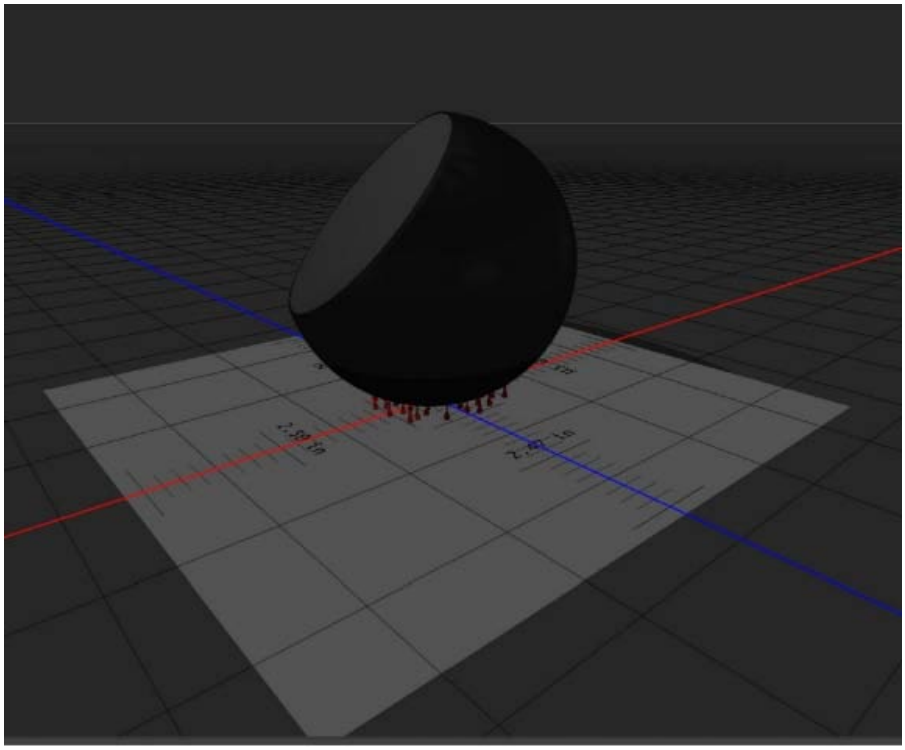
Ofte stillede spørgsmål

Kan jeg tilføje et krydsudsnit i en 3D-model, inden jeg udskriver den?

Ja. Du kan definere krydsudsnit for at bortskære dele af en 3D-model, inden du udskriver den. Prøv følgende generelle trin:

1. Vælg Vindue > Arbejdsrum > 3D for at skifte til 3D-arbejdsrummet.
2. Åbn det 3D-objekt, du vil udskrive.
3. Vælg Scene i 3D-panelet.
4. I panelet Egenskaber skal du vælge Krydsudsnit.

5. Angiv indstillingerne for krydsudsnittet i panelet Egenskaber.
6. Vælg 3D > Anvend krydsudsnit til scene.
7. Udskriv 3D-scenen.

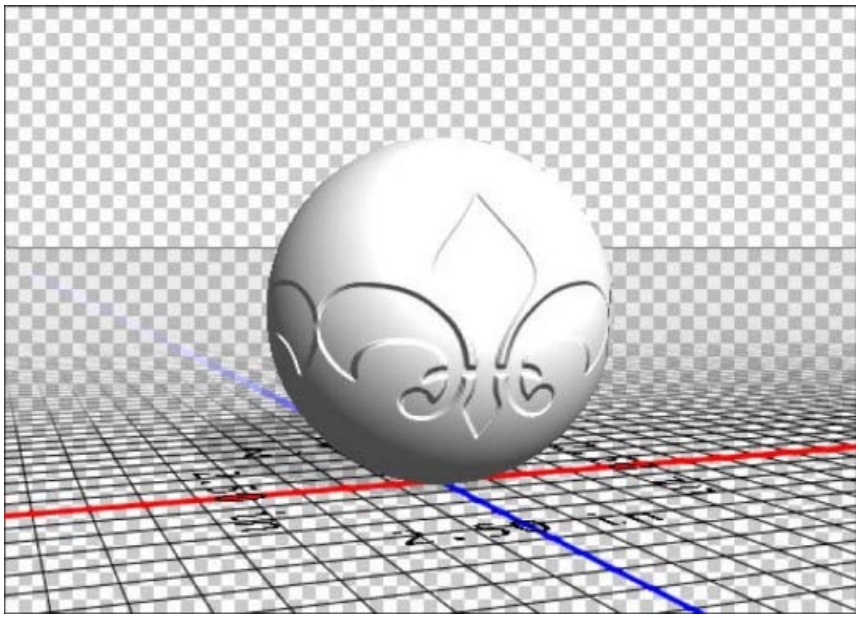


Bortskæring af et krydsudsnit af en sfære inden udskrivning

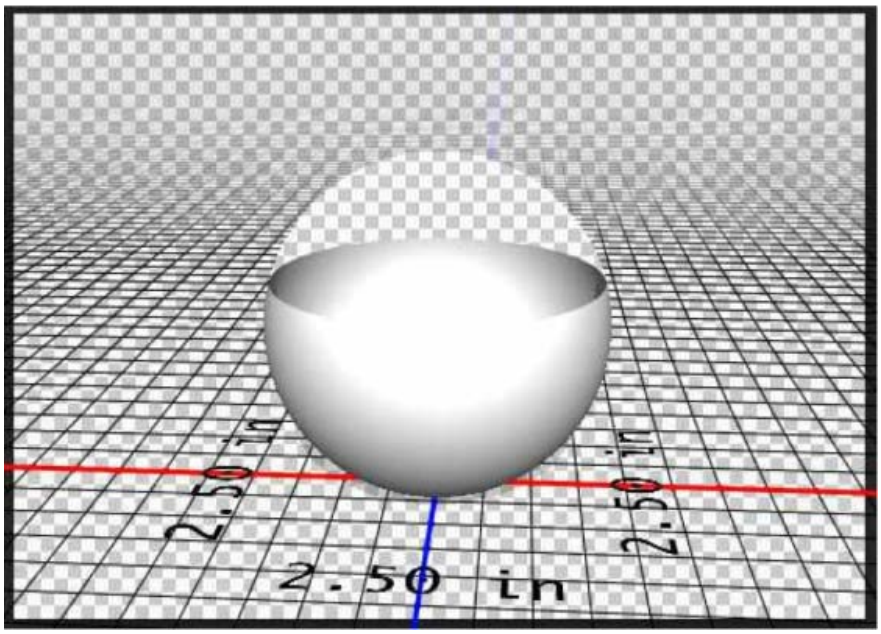
Kan jeg anvende ujævnheds-/opacitetskort på en 3D-model, inden jeg udskriver den?

Ja. Prøv følgende generelle tin:

1. Vælg et materiale i panelet Scene.
2. Klik på mappeikonet ( ) ved siden af Ujævnhed/opacitet i panelet Egenskaber, og indlæs en tekstur. Du kan også definere en ny tekstur, du vil anvende på 3D-modellen.
3. Gem teksturen, hvis du definerer en ny tekstur. Teksturen anvendes på 3D-modellen som et ujævnheds-/opacitskort.
4. Udskriv 3D-modellen.



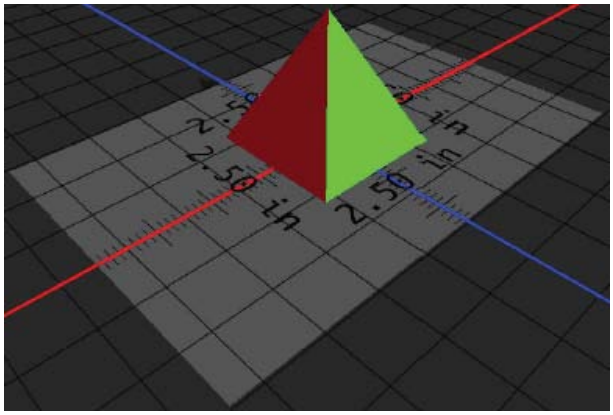
Anvendelse af et ujævnhedskort på en 3D-model inden udskrivning



Anvendelse af et opacitetskort på en 3D-model inden udskrivning

Kan jeg udskrive 3D-modeller i to farver?

Hvis din 3D-printer er udstyret med to hoveder, kan du udskrive 3D-modeller i to farver. Modellen bliver vist i to farver i både 3D-arbejdsrummet og i 3D-udskriftseksemplet.


Udskrivning af en 3D-model i to farver

Hvordan udskrives 3D-modeller med flere lag?

Udskrivningsmæssigt set bliver hvert lag i 3D-modellen behandlet som et 3D-objekt. Du kan om nødvendigt flette to eller flere lag (3D > Flet 3D-lag).

Til toppen

Se også

- 3D-maling | CC, CS6
- Forbedringer af 3D-panel | Photoshop CC
- Photoshop 3D-dokumentation

(cc) BY-NC-SR Opslag på Twitter™ og Facebook er ikke omfattet af vilkårene for Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Photoshop og MATLAB (Photoshop Extended)

Om Photoshop og MATLAB
Konfigurere MATLAB og Photoshop
Oprette/afbryde forbindelse til Photoshop fra MATLAB
Bruge MATLAB-hjælpen
MATLAB-kommandoer
Oprette et dokument i MATLAB

Til toppen

Om Photoshop og MATLAB

MATLAB er et computersprog på højt teknisk niveau samt et interaktivt miljø til udvikling af algoritmer, datavisualisering, dataanalyse og numerisk beregning. Med Photoshop Extended kan du få vist resultater af MATLAB-billedbehandling i Photoshop og kombinere MATLAB-kommandoer med billedredigeringsfunktioner i Photoshop.

Når du har oprettet forbindelse til Photoshop fra MATLAB, kan du udføre handlinger i Photoshop ved at indtaste kommandoer ved MATLAB-kommandoprompten. Du kan køre MATLAB-algoritmer og få vist resultaterne i dit billede i Photoshop.

Bemærk! *Til kommunikation mellem Photoshop og MATLAB anvendes Photoshop JavaScript-grænsefladen og MATLAB-biblioteksgrænsefladen.*

Til toppen

Konfigurere MATLAB og Photoshop

Installer Photoshop og MATLAB på computeren. Når du har installeret Photoshop Extended og MATLAB, skal du kontrollere MATLAB-integrationen.

Installer det passende kompileringsprogram til 64-bit systemer

Der skal være et C-kompileringsprogram installeret for at køre Photoshop-brugerfladen på et 64-bit system:

- Installer Microsoft Developer Studio i Windows.
- Installer XCode i Mac OS.

Du kan få flere oplysninger i Vigtigt-filen til MATLAB Photoshop i programmappen til Photoshop.

Bemærk! *I Windows skal du bruge 64-bit udgaven af Photoshop med 64-bit udgaven af MATLAB, og 32-bit udgaven af Photoshop med 32-bit udgaven af MATLAB.*

Kontrollere MATLAB-integration

1. Start Photoshop Extended og derefter MATLAB.
2. Tilføj stien Photoshop/MATLAB, herunder undermapper, i MATLAB.
3. Ved MATLAB-prompten skal du åbne MATLAB-mappen, finde og åbne mappen med test og derefter skrive testall.
4. Photoshop og MATLAB kører en række test for at sikre integration mellem de to programmer, og de viser desuden en oversigtsrapport.

(Valgfrit) Indstille adgang til Photoshop fra MATLAB

Du kan oprette en sti til Photoshop Extended for at tillade direkte adgang til Photoshop-kommandoer fra MATLAB.

1. Vælg File > Set Path i MATLAB.
2. Klik på Add Folder, og vælg den MATLAB-mappe, hvor Photoshop Extended er installeret.
3. Klik på Save og derefter på Close.
4. Vælg File > Preferences i MATLAB-menuen.
5. Klik på træet General (øverst til venstre) i dialogboksen Preferences.
6. Klik på knappen Update Toolbox Path Cache.
7. Klik på Apply og derefter på OK.

Til toppen

Oprette/afbryde forbindelse til Photoshop fra MATLAB

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder i MATLAB:

- Hvis du vil starte eller oprette forbindelse til Photoshop, skal du skrive pslaunch og derefter trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

- Hvis du vil afbryde forbindelsen til Photoshop og afslutte, skal du skrive psquit og trykke på Enter (Windows) eller Retur (Mac OS).

Bruge MATLAB-hjælpen

Til toppen

MATLABs hjælpesystem indeholder eksempler på en MATLAB/Photoshop-arbejdsproces.

1. Vælg Help > Full Product Family Help.

   Der vises en Photoshop-værktøjskasse med undermenupunkter, herunder Examples der viser, hvordan du kommer i gang. Hvis Photoshop-værktøjskassen ikke vises, kan du prøve at udføre følgende trin.

2. Klik på knappen Start.
3. Vælg Desktop Tools > View Source Files.
4. Klik på knappen Refresh Start, derefter Close, og prøv så menuen Help igen.

MATLAB-kommandoer

Til toppen

Ved at indtaste kommandoer i MATLAB-kommandolinjen kan du oprette og afbryde forbindelsen til Photoshop samt generere pixel, der kan vises i et Photoshop-dokument.

Du kan finde en liste over alle MATLAB Photoshop-kommandoer ved at gennemse filen psfunctionscat.html, der er tilgængelig i MATLAB-mappen i det bibliotek, hvor du installerede Photoshop. Skriv help (kommandonavn) ved MATLAB-kommandoprompten for at få en mere udførlig beskrivelse af hver kommando, herunder syntaks, argumenter og eksempler.

Bemærk! *Alle MATLAB-kommandoer understøttes for japanske tegn. MATLAB til Windows understøtter en japansksproget brugergrænseflade på japansksprogede Windows XP-systemer. MATLAB til Mac OS understøtter kun Engelsk (amerikansk) på japansksprogede Mac OS-systemer. Du kan få yderligere oplysninger ved at kontakte The MathWorks, Inc.*

Oprette et dokument i MATLAB

Til toppen

1. Skriv psnewdoc i MATLAB.
2. Hvis du vil angive attributterne for det nye dokument, skal du skrive et af følgende:
   - Hvis du vil oprette et dokument ved hjælp af standardværdierne, skal du skrive psnewdoc(). Yderligere oplysninger om standardværdier finder du nedenfor.
   - Hvis du vil oprette et dokument med en bestemt bredde og højde, skal du skrive psnewdoc(W,H). W- og H-værdierne anvender de aktuelle enheder, der er angivet i indstillingen Units & Rulers i dialogboksen Photoshop Preferences. Andre dokumentattributter indstilles til standardværdierne.

     Bemærk! *Skriv "udefineret" som en streng for at springe inputargumenter over. 504 x 360 pixel er standardstørrelsen på et nyt dokument.*

   - Hvis du vil oprette et dokument og angive attributter, skal du skrive psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P). Oplysninger om nye dokumentattributter finder du nedenfor.

   Følgende er en eksempelkode til oprettelse af et dokument og angivelse af alle attributterne i MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Nye dokumentattributter og -standarder

Hvis du skriver psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P), oprettes et dokument med værdier for følgende attributter:

W Angiver bredden af dokumentet ved hjælp af de aktuelle enheder i indstillingen Units & Rulers i dialogboksen Photoshop Preferences. Standardbredden er 504 pixel.

H Angiver højden på dokumentet ved hjælp af de aktuelle enheder på panelet Units & Rulers i dialogboksen Photoshop Preferences. Standardhøjden er 360.

R Angiver opløsningen. Standarden er 72 ppi.

N Angiver dokumentnavnet. Standarden er Ikke-navngivet-X, hvor X er indekset for nye dokumenter.

M Angiver farvetilstanden: RGB, CMYK, Lab, Bitmap eller Gråtoner. Standarden er RGB.

F Angiver baggrundsindholdet i det nye dokument: hvid, baggrundsfarve eller gennemsigtig. Standardværdien er Hvid.

A Angiver pixelstørrelsesforholdet. Standardindstillingen er 1:0 (firkant).

B Angiver bitdybden: 1, 8, 16 eller 32. Standarden er 8.

P Angiver farveprofilen. Standarden er arbejdsfarverummet for den angivne farvetilstand. Arbejdsrummene angives i dialogboksen med farveindstillinger for Photoshop.

(cc) BY-NC-SA

Måling (Photoshop Extended)

Om måling (Photoshop Extended)
Indstille måleskalaen (Photoshop Extended)
Bruge markører for skalaer (Photoshop Extended)
Foretage en måling (Photoshop Extended)
Bruge målingsloggen (Photoshop Extended)

Om måling (Photoshop Extended)

Til toppen

Med målefunktionen i Photoshop Extended kan du måle ethvert område, der er defineret med linealværktøjet eller med et markeringsværktøj, herunder uregelmæssige områder, der er markeret med værktøjet Lasso eller værktøjerne Hurtig markering eller Tryllestav. Du kan også beregne højden, bredden, området og perimeteren eller spore målinger af et eller flere billeder. Måledata indspilles i panelet Målingslog. Du kan tilpasse målingslogkolonnerne, sortere data i kolonnerne og eksportere data fra logfilen til en tabulatorsepareret Unicode-tekstfil.

Du kan se en video om målefunktioner på www.adobe.com/go/vid0029_dk.

Måleskala

Hvis du indstiller en måleskala, angives et bestemt antal pixel i billedet, som svarer til et antal skalaenheder, f.eks. tommer, millimeter eller mikron. Når du har oprettet en skala, kan du måle områder og modtage beregninger og logresultater i de valgte skalaenheder. Du kan oprette flere forudindstillinger for måleskalaen, selvom du kun kan bruge en skala ad gangen i et dokument.

Markører for skalaer

Du kan placere markører for skalaer på et billede for at vise måleskalaen. Markører for skalaer kan vises med eller uden en billedtekst, der viser måleskalaenheder.

Indstille måleskalaen (Photoshop Extended)

Til toppen

Brug linealværktøjet til at indstille måleskalaen for et dokument. Du kan oprette måleskalaforudindstillinger for ofte anvendte måleskalaer. Forudindstillinger føjes til undermenuen Analyse > Indstil måleskala. Den aktuelle måleskala for et dokument kontrolleres i undermenuen og vises i infopanelet.

Bemærk! *Måleskala indstilles automatisk for DICOM-filer. Se Om DICOM-filer (Photoshop Extended).*

Vælg Analyse > Indstil måleskala > Standard for at vende tilbage til standardmåleskalaen, hvor 1 pixel = 1 pixel.

Indstille måleskala

1. Åbn et dokument.
2. Vælg Analyse > Indstil måleskala > Brugerdefineret. Linealværktøjet vælges automatisk. Træk værktøjet for at måle en pixelafstand i billedet, eller indtast en værdi i tekstboksen Pixellængde. Den aktuelle værktøjsindstilling gendannes, når du lukker dialogboksen Måleskala.
3. Indtast den logiske længde og de logiske enheder, som skal være lig med pixellængden.

   Hvis pixellængden f.eks. er 50, og du vil indstille en skala på 50 pixel pr. mikron, skal du indtaste 1 for logisk længde og mikron for logiske enheder.
4. Klik på OK i dialogboksen Måleskala for at indstille dokumentets måleskala.
5. Vælg Filer > Gem for at gemme den aktuelle måleskalaindstilling sammen med dokumentet.

   Hvis du vil have vist skalaen i infopanelet, skal du vælge Panelindstillinger i panelmenuen og vælge Måleskala i området Statusoplysninger.

   Hvis du vil have vist måleskalaen nederst i dokumentvinduet, skal du vælge Vis > Måleskala i menuen i dokumentvinduet.

Oprette en forudindstilling for måleskalaen

1. Åbn et dokument.
2. Vælg Analyse > Indstil måleskala > Brugerdefineret.
3. Opret en måleskala.
4. Klik på Gem forudindstilling, og navngiv forudindstillingen.
5. Klik på OK. Den oprettede forudindstilling føjes til undermenuen Analyse > Indstil måleskala.

Slette en forudindstillet måleskala

1. Vælg Analyse > Indstil måleskala > Brugerdefineret.
2. Marker den forudindstilling, du vil slette.
3. Klik på Slet forudindstilling og derefter på OK.

Til toppen

Bruge markører for skalaer (Photoshop Extended)

Markører for måleskalaer viser den måleskala, der bruges i dokumentet. Indstil måleskalaen for et dokument, inden du opretter en markør for skalaen. Du kan angive markørens længde i logiske enheder, medtage en tekst, der angiver længden, samt indstille markørens og tekstens farve til sort eller hvid.

Du kan se en video om målefunktioner på www.adobe.com/go/vid0029_dk.

Oprette en markør for skala

1. Vælg Analyse > Placer markør for skala.
2. Angiv følgende indstillinger i dialogboksen Markør for måleskala:
   Længde Indtast en værdi for at indstille længden på markøren for skalaen. Markørens længde i pixel afhænger af den valgte måleskala for dokumentet.

   Skrifttype Vælg skrifttypen til teksten.

   Skrifttypestørrelse Vælg skriftstørrelsen til teksten.

   Vis tekst Vælg denne indstilling for at vise den logiske længde og de logiske enheder for markøren for skalaen.

   Tekstplacering Viser tekst over eller under markøren for skalaen.

   Farve Indstiller farven på markøren for skalaen og på teksten til sort eller hvid.
3. Klik på OK.

Markøren for skalaen placeres i nederste venstre hjørne af billedet. Markøren føjer en laggruppe til dokumentet, som indeholder et tekstlag (hvis indstillingen Vis tekst er valgt) og et grafisk lag. Du kan bruge flytteværktøjet til at flytte markøren for skalaen eller tekstværktøjet til at redigere teksten eller ændre tekststørrelse, skrifttype eller farve.

Tilføje eller erstatte markører for skalaer

Du kan placere flere markører for skalaer i et dokument eller erstatte eksisterende markører.

Bemærk! *Yderligere markører for skalaer placeres på samme sted i billedet og dækker muligvis hinanden, afhængigt af deres længde. Hvis du vil se en underliggende markør, skal du slå det angivne skalamarkørlag fra.*

1. Vælg Analyse > Placer markør for skala.
2. Klik på Fjern eller Bevar.
3. Indtast indstillinger for den nye markør, og klik på OK.

Slette en markør for skala

1. Vælg laggruppen Markør for måleskala i panelet Lag for den skalamarkør, du vil slette.
2. Højreklik på laggruppen, og vælg Slet gruppe i kontekstmenuen, eller klik på knappen Slet lag.
3. Klik på Gruppe og indhold.

Til toppen

Foretage en måling (Photoshop Extended)

Du kan måle ved hjælp af markeringsværktøjerne, linealværktøjet eller optællingsværktøjet i Photoshop. Vælg et måleværktøj, der passer til den type data, du vil indspille i målingsloggen.

- Opret et markeringsområde for at måle værdier som højde, bredde, perimeter, område samt pixels grå værdier. Du kan måle en eller flere markeringer på en gang.
- Tegn en linje med linealværktøjet for at måle lineær afstand og vinkel.
- Brug optællingsværktøjet til at tælle elementer i billedet, og indspil derefter antallet af elementer. Læs mere under Optælle objekter i et billede (Photoshop Extended).

  Hver måling måler et eller flere *datapunkter*. De valgte datapunkter bestemmer, hvilke oplysninger der indspilles i målingsloggen. Datapunkter svarer til den type værktøj, du måler med. Område, perimeter, højde og bredde er tilgængelige datapunkter til måling af markeringer. Længde og vinkel er tilgængelige datapunkter til målinger med linealværktøjet. Du kan oprette og gemme sæt med datapunkter til bestemte typer målinger for at gøre arbejdsprocessen hurtigere.

1. Åbn et eksisterende dokument.

2. Vælg Analyse > Indstil måleskala, og vælg en forudindstilling for måleskala for dokumentet (se Indstille måleskalaen (Photoshop Extended)), eller vælg Brugerdefineret, og angiv en brugerdefineret måleskala.

   Målinger beregnes og indspilles i målingsloggen ved hjælp af de skalaenheder, der gælder, når en måling indspilles. Hvis der ikke findes en måleskala, er standardskalaen 1 pixel = 1 pixel.

3. (Valgfrit) Vælg Analyse > Vælg datapunkter, og benyt en af følgende fremgangsmåder:

   - Vælg Brugerdefineret for at vælge de datapunkter, der skal måles.
   - Vælg en eksisterende forudindstilling for datapunkt i undermenuen.

   I dialogboksen Vælg datapunkter er datapunkterne grupperet i henhold til det måleværktøj, der kan måle dem. De almindelige datapunkter er tilgængelige for alle værktøjer. De føjer nyttige oplysninger til målingsloggen, f.eks. navnet på den fil, der måles, måleskalaen og dato/klokkeslæt for målingen.

   Alle datapunkter er som standard valgt. Du kan vælge et undersæt af datapunkter til en bestemt type måling og derefter gemme kombinationen som en forudindstilling for datapunkt.

   Bemærk! *Når du måler med et bestemt værktøj, vises kun de datapunkter, der er knyttet til værktøjet, i loggen, også selvom andre datapunkter er valgt. Hvis du f.eks. foretager en måling med linealværktøjet, vises kun dette værktøjs datapunkter i målingsloggen – dog sammen med de almindelige datapunkter, der er valgt.*

4. Vælg en billedfunktion og et måleværktøj , der passer til de valgte datapunkter. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

   - Opret en eller flere markeringer i billedet.
   - Vælg Analyse > Linealværktøj, eller klik på linealværktøjet i værktøjskassen, og brug derefter værktøjet til at måle længden på et billedområde.
   - Vælg Analyse > Optællingsværktøj, eller klik på optællingsværktøjet i værktøjskassen, og tæl derefter elementer i billedet.

5. Vælg Vindue > Målingslog for at åbne panelet Målingslog.
6. Vælg Analyse > Indspil målinger, eller klik på Indspil målinger i panelet Målingslog.
   Bemærk! *Hvis de valgte datapunkter ikke stemmer overens med det aktuelle måleværktøj, bliver du bedt om at vælge datapunkter til det pågældende værktøj.*

   Målingsloggen har kolonner til hvert datapunkt, du valgte i dialogboksen Datapunkter til måling. Hver måling, du foretager, indsætter en ny række data i målingsloggen.

   Hvis du måler flere markerede områder i billedet, oprettes en række data i loggen, som indeholder en oversigt eller kumulative data for alle markerede områder, efterfulgt af en række data til hvert markeringsområde. Hvert markeringsområde angives som en separat funktion i loggens overskriftskolonne og tildeles et entydigt nummer.

   Du kan gentage trin 2 til 6 for en række forskellige markeringer i det samme dokument eller i flere dokumenter. Dokumentkolonnen i målingsloggen afspejler kilden til måledataene.

Datapunkter til måling

Vinkel Linealværktøjets retningsvinkel (±0-180).

Område Markeringsområde i firkantede pixel eller i kalibrerede enheder i henhold til den aktuelle måleskala (f.eks. kvadratmillimeter).

Cirkularitet 4pi(område/perimeter^2). En værdi på 1,0 angiver en perfekt cirkel. Hvis værdien nærmer sig 0,0, angiver det en stadigt længere polygon. Værdierne er muligvis ikke gyldige for meget små markeringer.

Antal Varierer i henhold til det anvendte måleværktøj. Markeringsværktøj: antallet af ikke-sammenhængende markeringsområder i billedet. Optællingsværktøj: antallet af optalte elementer i billedet. Linealværktøj: antallet af synlige lineallinjer (1 eller 2).

Dato og klokkeslæt Anvender et tidsstempel med dato/klokkeslæt for målingen.

Dokument Identificerer det dokument eller den dokumentfil, der måles.

Gråtoneværdi Dette er en måling af lysstyrke, enten fra 0 til 255 (for 8-bit-billeder), 0 til 32.768 (for 16-bit-billeder) eller 0,0 til 10 (for 32-bit-billeder). For alle målinger, der relateres til grå værdier, konverteres billedet internt til gråtone (svarer til at vælge Billede > Tilstand > Gråtone) ved hjælp af standardprofilen for gråtone. Derefter foretages de anmodede beregninger (gennemsnit, median, minimum, maksimum) for hver funktion og for oversigten.

Højde Markeringens højde (maks. y – min. y) i enheder i henhold til den aktuelle måleskala.

Histogram Genererer histogramdata for hver kanal i billedet (tre for RGB-billeder, fire for CMYK osv.) ved at indspille antallet af pixel for hver værdi fra 0 til 255 (16- eller 32-bit-værdier konverteres til 8-bit-værdier). Når du eksporterer data fra målingsloggen, eksporteres de numeriske histogramdata til en CSV-fil (kommasepareret værdi). Filen placeres i sin egen mappe på samme placering, hvortil målingsloggens tabulatorseparerede tekstfil eksporteres. Histogramfiler tildeles et entydigt tal, der starter ved 0 og fortsætter efter 1. For flere markeringer, der måles samtidigt, genereres en histogramfil for det samlede markerede område, plus yderligere histogramfiler for hver markering.

Integreret tæthed Summen af værdierne for markeringens pixel. Dette svarer til resultatet af område (i pixel) gange gennemsnitlig grå værdi.

Mærke Identificerer og nummererer automatisk hver måling som Måling 1, Måling 2 osv. For flere markeringer, der måles samtidigt, tildeles hver markering et yderligere funktionsmærke og tal.

Længde Lineær afstand, der på billedet er defineret af linealværktøjet i enheder i henhold til den aktuelle måleskala.

Perimeter Markeringens perimeter. For flere markeringer, der måles samtidigt, genereres en måling for den samlede perimeter for alle markeringer, plus yderligere målinger for hver markering.

Skaler Kildedokumentets måleskala (f.eks. 100 px = 3 mil).
Skalaenheder Måleskalaens logiske enheder.
Skaleringsfaktor Antallet af pixel, der er tildelt skalaenheden.
Kilde Målingens kilde: linealværktøj, optællingsværktøj eller markering.
Bredde Markeringens bredde (maks. x – min. x) i enheder i henhold til den aktuelle måleskala.

Oprette en forudindstilling for datapunkt

1. Vælg Analyse > Vælg datapunkter > Brugerdefineret.
2. Vælg de datapunkter, der skal medtages i forudindstillingen.
3. Klik på Gem forudindstilling, og navngiv forudindstillingen.
4. Klik på OK. Forudindstillingen gemmes og er tilgængelig i undermenuen Analyse > Vælg datapunkter.

Redigere en forudindstilling for datapunkt

1. Vælg Analyse > Vælg datapunkter > Brugerdefineret.
2. Vælg den forudindstilling, du vil redigere, i menuen Forudindstilling.
3. Vælg eller fravælg datapunkter. Navnet på forudindstillingen ændres til Brugerdefineret.
4. Klik på Gem forudindstilling. Indtast det oprindelige navn på forudindstillingen for at erstatte den eksisterende forudindstilling, eller indtast et nyt navn for at oprette en ny forudindstilling.

Slette en forudindstilling for datapunkt

1. Vælg Analyse > Vælg datapunkter > Brugerdefineret.
2. Vælg den forudindstilling, du vil slette, i menuen Forudindstilling.
3. Klik på Slet forudindstilling og derefter på Ja for at bekræfte sletningen.
4. Klik på OK.

Til toppen

Bruge målingsloggen (Photoshop Extended)

Hvis du måler et objekt, indspiller panelet Målingslog måledataene. Hver række i loggen repræsenterer et målesæt, mens kolonner repræsenterer datapunkterne i et målesæt.

Når du måler et objekt, vises en ny række i målingsloggen. Du kan ændre rækkefølgen af kolonner i loggen, sortere data i kolonner, slette rækker eller kolonner eller eksportere data fra loggen til en kommasepareret tekstfil.

Du kan se en video om målefunktioner på www.adobe.com/go/vid0029_dk.

Få vist målingsloggen

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Vælg Analyse > Indspil målinger.
- Vælg Vindue > Målingslog.

Markere rækker i loggen

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på en række i loggen for at markere den.
- Hvis du vil markere flere sammenhængende rækker, skal du klikke på den første række og trække gennem flere rækker. Du kan også klikke på den første række og derefter holde Skift nede og klikke på den sidste række.
- Hvis du vil markere ikke-sammenhængende rækker, skal du klikke på den første række og derefter holde Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede og klikke på yderligere rækker.
- Hvis du vil markere alle rækker, skal du klikke på Marker alle.
- Hvis du vil fravælge alle rækker, skal du klikke på Marker ingen.

Markere kolonner i loggen

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Klik på en kolonneoverskrift.
- Hvis du vil markere sammenhængende kolonner, skal du klikke på kolonneoverskriften og trække gennem flere kolonner. Du kan også klikke på den første kolonneoverskrift og derefter holde Skift nede og klikke på den sidste kolonneoverskrift.
- Hvis du vil markere ikke-sammenhængende kolonner, skal du klikke på den første kolonneoverskrift og derefter holde Ctrl (Windows) eller

Kommando (Mac OS) nede og klikke på yderligere kolonneoverskrifter.

Ændre rækkefølgen eller størrelsen af kolonner eller sortere dem i loggen

✥ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Træk markerede kolonner for at ændre rækkefølgen af dem i loggen. Kolonneplaceringen er angivet af en dobbelt sort linje.
- Hvis du vil ændre størrelsen af en kolonne, skal du klikke på kolonneoverskriften og derefter trække separatoren.
- Hvis du vil sortere data i en kolonne, skal du klikke på kolonneoverskriften for at ændre sorteringsrækkefølgen eller højreklikke på overskriften og vælge Sorter stigende eller Sorter faldende. (Rækkefølgen af rækker kan ikke ændres manuelt).

Slette rækker eller kolonner fra loggen

1. Vælg en eller flere rækker eller kolonner i loggen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Slet i målingsloggens indstillingsmenu.
   - Klik på ikonet Slet øverst i panelet.
   - Højreklik i en række- eller kolonneoverskrift, og vælg derefter Slet i pop op-menuen.

Eksportere målingslogdata

Du kan eksportere data fra målingsloggen til en kommesepareret tekstfil. Du kan åbne tekstfilen i et regnearksprogram og foretage statistiske eller analytiske beregninger ud fra måledataene.

1. Vælg en eller flere rækker med data i loggen.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg Eksporter i målingsloggens indstillingsmenu.
   - Klik på ikonet Eksporter øverst i panelet.
   - Højreklik i en række, og vælg derefter Eksporter i pop op-menuen.
3. Indtast filnavn og placering, og klik på Gem.

   Målingerne eksporteres til en kommasepareret UTF-8-tekstfil.

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Billedstakke (Photoshop Extended)

Om billedstakke
Oprette en billedstak
Bruge et script til at oprette en billedstak

Om billedstakke

Til toppen

En billedstak kombinerer en gruppe billeder med et lignende referencebillede, men der vil dog være forskelle i kvalitet eller indhold på tværs af sættet. Når billederne er kombineret i en stak, kan du behandle dem for at fremstille en sammensat visning, der fjerner uønsket indhold eller støj.

Du kan bruge billedstakke til at forbedre billeder på flere måder:

- Hvis du vil reducere billedstøj og -forvrængning i juridiske, medicinske eller astrofotografiske billeder.
- Hvis du vil fjerne uønskede eller fejlagtige objekter fra en række stationære fotos eller en serie af videobilleder. Hvis du f.eks. vil fjerne en figur, der går gennem et billede, eller fjerne en bil, der passerer foran hovedmotivet.

Billedstakke gemmes som Smart Objects. De behandlingsindstillinger, du kan anvende på stakken, kaldes staktilstande. Hvis du anvender en staktilstand på en billedstak, redigerer du uden at slette noget. Du kan ændre staktilstande for at producere forskellige effekter. De oprindelige billedoplysninger i stakken forbliver uændrede. Hvis du vil bevare ændringer, når du har anvendt staktilstanden, skal du gemme resultatet som et nyt billede eller rasterisere Smart Object. Du kan oprette en billedstak manuelt eller ved hjælp af et script.

Oprette en billedstak

Til toppen

Det bedste resultat opnås, hvis billederne i en billedstak har samme dimensioner og hovedsageligt ens indhold, f.eks. et sæt stillbilleder der er taget fra en fast synsvinkel eller en række billeder fra et stationært videokamera. Indholdet af billederne skal være så ensartet, at du kan registrere eller justere dem i forhold til andre billeder i sættet.

1. Kombiner de separate billeder i et billede med flere lag. Se Dublere lag.
   Bemærk! *En billedstak skal indeholde mindst to lag.*

   Du kan også kombinere billeder ved hjælp af et script (Filer > Scripts > Indlæs filer i stak).
2. Vælg Marker > Alle lag.
   Bemærk! *Hvis baggrundslaget skal kunne vælges med kommandoen Alle lag, skal du først konvertere det til et almindeligt lag.*
3. Vælg Rediger > Juster lag automatisk, og vælg Automatisk som justeringsindstilling. Hvis Automatisk ikke registrerer lagene tilfredsstillende, kan du prøve indstillingen Ændring af placering.
4. Vælg Lag > Smart Objects > Konverter til Smart Object.
5. Vælg Lag > Smart Objects > Staktilstand, og vælg en staktilstand i undermenuen.
   - Brug ekstramodulerne Gennemsnit eller Median til at reducere støj.
   - Brug ekstramodulet Median til at fjerne objekter fra billedet.

     Outputtet er et sammensat billede med samme størrelse om den oprindelige billedstak. Du skal muligvis eksperimentere med forskellige ekstramoduler for at få den bedste forbedring af et bestemt billede.

     Hvis du vil ændre gengivelseseffekten, skal du vælge en anden staktilstand i undermenuen. Stakgengivelse er ikke kumulativ – hver gengivelseseffekt fungerer på de oprindelige billeddata i stakken og erstatter tidligere effekter.

Staktilstande

Staktilstande fungerer kun kanal for kanal og kun på uigennemsigtige pixel. Tilstanden Maksimal returnerer f.eks. de maksimale værdier for rød, grøn og blå kanal for et krydsudsnit af pixel og fletter dem til en sammensat pixelværdi i det gengivne billede.

Navn på ekstramodul til gengivelse	Resultat	Kommentarer
Entropi	entropi = - sum((sandsynlighed af værdi) * log2(sandsynlighed af værdi)) Sandsynlighed af værdi = (antal forekomster af værdi) / (samlet antal uigennemsigtige pixel)	Binær entropi (eller nul-entropi) definerer en nedre grænse for, hvor mange bit der er nødvendige for tabsfrit at kunne kode oplysninger i et sæt.

Kurtosis	kurtosis = (sum((værdi - gennemsnit)^4) over uigennemsigtige pixel) / ((antal uigennemsigtige pixel - 1) * (standardafvigelse)^4).	Et mål for normal fordeling sammenlignet med flad eller fordeling med toppe. Kurtosis for en normal standardfordeling er 3,0. Kurtosis, der er større end 3, angiver fordeling med toppe, og kurtosis, der er mindre end 3, angiver flad fordeling (sammenlignet med normal fordeling).
Maksimum	De maksimale kanalværdier for alle uigennemsigtige pixel	
Gennemsnit	De gennemsnitlige kanalværdier for alle uigennemsigtige pixel	Effektive til støjreduktion
Median	Mediankanalværdier for alle uigennemsigtige pixel	Effektive til støjreduktion og til at fjerne uønsket indhold fra billedet
Minimum	De mindste kanalværdier for alle uigennemsigtige pixel	
Område	Maksimum minus minimum af de uigennemsigtige pixelværdier	
Skævhed	skævhed = (sum((værdi - gennemsnit)^3) over uigennemsigtige pixel) / ((antal uigennemsigtige pixel - 1) * (standardafvigelse)^3)	Skævhed er en måling af symmetri eller asymmetri omkring det statistiske gennemsnit
Standardafvigelse	standardafvigelse = kvadratrod(varians)	
Sammenlægning	Summen af kanalværdier for alle uigennemsigtige pixel	
Varians	varians = (sum((værdi-gennemsnit)^2) over uigennemsigtige pixel) / (antal uigennemsigtige pixel - 1)	

Fjerne stakgengivelse

❖ Vælg Lag > Smart Objects > Staktilstand > Ingen for at fjerne alle gengivelser fra en billedstak og konvertere dem tilbage til almindelige Smart Objects.

Redigere en billedstak

Eftersom en billedstak er et Smart Object, kan du når som helst redigere de oprindelige billeder, der udgør stakkens lag.

❖ Vælg Lag > Smart Objects > Rediger indhold, eller dobbeltklik på lagets miniaturebillede. Når du har gemt det redigerede Smart Object, gengives stakken automatisk med den sidste gengivelsesindstilling, der blev anvendt på stakken.

Konvertere en billedstak

Hvis du vil bevare gengivelseseffekter på en billedstak, skal du konvertere Smart Object til et almindeligt lag. (Du kan kopiere det pågældende Smart Object inden konvertering, hvis du vil gengive billedstakken igen på et senere tidspunkt).

❖ Vælg Lag > Smart Objects > Rasteriser.

Til toppen

Bruge et script til at oprette en billedstak

Du kan bruge statistikscriptet til at automatisere oprettelse og gengivelse af en billedstak.

1. Vælg Filer > Scripts > Statistik.
2. Vælg en staktilstand i menuen Vælg staktilstand.
3. Anvend staktilstanden på aktuelt åbne filer, eller gennemse for at vælge en mappe eller enkelte filer.

   De filer, du vælger, vises på en liste i dialogboksen.
4. Vælg eventuelt Forsøg på at justere kildebilleder automatisk (svarer til at vælge Rediger > Juster lag automatisk). Klik derefter på OK.

   Photoshop kombinerer alle billederne til et enkelt billede med flere lag, konverterer lagene til et Smart Object og anvender den valgte staktilstand.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

DICOM-filer (Photoshop Extended)

Om DICOM-filer (Photoshop Extended)
Åbne en DICOM-fil (Photoshop Extended)
Oprette en 3D-version fra DICOM-billeder (Photoshop Extended)
Eksportere DICOM-billeder som JPEG-filer (Photoshop Extended)
DICOM-metadata (Photoshop Extended)
Animere DICOM-filer (Photoshop Extended)

Til toppen

Om DICOM-filer (Photoshop Extended)

Du kan se en video om DICOM-filer på www.adobe.com/go/vid0028_dk.

DICOM (et akronym for Digital Imaging and Communications in Medicine) er den mest almindelige standard for modtagelse af medicinske scanninger. Med Photoshop Extended kan du åbne og arbejde med DICOM-filer (.dc3, .dcm, .dic eller filer uden filtypenavn). DICOM-filer kan indeholde flere "udsnit" eller billeder, der repræsenterer forskellige lag af en scanning.

Photoshop læser alle billeder fra en DICOM-fil og konverterer dem til Photoshop-lag. Photoshop kan også placere alle DICOM-billeder i et gitter på ét lag eller åbne billeder som en 3D-version, du kan rotere i 3D-rum. Photoshop kan læse DICOM-filer med 8, 10, 12 eller 16 bit. (Photoshop konverterer 10- og 12-bit-filer til 16-bit-filer).

Når du har åbnet en DICOM-fil i Photoshop, kan du bruge et hvilket som helst Photoshop-værktøj til at justere, markere eller anmærke filen. Brug f.eks. noteværktøjet til at føje en kommentar til filen, blyantværktøjet til at markere et bestemt område af scanningen eller filteret Støv og ridser til at fjerne støv eller ridser fra en scanning. Brug linealen eller markeringsværktøjerne til at foretage målinger af billedindholdet.
Bemærk! *En måleskala i en DICOM-fil importeres automatisk sammen med filen. Hvis der ikke findes en skala, tilføjes standardskalaen på 1 pixel = 1 mm som en brugerdefineret måleskala. Se Indstille måleskalaen (Photoshop Extended).*
Du kan gemme 8-bit-DICOM-filer i ethvert filformat, som Photoshop understøtter (16-bit-filer skal gemmes i formatet DICOM, Stort dokumentformat, Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG eller TIFF).
Vigtigt! *Hvis du gemmer en fil i DICOM-format, annulleres alle lagtyper, justeringer, blandingstilstande eller masker.*
Du kan også få vist og redigere metadata til DICOM-filer i Bridge eller i dialogboksen Filoplysninger i Photoshop. DICOM-filer understøtter ekstern automatisering via scripting (læs mere under Bruge scripts).

Til toppen

Åbne en DICOM-fil (Photoshop Extended)

Inden du åbner en DICOM-fil, kan du angive, hvordan DICOM-billeder åbnes (som lag, i et gitter eller som en 3D-version), samt angive indstillinger (i dialogboksen DICOM-filimport), der gør patientmetadata anonyme og viser masker. Under importen kan du også panorere, zoome og indstille vinduesniveau.

Dialogboksen DICOM-import viser også sidehovedoplysninger om DICOM – tekstoplysninger om filen, f.eks. dens dimensioner, dataopløsning og om dataene er komprimerede.

Du kan importere en sekvens af flere DICOM-filer med et enkelt billede i en enkelt Photoshop-fil med flere lag ved hjælp af kommandoen Nyt videolag. Se Importere billedsekvenser.

1. Vælg Filer > Åbn, marker en DICOM-fil, og klik på Åbn.
2. Marker de billeder, du vil åbne. Hold Skift nede, og klik for at markere sammenhængende billeder. Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og klik for at markere ikke-sammenhængende billeder. Klik på Marker alle for at markere alle billeder.
   Hvis du vil rulle hurtigt gennem billederne, skal du bruge muserullehjulet (Windows) eller klikke på højre eller venstre piletast under det store visningsområde.
3. Vælg mellem følgende indstillinger, og klik derefter på Åbn.
   Importere rammer DICOM-rammer placeres på lag ved hjælp af indstillingen Import Frames As Layers. Med N-op-konfiguration vises flere billeder i et gitter (indtast værdier i boksene Rækker og Kolonner for at angive gitterets højde og bredde). Importer som volumen åbner DICOM-billeder som en volumen, hvor z-afstanden bestemmes af DICOM-indstillinger, og data er interpoleret mellem billederne. Du kan få vist enheden fra en vilkårlig vinkel og bruge forskellige gengivelsestilstande til at fremhæve data.

   DICOM-datasæt Med Anonymize overskrives patientmetadata med "anonymize". Med Show Overlays vises masker, f.eks. anmærkninger, kurver eller tekst.

   Bruge vinduer Vælg Vis indstillinger for vinduer for at justere rammens kontrast (Vinduesbredde) og lysstyrke (Vinduesniveau). Du kan også trække værktøjet Vinduesniveau op eller ned for at justere niveauet eller til højre eller venstre for at justere bredden. Du kan også vælge almindelige radiologiske forudindstillinger i menuen Window Preset (Default, Lung, Bone eller Abdomen). Vælg Reverse Image for at invertere lysstyrkeværdierne for rammen.
   Hvis du vil zoome, skal du vælge et zoomniveau i menuen Vælg zoomniveau (eller klikke på plus- eller minustegnet for at zoome ind

eller ud). Hvis du vil panorere, skal du klikke på håndikonet øverst i dialogboksen og trække hen over rammen.

Til toppen

Oprette en 3D-version fra DICOM-billeder (Photoshop Extended)

1. Vælg Filer > Åbn, marker en DICOM-fil, og klik på Åbn.
2. Vælg de billeder, du vil konvertere til en 3D-version. Hold Skift nede, og klik for at markere sammenhængende billeder. Hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og klik for at markere ikke-sammenhængende billeder. Klik på Marker alle for at markere alle billeder.
3. Vælg Importer som volumen i Indstillinger for billedimport, og klik derefter på Åbn.

Photoshop opretter en 3D-version af DICOM-billederne og placerer den i et 3D-lag i panelet Lag. Du kan bruge Photoshops 3D-placeringsværktøjer til at få vist 3D-versionen fra en vilkårlig vinkel eller ændre gengivelsesindstillinger for bedre at visualisere data.

- Den oprindelige DICOM-fil bevares som et spredningsteksturlag knyttet til 3D-versionslaget. Du kan læse mere om 3D-teksturer under Redigering af teksturer i 3D (Photoshop Extended).
- Dobbeltklik på teksturlaget for at åbne DICOM-filen som et Smart Object i sit eget dokumentvindue. DICOM-billederne vises som separate lag i panelet Lag.
- Ændringer, som du foretager af enkelte lag, anvendes på 3D-versionen, når du lukker og gemmer det pågældende Smart Object.

Hvis du vil gemme 3D-versionen, kan du eksportere 3D-laget eller gemme filen i PSD-format. Se Gem og eksport 3D-filer (Photoshop Extended).

Du kan se en video om at oprette en 3D-version ud fra DICOM-billeder på www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_dk. (Diskussionen omkring DICOM-billeder begynder ved 1:30).

Vise en 3D-version fra forskellige vinkler

1. Marker 3D-laget med DICOM-versionen i panelet Lag.
2. Vælg enten 3D-placeringsværktøjet eller et 3D-kameraværktøj i panelet Værktøjer.
3. Brug placerings- eller kameraværktøjerne på indstillingslinjen til at rotere, flytte eller skalere 3D-versionen. Læs mere under Værktøjer til 3D-objekter og -kameraer (Photoshop Extended).
   Hvis OpenGL-understøttelse er aktiveret på systemet, kan du også bruge 3D-aksen til at rotere, flytte eller skalere 3D-versionen. Se 3D-akse (Photoshop Extended).

Vise en 3D-version i forskellige gengivelsestilstande

1. Marker 3D-laget med DICOM-versionen i panelet Lag.
2. Vælg Vindue > 3D for at åbne 3D-panelet.
3. Vælg en gengivelsestilstand i menuen Forudindstilling i den nederste del af 3D-panelet.
   Bemærk! *Gengivelsestilstande, som bruger en overførselsfunktion, benytter et Photoshop-farveforløb til at gengive værdier i versionen. Farveforløbs- og opacitetsværdierne kombineres med gråtoneværdierne i versionen for at optimere eller fremhæve forskellige typer indhold. Gengivelsestilstande for overførselsfunktioner er kun tilgængelige for DICOM-gråtonebilleder.*
   Grænseforbedring Sænker opaciteten i homogene områder og bevarer samtidig grænsernes opacitet. Det kan også reducere støj i versionen.

   Fuld farveskala Overførselsfunktion, som bruger et fuldt ("regnbue") Photoshop-farveforløb.

   Højlys, højt område Overførselsfunktion, som bruger farven hvid til hele værdiområdet, nul opacitet for værdier i det lave område og høj opacitet for værdier i det høje område.

   Højlys, lavt område Overførselsfunktion, som bruger farven hvid til hele værdiområdet, nul opacitet for værdier i det høje område og høj opacitet for værdier i det lave område.

   Projicering af maksimal intensitet Viser maksimale værdier i versionen for at vise et hurtigt eksempel på versionens struktur. Giver ingen dybdeafmærkninger.

   Rød-blå farveskala Overførselsfunktion, som bruger et fuldt rød-blåt farveforløb.

   Tynde isolinjer Overførselsfunktion, som bruger konstant farve, mens opacitetskomponenten er en funktion med flere spidser for at vise isoværdier.

   Røntgen Tilnærmer sig røntgenstrålingstransport gennem et halvgennemsigtigt røntgenmedie. Denne effekt kan bruges til at generere et billede fra en CT-scanning, der ligner et røntgenbillede af det samme objekt.

   Hvid-sort farveskala Overførselsfunktion, der bruger en sort-hvid farvekomponent.
4. (Valgfrit) Hvis du vil oprette en brugerdefineret gengivelsestilstand, skal du klikke på Gengivelsesindstillinger i 3D-panelet for at åbne dialogboksen Indstillinger for 3D-gengivelse. Vælg indstillinger i afsnittet Enhedstype i dialogboksen. Se Tilpas gengivelsesindstillinger.

Til toppen

Eksportere DICOM-billeder som JPEG-filer (Photoshop Extended)

1. Åbn en DICOM-fil, og angiv indstillinger i dialogboksen DICOM-filimport (se Åbne en DICOM-fil (Photoshop Extended)).

2. Vælg rammer i dialogboksen DICOM File Import: Hold Skift nede, og klik for at markere fortløbende rammer, hold Ctrl (Windows) eller Kommando (Mac OS) nede, og klik for at markere ikke-sammenhængende rammer, eller klik på Marker alle for at markere alle rammer.
3. Skriv et præfiks i boksen Præfiks i området Eksportindstillinger.
4. Klik på Eksporter præsentation (JPEG), marker en mappe, og klik på Vælg.

   JPEG-filerne gemmes på den angivne placering med præfikset føjet til filnavnene. Hvis du har valgt flere billeder, tilføjer Photoshop fortløbende numre i slutningen af hvert filnavn (f.eks. DICOM-billede1, DICOM-billede2, DICOM-billede3).

Til toppen

DICOM-metadata (Photoshop Extended)

Du kan få vist og redigere flere kategorier af DICOM-metadata i dialogboksen Filoplysninger i Photoshop.
Patientoplysninger Omfatter patientens navn, id, køn og fødselsdato.
Undersøgelsesdata Omfatter undersøgelses-id, henvisende læge, dato og klokkeslæt for undersøgelsen og en beskrivelse af undersøgelsen.
Seriedata Omfatter serienummer, modalitet, dato og klokkeslæt for serien og en beskrivelse af serien.
Udstyrsdata Omfatter udstyrsinstitutionen og -producenten.
Billeddata Omfatter overførselssyntaksen, den fonometriske fortolkning, rammens bredde og højde, bit pr. pixel og rammerne. (Disse felter kan ikke redigeres).

Til toppen

Animere DICOM-filer (Photoshop Extended)

Hvis du vil animere DICOM-udsnit eller -billeder, skal du markere alle DICOM-lag og vælge Opret billeder ud fra lag i menuen i panelet Animation (tidslinje).

Når du har oprettet billeder i panelet (Animation) Tidslinje, kan du gemme DICOM-filer som QuickTime-film (ændre DICOM-gråtonefiler til RGB og derefter gengive som video). Du kan også gemme billeder som animerede GIF-filer (vælg Filer > Gem til web og enheder).

Du kan også bruge panelet Tidslinje til at animere en 3D-version, der er oprettet ud fra en DICOM-fil. Se Oprettelse af 3D-objekter og animationer (Photoshop Extended).

Du kan se en video om animering af DICOM-filer på www.adobe.com/go/vid0028_dk. (Diskussionen omkring animation begynder ved 2:30).

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Optælle objekter i et billede (Photoshop Extended)

Manuel optælling af elementer i et billede
Automatisk optælling ved hjælp af en markering

Du kan bruge optællingsværktøjet til at tælle objekter i et billede. Hvis du vil tælle objekter manuelt, skal du klikke på billedet med optællingsværktøjet, hvorefter Photoshop sporer antallet af klik. Resultatet af optællingen vises på elementet og på indstillingslinjen for Optællingsværktøj. Optællingstal gemmes, når du gemmer en fil.

Photoshop kan også automatisk tælle flere markerede områder i et billede og indspille resultaterne i panelet Målingslog. Se Foretage en måling (Photoshop Extended).

Til toppen

Manuel optælling af elementer i et billede

1. Vælg tælleværktøjet (findes under pipetteværktøjet i panelet Værktøjer).
2. Vælg indstillinger for tælleværktøjet.
   Optællingsgruppe En standardoptællingsgruppe oprettes, når du føjer optællingstal til billedet. Du kan oprette flere optællingsgrupper, hver især med sit eget navn, markør- og mærkestørrelse samt farve. Når du føjer optællingstal til billedet, forøges den valgte optællingsgruppe. Klik på øjeikonet for at vise eller skjule en optællingsgruppe. Klik på mappeikonet for at oprette en optællingsgruppe eller på ikonet Slet for at slette en optællingsgruppe. Vælg Omdøb i menuen Optællingsgruppe for at omdøbe en optællingsgruppe.

   Farve Klik på farvevælgeren for at angive farven på optællingsgruppen.

   Markørstørrelse Indtast en værdi fra 1 til 10, eller brug den lille skydeknap til at ændre værdien.

   Mærkestørrelse Indtast en værdi fra 8 til 72, eller brug den lille skydeknap til at ændre værdien.
3. Klik i billedet for at tilføje en optællingsmarkør og et optællingsmærke:
   - Hvis du vil flytte en optællingsmarkør, skal du flytte markøren over mærket eller tallet, indtil markøren ændres til retningspilene, og derefter trække. (Hold Skift nede, og klik for at begrænse trækket vandret eller lodret).
   - Hold Alt (Windows) eller Alternativ (Mac OS) nede, og klik for at fjerne et mærke. Den samlede optælling opdateres.
   - Klik på Ryd på indstillingslinjen for at nulstille optællingen for af den valgte optællingsgruppe.
     Bemærk! *Optællinger, der allerede er indspillet i målingsloggen, ændres ikke ved at slette optællingstal fra billedet.*
4. (Valgfrit) Hvis du vil skifte optællingsgrupper, skal du vælge en anden gruppe i menuen Optællingsgruppe eller klikke på mappeikonet for at oprette en optællingsgruppe. Efterfølgende klik opdaterer den valgte optællingsgruppe.
5. (Valgfrit) Hvis du vil have vist eller skjule optællingstallene:
   - Vælg Vis > Vis > Optælling.
   - Vælg Vis > Ekstra, Vis > Vis > Alle eller Vis > Vis > Ingen.
6. (Valgfrit) Vælg Analyse > Indspil målinger, eller klik på Indspil målinger i panelet Målingslog for at indspille optællingstallet i målingsloggen.
   Bemærk! *Hvis du vil indspille en optælling i målingsloggen, skal du have valgt Optælling som et datapunkt til måling. Vælg Analyse > Vælg datapunkter > Brugerdefineret, og vælg datapunktet Optælling i området Optællingsværktøj.*
7. (Valgfrit) Vælg Filer > Gem for at gemme optællingstal og optællingsgrupper, du har føjet til billedet.

Til toppen

Automatisk optælling ved hjælp af en markering

Brug den automatiske optællingsfunktion i Photoshop til at tælle flere markerede områder i et billede. Definer markeringsområder med værktøjet Tryllestav eller kommandoen Farveområde.

1. Vælg værktøjet Tryllestav, eller vælg Marker > Farveområde.
2. Opret en markering, der omfatter de objekter i billedet, som du vil tælle. Det bedste resultat opnås ved at bruge et billede med objekter, der står i stor kontrast til deres baggrund.
   - Hvis du bruger værktøjet Tryllestav, skal du øge eller mindske indstillingen Tolerance for at optimere markeringen af de objekter, du vil tælle, i billedet. Fravælg indstillingerne Kantudjævning og Sammenhængende.
   - For Farveområde skal du indstille Sløring og Valgte farver for at finjustere de markerede områder i billedet (se Markere et farveområde).
3. Vælg Analyse > Vælg datapunkter > Brugerdefineret.
4. Vælg datapunktet Optælling i området Markeringer, og klik på OK.

5. Vælg Vindue > Målingslog.
6. Vælg Analyse > Indspil målinger, eller klik på Indspil målinger i målingsloggen. Hvis denne indstilling ikke er tilgængelig, skal du vælge et andet værktøj end tælleværktøjet.

   Photoshop tæller markeringsområderne og indtaster antallet i kolonnen Optælling i målingsloggen.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Kombinering og konvertering af 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 Object (Photoshop Extended)

Til toppen

Kombinere 3D-objekter (Photoshop Extended)

Med fletning af 3D-lag kan du kombinere flere 3D-modeller i én scene. Når de er kombineret, kan hver 3D-model manipuleres separat, eller du kan bruge placerings- og kameraværktøjer på alle modeller samtidig.

1. Åbn to dokumentvinduer, som hver indeholder et 3D-lag.
2. Gør kildedokumentet (den fil, som du kopierer 3D-laget fra) aktivt.
3. Marker 3D-laget i panelet Lag, og træk det til vinduet med måldokumentet (den fil, som skal indeholde de kombinerede 3D-objekter).

   3D-laget tilføjes som et nyt 3D-lag i måldokumentet. Det bliver det aktive lag i panelet Lag for måldokumentet.
4. Vælg et 3D-kameraværktøj i panelet Værktøjer.
5. Vælg lagnavnet på det oprindelige 3D-lag i målfilen i menuen Placering på indstillingslinjen.

   Når du har matchet de to 3D-lags kameraposition, vises de to 3D-objekter sammen i scenen. Brug 3D-objektværktøjerne til at ændre objekternes placering, inden de flettes.
6. Vælg Sammenflet nedad i indstillingsmenuen ▾≡ i panelet Lag.

   De to 3D-lag kombineres til ét 3D-lag. Hver models startpunkt justeres.

   Bemærk! *Afhængigt af hver 3D-models størrelse kan én model blive vist helt eller delvist integreret i den anden model efter fletning af 3D-lag.*

Efter fletning af to 3D-modeller findes alle masker og materialer fra hver 3D-fil i målfilen og vises i 3D-panelet. I panelet Masker kan du vælge og ændre placering af enkelte masker med 3D-placeringsværktøjer i panelet. Se Indstillinger for 3D-masker (Photoshop Extended).

Hvis du vil skifte mellem at flytte alle modeller på én gang og flytte enkelte modeller i laget, skal du skifte mellem 3D-placeringsværktøjerne i panelet Værktøjer og værktøjerne i panelet Masker.

Til toppen

Kombinere 3D- og 2D-lag (Photoshop Extended)

Du kan kombinere 3D-lag med et eller flere 2D-lag for at oprette sammensatte effekter. Du kan f.eks. placere en model på et baggrundsbillede og ændre dens placering eller visningsvinkel, så den passer til baggrunden.

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Med 2D-filen åben skal du vælge 3D > Nyt lag fra 3D-fil og åbne en 3D-fil.
- Med både en 2D-fil og en 3D-fil åben skal du trække enten 2D- eller 3D-laget fra én fil til det åbne dokumentvindue med den anden fil. Det lag, som du tilføjer, flyttes til toppen i panelet Lag.

Når du arbejder i en fil med kombinerede 2D- og 3D-lag, kan du midlertidigt skjule 2D-lagene, mens du arbejder med 3D-laget. Se Skjule lag af hensyn til bedre ydeevne..

Skjule lag af hensyn til bedre ydeevne.

I et dokument med flere lag med 2D-lag over et 3D-lag kan du midlertidigt flytte 3D-laget til toppen af lagstakken af hensyn til hurtigere gengivelse på skærmen.

1. Vælg 3D > Skjul automatisk lag af hensyn til ydeevne.
2. Vælg et 3D-placerings- eller kameraværktøj.

Når du holder museknappen nede, samtidig med du bruger værktøjerne, skjules alle 2D-lagene midlertidigt. Når du slipper museknappen, vises alle 2D-lag igen. Hvis du flytter en del af 3D-aksen, skjules alle 2D-lag også.

Til toppen

Konvertere et 3D-lag til et 2D-lag (Photoshop Extended)

Konvertering af et 3D-lag til et 2D-lag rasteriserer 3D-indholdet i dets aktuelle tilstand. Konverter kun et 3D-lag til et almindeligt lag, hvis du ikke længere vil redigere 3D-modellens placering, gengivelsestilstand, teksturer eller lys. Det rasteriserede billede bevarer 3D-scenens udseende, men i et samkopieret 2D-format.

❖ Marker 3D-laget i panelet Lag, og vælg 3D > Rasteriser.

Til toppen

Konvertere et 3D-lag til et Smart Object (Photoshop Extended)

Med konvertering af et 3D-lag til et Smart Object kan du bevare 3D-oplysningerne i 3D-laget. Efter konvertering kan du anvende transformeringer eller andre justeringer som f.eks. Smart-filtre på det pågældende Smart Object. Du kan åbne Smart Object-laget igen for at redigere den oprindelige 3D-scene. Transformeringer eller justeringer anvendt på et Smart Object anvendes derefter på det opdaterede 3D-indhold.

1. Marker 3D-laget i panelet Lag.
2. Vælg Konverter til Smart Object i indstillingsmenuen i panelet Lag.
3. (Valgfrit) Hvis du vil redigere 3D-indholdet igen, skal du dobbeltklikke på Smart Object-laget i panelet Lag.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

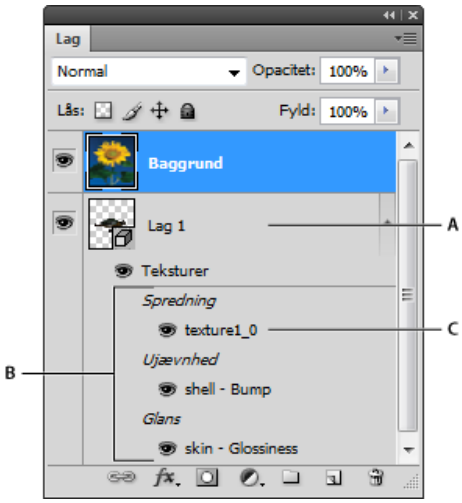
Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Redigering af teksturer i 3D (Photoshop Extended)

Redigere en tekstur i 2D-format
Vise eller skjule en tekstur
Oprette UV-masker
Parameterisere et teksturkort igen
Oprette en flise til en gentagelsestekstur

Du kan bruge male- og justeringsværktøjerne i Photoshop til at redigere de teksturer, en 3D-fil indeholder, eller oprette nye teksturer. Teksturer importeres som 2D-filer med 3D-modellen. De vises som elementer i panelet Lag, indlejret under 3D-laget og grupperet efter korttype: Spredning, Ujævnhed, Glans osv.

Hvis du vil have vist en bestemt teksturfils miniature, skal du placere musemarkøren over navnet på teksturen i panelet Lag. Billedstørrelse og farvetilstand vises også.



Panelet Lag med 3D-teksturer grupperet efter teksturkorttype
***A.** 3D-lag **B.** Teksturkorttyper **C.** Navn på teksturkortfil*

***Bemærk!** Teksturkort, der bruges af et bestemt materiale, vises også i den nederste del i 3D-panelet, når der er valgt et materiale. Se Indstillinger for 3D-materialer (Photoshop Extended).*

Benyt en af følgende fremgangsmåder for at redigere 3D-teksturer i Photoshop:

- Rediger en tekstur i 2D-format. Teksturen åbnes som et Smart Object i sit eget dokumentvindue.
- Rediger en tekstur direkte på modellen. Du kan om nødvendigt skære modeloverflader væk midlertidigt for at få adgang til områder, der skal males på. Se 3D-maling (Photoshop Extended).

Til toppen

Redigere en tekstur i 2D-format

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Dobbeltklik på teksturen i panelet Lag.
   - Vælg det materiale, som indeholder teksturen, i panelet Materialer. Klik på ikonet for teksturmenuen nederst i panelet for den tekstur, som du vil redigere, og vælg Åbn tekstur.
2. Brug et vilkårligt værktøj i Photoshop til at male på eller redigere teksturen.
3. Gør vinduet med 3D-modellen aktivt for at se den opdaterede tekstur anvendt på modellen.
4. Luk teksturdokumentet, og gem ændringerne.

Til toppen

Vise eller skjule en tekstur

Du kan vise og skjule en tekstur som hjælp til at identificere, hvilket modelområde teksturen er anvendt på.

❖ Klik på øjeikonet ud for teksturlaget. Hvis du vil skjule eller vise alle teksturer, skal du klikke på øjeikonet ud for teksturlaget på øverste niveau.

Oprette UV-masker

Til toppen

En spredningsteksturfil, der bruges af flere materialer på en 3D-model, kan gruppere flere indholdsområder, som er anvendt på forskellige overflader på modellen. Processen kaldet *UV-kortlægning* tilpasser koordinater i 2D-teksturkortet efter bestemte koordinater på 3D-modellen. Ved hjælp af UV-tilknytning kan 2D-teksturen males korrekt på 3D-modellen.

For 3D-indhold oprettet uden for Photoshop finder UV-kortlægning sted i det program, som indholdet blev oprettet i. Photoshop kan imidlertid oprette UV-masker som hjælpelinjer, så du kan visualisere, hvordan et 2D-teksturkort passer sammen med 3D-modellens overflader. Disse masker fungerer som en hjælp ved redigering af en tekstur.

1. Dobbeltklik på en tekstur i panelet Lag for at åbne og redigere den.

   Bemærk! *Opret UV-masker er kun aktiveret, når et teksturkort er åbent og er det aktive vindue.*

2. Vælg 3D > Opret UV-masker, og vælg derefter en maskeindstilling.

   Trådramme Viser kantdata for UV-kortlægningen.

   Med skygge Viser modelområder med en ren gengivelsestilstand.

   Normalt kort Viser geometriske normaler omregnet til RGB-værdier, hvor R=X, G=Y og B=Z.

UV-masker tilføjes som yderligere lag i panelet Lag for teksturfilen. Du kan vise, skjule, flytte eller slette en UV-maske. Maskerne vises på modeloverfladen, når du lukker og gemmer teksturfilen eller skifter fra teksturfilen til det tilknyttede 3D-lag (teksturfilen gemmes automatisk).

Bemærk! *Slet eller skjul UV-masker, inden der foretages en endelig gengivelse.*

Parameterisere et teksturkort igen

Til toppen

Du kan undertiden åbne en 3D-model, hvis teksturer er dårligt knyttet til den underliggende modelmaske. Dårlig teksturtilknytning kan frembringe tydelige forvrængninger i modellens overfladeudseende, f.eks. uønskede søm eller områder, hvor teksturmønsteret er strukket eller klemt. Dårlig teksturtilknytning kan også medføre uforudsigelige resultater, når du maler direkte på modellen.

Hvis du vil kontrollere teksturparameterisering, skal du åbne en tekstur til redigering og derefter anvende en UV-maske for at se, hvordan teksturen justeres i forhold til modeloverfladerne. Se Oprette UV-masker.

Kommandoen Parameteriser igen knytter en tekstur til modellen igen for at korrigere forvrængning og skabe mere effektiv overfladedækning.

1. Åbn en 3D-fil med en dårligt tilknyttet spredningstekstur, og vælg 3D-laget med modellen.
2. Vælg 3D > Parameteriser igen. Photoshop underretter dig om, at du anvender teksturen på modellen igen. Klik på OK.
3. Vælg en reparameteriseringsindstilling:
   - Lav forvrængning bevarer teksturmønsteret mere intakt, men kan oprette flere søm på modeloverfladen.
   - Færre søm minimerer antallet af søm, der vises på modellen. Det kan afhængigt af modellen medføre, at teksturen strækkes eller klemmes mere.

   Reparameteriseret tekstur med Lav forvrængning (venstre) og Færre søm (højre)

4. (Valgfrit) Hvis den valgte reparameteriseringsindstilling ikke giver optimal overfladedækning, kan du vælge Rediger > Fortryd og prøve den anden indstilling.

Du kan også bruge kommandoen Parameteriser igen til at forbedre den standardteksturtilknytning, der finder sted, når du opretter 3D-modeller ud fra 2D-lag. Se Opret 3D-objekter ud fra 2D-billeder (Photoshop Extended).

Oprette en flise til en gentagelsestekstur

Til toppen

En gentagelsestekstur er sammensat af identiske fliser i et gittermønster. En gentagelsestekstur kan give mere realistisk overfladedækning af

modellen, bruge mindre plads og forbedre gengivelsesydeevne. Du kan konvertere enhver 2D-fil til en flisemaling. Efter du har fået vist et eksempel på, hvordan flere fliser interagerer på det malede, kan du gemme én flise som en gentagelsestekstur.

Brug det 3D-program, som modellen er oprettet med, til at konfigurere en maske til gentagelsesteksturen.

1. Åbn en 2D-fil.
2. Marker et eller flere lag i filen, og vælg derefter 3D > Ny flisemaling.

   2D-filen konverteres til et 3D-plan, der indeholder ni identiske fliser med det oprindelige indhold. Billeddimensionerne er de samme.
3. Rediger fliseteksturen med maleværktøjer, filtre eller andre teknikker. Ændringer, du foretager af én flise, vises automatisk på de andre.
4. Gem en enkelt flise som et 2D-billede: Vælg Åbn tekstur i menuen Spredning i afsnittet Materialer i 3D-panelet. Vælg derefter Filer > Gem som, og angiv navn, placering og format.

   Medmindre du planlægger at bruge den oprindelige flisemaling med ni fliser, skal du lukke den uden at gemme.
5. Hvis du vil indlæse flisen som en gentagelsestekstur, skal du åbne en 3D-modelfil. Vælg Indlæs tekstur i menuen Spredning i afsnittet Materialer i 3D-panelet, og vælg den fil, du gemte ovenfor.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

3D-gengivelse, og hvordan man gemmer

Ændre indstillinger for 3D-gengivelse
Gengive en 3D-fil til endeligt output
Gemme og eksportere 3D-filer

Bemærk! *I Photoshop CS5 og Photoshop CS6 var 3D-funktionerne en del af Photoshop Extended. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud.*

Til toppen

Ændre indstillinger for 3D-gengivelse

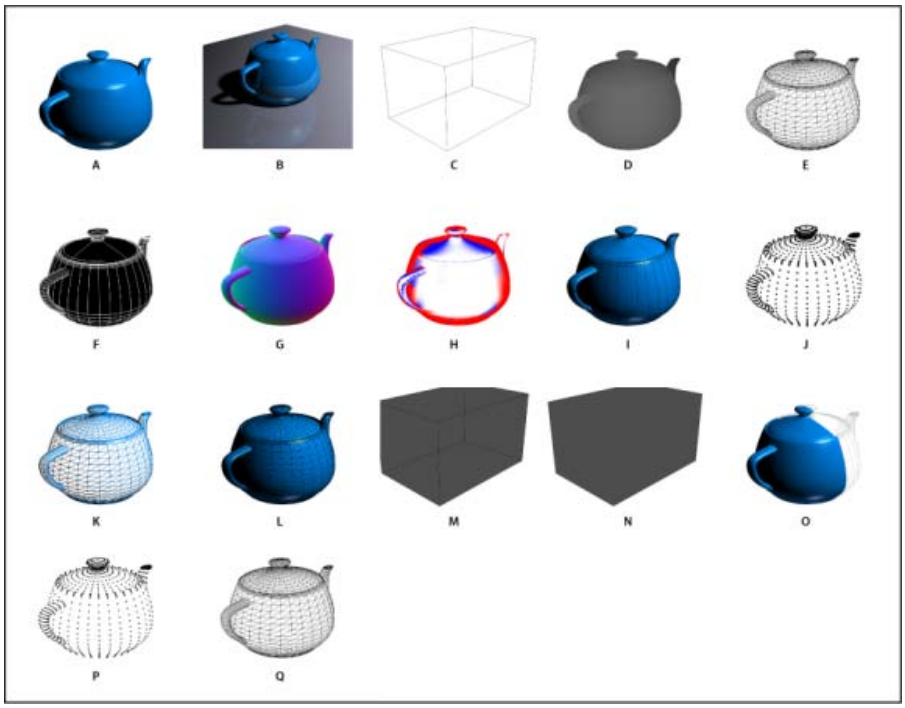
Gengivelsesindstillinger bestemmer, hvordan 3D-modeller tegnes. Photoshop installeres med en række faste indstillinger, som er de mest almindelige. Tilpas indstillinger for at oprette dine egne forudindstillinger.

Bemærk! *Gengivelsesindstillinger er lagspecifikke. Hvis et dokument indeholder flere 3D-lag, skal du angive separate gengivelsesindstillinger for hvert enkelt.*

Vælge en forudindstilling for gengivelse

Den faste standardindstilling til gengivelse er Standard, som viser alle modellens synlige flader. Forudindstillinger for Trådramme og Knudepunkter viser den underliggende struktur. Hvis du vil kombinere ren gengivelse og trådrammegengivelse, skal du vælge forudindstillingen Ren trådramme. Hvis du vil have vist en model som en simpel boks, som reflekterer dens yderste dimensioner, skal du vælge en forudindstilling for Afgrænsningsramme.

1. Klik på knappen Scene øverst i 3D-panelet.
2. Vælg en indstilling i menuen Forudindstilling i nederste halvdel af panelet.



Installerede faste indstillinger til gengivelse
A. *Standard (Kvalitet er indstillet til Interaktiv)* ***B.*** *Standard (Kvalitet er indstillet til Stråleaftegnet og grundplanet er synligt)* ***C.*** *Afgrænsningsområde* ***D.*** *Dybdekort* ***E.*** *Skjult trådramme* ***F.*** *Linjeillustration* ***G.*** *Normaler* ***H.*** *Malemaske* ***I.*** *Illustration med skygge* ***J.*** *Knudepunkter med skygge* ***K.*** *Trådramme med skygge* ***L.****Ubrudt trådramme* ***M.*** *Gennemsigtig kontur for afgrænsningsområde* ***N.*** *Gennemsigtigt afgrænsningsområde* ***O.*** *Tosidet* ***P.*** *Knudepunkter* ***Q.*** *Trådramme*

Forudindstillingen Tosidet anvendes kun på krydsudsnit og viser en legememodel i den ene halvdel af afsnittet og en trådramme i den anden.

Tilpasse gengivelsesindstillinger

1. Klik på knappen Scene øverst i 3D-panelet.
2. Klik på Rediger til højre for menuen Indstillinger for gengivelse.
3. (Valgfrit) Vælg Vis for at få vist effekten af de nye indstillinger, når du foretager ændringer. Eller fravælg denne indstilling for at forbedre ydeevne en anelse.

   Hvis du vil angive entydige indstillinger for hver halvdel af et krydsudsnit, skal du klikke på krydsudsnitsknapperne øverst i dialogboksen.
4. Aktiver flade-, kant-, knudepunkt-, rumfang- eller stereogengivelse ved at markere afkrydsningsfelterne til venstre i dialogboksen. Juster derefter de relaterede indstillinger herunder.

Oplysninger om rumfangsindstillinger, der primært bruges sammen med DICOM-billeder, finder du i Vise en 3D-version i forskellige gengivelsestilstande.

Fladeindstillinger

Fladeindstillinger bestemmer, hvordan modeloverflader vises.

Fladetype Tegner overflader ved hjælp af en af eller alle disse metoder:

Dækkende Tegner uden skygger eller refleksioner ved hjælp af GPU'en på et OpenGL-skærmkort.

Ubelyst tekstur Tegner uden belysning og viser i stedet kun den valgte teksturindstilling. (Spredning er valgt som standard).

Flad Anvender den samme overfladenormal til alle knudepunkter i en flade og opretter et facetteret udseende.

Konstant Erstatter teksturer med den angivne farve.

Klik på boksen Farve for at justere flade-, kant- eller knudepunktsfarve.

Afgrænsningsområde Viser bokse, der reflekterer hver komponents yderste dimensioner.

Normaler Viser X-, Y- og Z-komponenter for overfladenormaler i forskellige RGB-farver.

Dybdekort Viser en grå model og bruger luminans til at vise dybde.

Malemaske Viser malbare områder som hvide, oversamplede områder med rødt og undersamplede områder med blåt. (Se Identificere malbare områder).

Tekstur Angiver teksturkortet, når Fladetype er indstillet til Ubelyst tekstur. (Se Indstillinger for 3D-materialer.)

Gengiv til endeligt output Producerer mere jævne skygger og realistiske gradueringer fra reflekterede objekter og omgivelser til eksporterede videoanimationer. Denne indstilling kræver imidlertid mere behandlingstid.

Refleksioner, Brydninger, Skygger Viser eller skjuler disse funktioner, der er specifikke for Stråleaftegnet gengivelse.

Fjern bagudvendte flader Skjuler overflader på bagsiden af tosidede komponenter.

Kantindstillinger

Kantindstillinger bestemmer, hvordan trådrammelinjer vises.

Kanttypografi Afspejler indstillingerne Konstant, Flad, Ren og Afgrænsningsramme, der er beskrevet for Fladetype herover.

Tærskelværdi for falsning Justerer antallet af strukturelle linjer, der vises i modellen. En falsning eller linje dannes, når to polygoner i en model samles ved en bestemt vinkel. Hvis kanterne mødes ved en vinkel under indstillingen Tærskelværdi for falsning (0-180), fjernes den linje, de danner. Hele trådrammen vises ved en indstilling på 0.

Stregtykkelse Angiver bredden i pixel.

Fjern bagudvendte flader Skjuler kanter på bagsiden af tosidede komponenter.

Fjern skjulte linjer Fjerner linjer, som forgrundslinjer overlapper.

Knudepunktsindstillinger

Knudepunktsindstillinger justerer udseendet af *knudepunkter* (skæringer af polygoner, som udgør trådrammemodellen).

Toppunkttype Afspejler indstillingerne Konstant, Flad, Ren og Afgrænsningsramme, der er beskrevet for Fladetype herover.

Radius Bestemmer hvert knudepunkts pixelradius.

Fjern bagudvendte flader Skjuler knudepunkter på bagsiden af tosidede komponenter.

Fjern skjulte knudepunkter Fjerner knudepunkter, som forgrundsknudepunkter overlapper.

Stereoindstillinger

Stereoindstillinger justerer indstillinger for billeder, der enten skal ses med rød-blå briller eller udskrives til objekter, som indeholder en linse.

Stereotype Angiver rød/blå for billeder, der ses med farvede briller, eller Lodret skærminterlacing for linsetryk.

Parallakse Justerer afstanden mellem de to stereokameraer. Højere indstillinger forøger tredimensional dybde, men reducerer feltdybden, og får elementer foran eller bag ved fokusplanet til at se ufokuserede ud.

Linseafstand Angiver for billeder med lodret skærminterlacing, hvor mange linjer pr. tomme linsen har.

Fokusplan Bestemmer placeringen af fokusplanet i forhold til centrum i modellens afgrænsningsramme. Indtast negative værdier for at flytte planet fremad og positive værdier for at flytte det bagud.

Gemme eller slette en forudindstilling for gengivelse

1. Klik på knappen Scene øverst i 3D-panelet.
2. Klik på Gengivelsesindstillinger.
3. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis du vil gemme et sæt faste indstillinger, skal du tilpasse indstillingerne og klikke på knappen Gem.
   - Hvis du vil slette en forudindstilling, skal du markere den i menuen Forudindstilling og klikke på knappen Slet.

Til toppen

Gengive en 3D-fil til endeligt output

Når du er færdig med at arbejde med din 3D-fil, skal du oprette en endelig gengivelse for at producere versionen i den højeste kvalitet til output på internettet, på tryk eller til animation. Endelig gengivelse bruger stråleaftegning og en højere samplingfrekvens til at fange mere realistiske belysnings- og skyggeeffekter.

Brug endelig gengivelsestilstand til at forøge følgende effekter i 3D-scenen:

- Billedbaseret belysning og global omgivende farve.
- Belysning fra objektreflektans (farveforløb).
- Reduceret støj i bløde skygger.

Bemærk! *En endelig gengivelse kan være tidskrævende, afhængigt af modellen, belysning og kort i 3D-scenen.*

1. Foretag nødvendige justeringer af modellen, herunder belysnings- og skyggeeffekter.

   Det er ikke nødvendigt at ændre indstillinger for kantudjævning for scenen inden gengivelse. Som standard bruges indstillingen Bedst.

2. Klik på knappen Scene øverst i 3D-panelet, og klik derefter på Scene i listen nedenfor.
3. Vælg Sidste output med stråleaftegnet i menuen Kvalitet i den nederste halvdel af panelet.

Når gengivelsen er afsluttet, kan du samkopiere 3D-scenen til output i et andet format, sammensætte 3D-scenen med 2D-indhold eller udskrive direkte fra 3D-laget.

I forbindelse med eksport af videoanimationer, kan du vælge Gengiv til endeligt output i dialogboksen 3D-indstillinger for gengivelse. Se Tilpasse gengivelsesindstillinger.

Til toppen

Gemme og eksportere 3D-filer

Hvis du vil bevare 3D-indholdet i en fil, skal du gemme filen i Photoshop-format eller et andet understøttet billedformat. Du kan også eksportere et 3D-lag som en fil i et understøttet 3D-filformat.

Eksportere et 3D-lag

Du kan eksportere 3D-lag i alle understøttede 3D-formater: Collada DAE, Wavefront/OBJ, U3D og Google Earth 4 KMZ. Vær opmærksom på følgende faktorer, når du vælger et eksportformat:

- Teksturlag gemmes i alle 3D-filformater, men U3D bevarer kun sprednings-, miljø- og opacitetsteksturkort.
- Wavefront/OBJ-format gemmer ikke kameraindstillinger, lys eller animation.

- Kun Collada DAE gemmer gengivelsesindstillinger.

Benyt følgende fremgangsmåde for at eksportere et 3D-lag:

1. Vælg 3D > Eksporter 3D-lag
2. Vælg et format til eksport af teksturer:
   - U3D og KMZ understøtter JPEG eller PNG som teksturformater.
   - DAE og OBJ understøtter alle Photoshop-understøttede billedformater til teksturer.
3. (Valgfrit) Vælg en kodningsindstilling, hvis du eksporterer til U3D-format. ECMA 1 er kompatibel med Acrobat 7.0, ECMA 3 er kompatibel med Acrobat 8.0 og nyere og indeholder nogen maskekomprimering.
4. Klik på OK for at eksportere.

Gemme en 3D-fil

Hvis du vil bevare 3D-modellens placering, belysning, gengivelsestilstand og krydsudsnit, skal du gemme filer med 3D-lag i PSD-, PSB-, TIFF- eller PDF-format.

- Vælg Filer > Gem eller Filer > Gem som, vælg formatet Photoshop (PSD), Photoshop PDF eller TIFF, og klik på OK.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Oprettelse af 3D-objekter og animationer

Udførelse af repoussé i 3D | CS5
Oprettelse af 3D-objekter ud fra 2D-billeder
Oprettelse af 3D-animationer

Bemærk! *I Photoshop CS5 og CS6 var 3D-funktionerne en del af Photoshop Extended. Alle funktioner i Photoshop Extended er indeholdt i Photoshop CC. Photoshop CC har ikke et separat Extended-tilbud.*

Til toppen

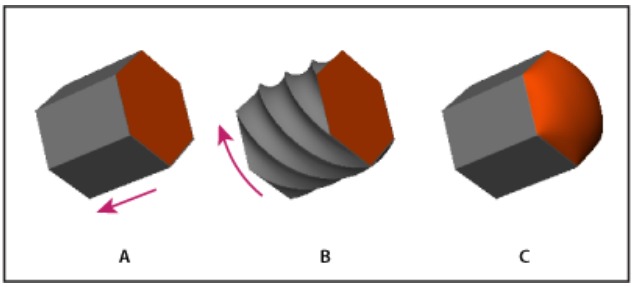
Udførelse af repoussé i 3D | CS5

Bemærk! *Fra og med Photoshop CS6 er repousse-funktionen ændret, og den kaldes nu 3D-ekstrudering. Du kan se detaljer i Oprettelse og justering af 3D-ekstruderinger.*

Udtrykket *repoussé* beskriver en metalformgivningsteknik, hvor forsiden formes ved at hamre fra bagsiden. I Photoshop kan man med funktionen Repoussé konvertere 2D-objekter til 3D-masker, som kan ekstruderes, pustes op og flyttes rundt i 3D.

Repoussé-kommandoen virker med RGB-billeder. Hvis du starter med et gråtonebillede, konverterer Repoussé det til RGB. Repoussé-kommandoen er ikke tilgængelig for CMYK- eller Lab-billeder.

Du kan se en video om konvertering fra 2D til 3D med Repoussé på www.adobe.com/go/lrvid5003_ps_dk



Repoussé af en pixelmarkering
A. *Angiver ekstruderingens dybde* ***B.*** *Ekstruderingen drejes 180°* ***C.*** *Oppustning af forsiden*

1. Opret en pixelmarkering, eller vælg et tekstlag, en lagmaske eller en arbejdskurve.
2. Vælg 3D > Repoussé, og vælg det element, der afspejler dit valg på trin 1.
3. Angiv følgende indstillinger:

Maskeværktøjer De findes øverst i venstre side af dialogboksen og fungerer på samme måde som værktøjer til 3D-objekter. Se Flytning, rotation eller skalering af en model med 3D-objektværktøjer og Flytning, rotation eller skalering af det valgte element med 3D-aksen .

Faste indstillinger for repoussé Du kan anvende en på forhånd defineret gruppe af indstillinger. Du kan også lave dine egne faste indstillinger fra tilpassede indstillinger ved at åbne pop op-menuen og vælge Ny fast indstilling for repoussé.

Hvis du vil administrere grupper med faste indstillinger, kan du læse mere under Arbejde med Styring af forudindstillinger.

Ekstrudering Udvider den oprindelige 2D-form i 3D. Dybde angiver ekstruderingens længde, mens Skalering angiver bredden. Vælg Bøj for at få en krum ekstrudering eller Vridning for at få en ret. Vælg dernæst X- og Y-vinklen for at styre den vandrette og lodrette hældning. Hvis du vil, kan du angive vridningen i grader.

Du kan ændre bøjnings- eller vridningspunktet ved at klikke på et punkt på referenceikonet .

Pust op Udvider eller sammentrækker midten af forsiden eller bagsiden. Du udvider med en positiv vinkelindstilling og sammentrækker med en negativ. Styrke angiver hvor kraftigt, der pustes op.

Materialer Du kan anvende materialer som mursten eller bomuld, enten over alt eller på bestemte af objektets sider. (Facet1 er facetten på forsiden, Facet2 er den bagpå). Du kan se flere oplysninger i Sådan anvendes, gemmes og indlæses faste materialeindstillinger.

Facet Anvender en facet langs kanten på forsiden eller bagsiden af objektet. Konturindstillinger minder om indstillingerne til lageffekter. Se Ændre lageffekter med konturer.

Sceneindstillinger Lys skinner på objektet i form af et sfærisk panorama; vælg lystypen i menuen. Indstillinger for gengivelse styrer, hvordan objektoverflader ser ud. (Se Vælge en forudindstilling for gengivelse). Ved højere kvalitetsindstillinger øges masketætheden, og resultatet forbedres, men det tærer på computerens ressourcer.

Gengivelsesindstillingerne Med skygge og Ubrudt trådramme føjer 3D-masken til objekter og afslører eventuelle maskeforvrængninger, der vil få indflydelse på teksturerne.

Genjustering af indstillinger for repoussé

1. Vælg et tekstlag, en lagmaske eller en arbejdskurve, som du allerede har anvendt repoussé på.
2. Vælg 3D > Repoussé > Rediger i Repoussé.

Opdeling af repoussé-masker

Kommandoen Repoussé opretter som standard en enkelt maske med fem materialer. Hvis du vil styre forskellige elementer separat (fx hvert bogstav i en bid tekst), kan du oprette separate masker til hver lukket kurve.

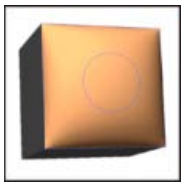
Bemærk! *Hvis der findes flere lukkede kurver, kan maskerne tilsammen skabe meget komplekse 3D-scener, der er vanskelige at redigere.*

1. Vælg et tekstlag, en lagmaske eller en arbejdskurve, som du allerede har anvendt repoussé på.
2. Vælg 3D > Repoussé > Opdel repoussé-masker.

Grundlæggende oplysninger om interne afgrænsninger

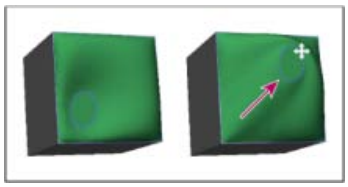
Du kan bruge interne begrænsninger til at forbedre maskeopløsningen i bestemte områder, variere oppustningen nøjagtigt eller prikke huller i overfladen. Når du angiver en sti på et repoussé-objekt, vil afgrænsningskurverne udvides væk fra objektet ved en udvidelse, og ind mod objektet ved en sammentrækning. Du kan arbejde med kurverne vha. afgrænsningsværktøjerne, der minder om 3D-værktøjerne til objekter.

Inaktive afgrænsninger Sikrer at maskens opløsning er tilstrækkelig, så du få jævne kurver.



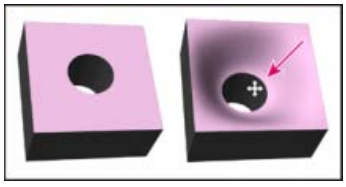
Oppustet objekt med inaktiv afgrænsning

Aktive afgrænsninger Bruges til at udvide eller sammentrække overfladen langs med afgrænsningskurverne.



En aktiv afgrænsning trækkes til et andet sted i 3D

Hulafgrænsninger Bruges til at klippe overfladen langs afgrænsningskurverne.



En hulafgrænsning panoreres for at øge dybden

Oprettelse af interne afgrænsninger fra markeringer, arbejdskurver eller tekst

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Opret en markering eller kurve, der helt falder indenfor repoussé-objektets frontflade.
   - Hvis der er tale om tekstobjekter, der allerede har interne kurver, f.eks. bogstavet *A*, skal du fortsætte fra trin 3.
2. Vælg 3D > Repoussé > Opret afgrænsninger fra markering eller arbejdskurve.
3. Klik på trekanten i dialogboksen Repoussé for at udvide afsnittet med interne afgrænsninger.
4. Vælg en afgrænsningstype. Hvis du vælger Aktiv eller Hul, kan du vælge følgende indstillinger:

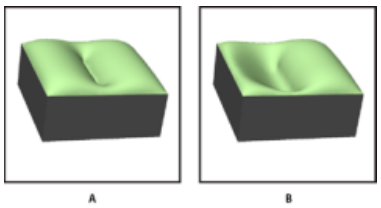
   Afgrænsningværktøjer Bruges til at justere afgrænsningskurven, og fungerer på samme måde som værktøjer til 3D-objekter. Se 3D-objekt og kameraværktøj.

   Hvis repoussé-objektet indeholder flere interne kurver (f.eks. de to ovaler i tallet 8), skal du vælge kurverne individuelt med afgrænsningsværktøjerne.

   Positionskoordinater Bruges til at placere afgrænsninger i 3D helt nøjagtigt.

   Side Bruges til at anvende samme indstillinger for styrke og vinkel på begge sider eller forskellige indstillinger på hver side.

   Hver afgrænsningskurve har to sider. Sidernes retning afhænger af, hvordan kurven opdeler overfladen. Menupunkterne Venstre og Højre afspejler en lodret afgrænsning. Ved en vandret afgrænsning, betyder de hhv. op og ned. Ved en lukket afgrænsning betyder de hhv. indenfor og udenfor.



Indstillinger for side
***A.** Begge skaber ensartet deformering. **B.** Venstre og Højre giver mulighed for at skabe en uensartet deformering.*

   Styrke Angiver hvor kraftigt, der pustes op langs kurven.

   Vinkel Styrer oppustningens retning.

Sådan fjernes en intern afgrænsning

1. Vælg et 3D-repoussélag med en intern afgrænsning.
2. Vælg 3D > Repoussé > Rediger i Repoussé.
3. Klik på Slet i afsnittet Interne afgrænsninger.

Hvis du vil gendanne en slettet afgrænsning, skal du klikke på Tilføj markering eller Tilføj Kurve.

Til toppen

Oprette 3D-objekter ud fra 2D-billeder

Photoshop kan bygge en række grundlæggende 3D-objekter ved hjælp af 2D-lag som startpunkt. Når du har oprettet et 3D-objekt, kan du flytte det i 3D-rum, ændre gengivelsesindstillinger, tilføje belysning eller flette det med andre 3D-lag.

- Konverterer 2D-lag til 3D-postkort (planer med 3D-egenskaber). Hvis startlaget er et tekstlag, bevares gennemsigtighed.
- Ombryd et 2D-lag omkring et 3D-objekt, f.eks. en kegle, kube eller cylinder.
- Opret en 3D-maske ud fra gråtoneoplysningerne i et 2D-billede.
- Simuler en teknik fra metalarbejde kaldet *repoussé* ved at ekstrudere et 2D-objekt i et 3D-rum. Se Udførelse af repoussé i 3D.
- Opbyg en 3D-version ud fra en fil med flere billeder, f.eks. medicinsk DICOM-billedfil. Photoshop kombinerer de enkelte udsnit i en fil til et 3D-objekt, som du kan manipulere i 3D-rum og få vist fra en vilkårlig vinkel. Du kan anvende forskellige gengivelseseffekter for 3D-versioner for at optimere visningen af forskellige materialer i scanningen, f.eks. knogle- eller blødt væv. Se Oprettelse af en 3D-version.

Du kan se en video om at oprette 3D-indhold ud fra 2D-lag på www.adobe.com/go/lrvid4006_ps_dk.

Oprettelse af et 3D-postkort

Du kan føje et 3D-postkort til en eksisterende 3D-scene for at oprette en overflade, som viser skygger og refleksioner fra andre objekter i scenen.

1. Åbn et 2D-billede, og marker det lag, du vil konvertere til et postkort.
2. Vælg 3D > Nyt 3D-postkort fra lag.
   - 2D-laget konverteres til et 3D-lag i panelet Lag. 2D-lagets indhold anvendes som et materiale på begge sider af postkortet.
   - Det oprindelige 2D-lag vises i panelet Lag som spredningsteksturkortet til 3D-postkortobjektet. (Se Oversigt over 3D-panel).
   - 3D-laget bevarer det oprindelige 2D-billedes dimensioner.
3. (Valgfrit) Hvis du vil føje 3D-postkortet som et overfladeplan til en 3D-scene, skal du flette det nye 3D-lag med et eksisterende 3D-lag, som indeholder andre 3D-objekter, og derefter justere det som nødvendigt. (Se Kombinere 3D-objekter).
4. Hvis du vil bevare det nye 3D-indhold, skal du eksportere 3D-laget i et 3D-filformat eller gemme det i PSD-format. (Se Eksportere 3D-lag).

Oprettelse af 3D-figurer

Afhængigt af den valgte objekttype kan den efterfølgende 3D-model indeholde en eller flere masker. Indstillingen Sfærisk panorama tilknytter et panoramebillede indvendig i en 3D-sfære.

1. Åbn et 2D-billede, og marker det lag, du vil konvertere til en 3D-figur.
2. Vælg 3D > Ny form fra lag, og vælg en form i menuen. Former omfatter objekter med en enkelt maske som f.eks. en krans, sfære eller hat samt objekter med flere masker som f.eks. en kegle, kube, cylinder, sodavandsdåse eller vinflaske.

   Bemærk! *Du kan føje dine egne brugerdefinerede former til formmenuen. Former er 3D-modelfiler i formatet Collada (.dae). Hvis du vil tilføje en form, skal du placere Collada-modelfilen i mappen Presets\Meshes i Photoshop-programmappen.*

   - 2D-laget konverteres til et 3D-lag i panelet Lag.
   - Det oprindelige 2D-lag vises i panelet Lag som et spredningsteksturkort. Det kan bruges på en eller flere overflader på det nye 3D-objekt. Andre overflader kan tildeles et standardspredningsteksturkort med en standardfarveindstilling. Se Oversigt over 3D-panel.
3. (Valgfrit) Brug indstillingen Sfærisk panorama, hvis du bruger et panoramabillede som dit 2D-input. Denne indstilling konverterer et komplet 360 x 180 grader sfærisk panorama til et 3D-lag. Når det er konverteret til et 3D-objekt, kan du male områder i panoramaet, som typisk er svære at nå, f.eks. poler eller områder med lige linjer. Der er flere oplysninger at oprette et 2D-panorama ved at kombinere billeder under Oprette 360-graders panoramaer.
4. Eksporter 3D-laget i et 3D-filformat, eller gem i PSD-format for at bevare det nye 3D-indhold. Se Eksportere et 3D-lag.

Oprettelse af en 3D-maske

Med kommandoen Ny maske fra gråtoner konverteres et gråtonebillede til et dybdekort, som omregner lysstyrkeværdier til en overflade med varierende dybde. Lysere værdier opretter hævede områder i overfladen, og mørkere værdier opretter lavere områder. Photoshop anvender derefter dybdekortet på en af fire mulige geometrier for at oprette en 3D-model.

1. Åbn et 2D-billede, og marker et eller flere lag, du vil konvertere til en 3D-maske.
2. (Valgfrit) Konverter billedet til gråtonetilstand. (Vælg Billede > Tilstand > Gråtone, eller brug Billede > Justeringer > Sort-hvid for at finjustere gråtonekonverteringen.

   Bemærk! *Hvis du bruger et RGB-billede som input, når du opretter en maske, bruges den grønne kanal til at generere dybdekortet.*
3. (Valgfrit) Foretag justeringer af gråtonebilledet for om nødvendigt at begrænse området af lysstyrkeværdier.
4. Vælg 3D > Ny maske fra gråtoner, og vælg derefter en maskeindstilling.

   Plan Anvender dybdekortdata på en plan overflade.

   Tosidet plan Opretter to planer, der reflekteres langs en central akse, og anvender dybdekortdata på begge planer.

   Cylinder Anvender dybdekort udad fra midten af en lodret akse.

   Sfære Anvender dybdekortdata radialt udad fra et midtpunkt.

Photoshop opretter et 3D-lag, der indeholder den nye maske. Der oprettes også teksturkortene Spredning, Opacitet og Plant dybdekort til 3D-objektet ved hjælp af det oprindelige gråtone- eller farvelag.

Du kan altid åbne Plant dybdekort igen som et Smart Object og redigere det. Når du gemmer det, genereres masken igen.

Bemærk! *Teksturkortet Opacitet vises ikke i panelet Lag, fordi dette kort bruger den samme teksturfil som kortet Spredning (det oprindelige 2D-lag). Når to teksturkort henviser til den samme fil, vises filen kun én gang i panelet Lag.*

Til toppen

Oprette 3D-animationer

Med animationstidslinjen i Photoshop kan du oprette 3D-animationer, som bevæger en 3D-model gennem rum, og ændre den måde, som den vises på over tid. Du kan animere følgende egenskaber for et 3D-lag:

- 3D-objekt- eller kameraplacering. Brug 3D-placerings- eller kameraværktøjerne til at flytte modellen eller 3D-kameraet over tid. Photoshop kan tweene billeder mellem placerings- eller kamerabevægelser for at oprette jævne bevægelseseffekter.
- Indstillinger for 3D-gengivelse. Skift gengivelsestilstande, med muligheden for at tweene overgange mellem nogle gengivelsestilstande. Du kan f.eks. ændre tilstanden Knudepunkter gradvist til Trådramme over tid for at simulere skitsering af en models struktur.
- 3D-krydsudsnit. Roter et gennemskærende plan for at vise et krydsudsnit, der ændres over tid. Skift indstillinger for krydsudsnit mellem billeder for at fremhæve forskellige modelområder under en animation.

Til animationer i høj kvalitet kan du gengive hvert animationsbillede med gengivelsesindstillingen Gengiv til endeligt output. Se Ændre indstillinger for 3D-gengivelse .

- Oprette tidslinjeanimationer

(cc) BY-NC-SR Twitter™- og Facebook-indlæg er ikke dækket af vilkårene i Creative Commons.

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online

Farvestyring

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Om farvestyring

Hvorfor farver sommetider ikke stemmer overens
Hvad er et farvestyringssystem?
Har du brug for farvestyring?
Oprettelse af et arbejdsmiljø til farvestyring

Et farvestyringssystem udjævner farveforskelle mellem enheder, så du kan være sikker på de farver, som systemet i sidste ende producerer. Ved at vise farver præcist kan du tage grundige farvebeslutninger i hele processen, lige fra digital behandling til endeligt output. Med farvestyring kan du også oprette output baseret på ISO, SWOP og japanske standarder for tryksagsproduktion.

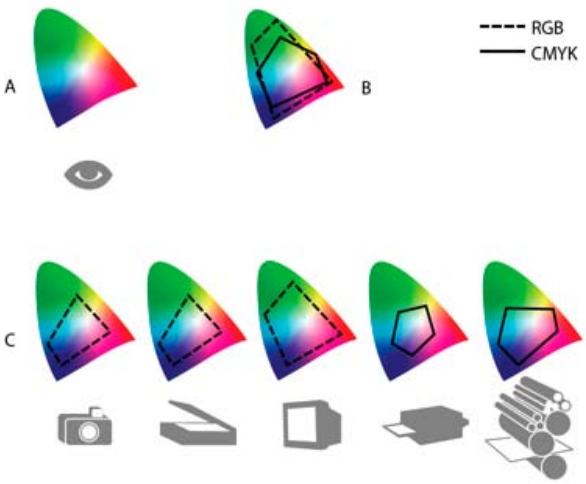
Hvorfor farver sommetider ikke stemmer overens

Til toppen

Ingen enhed i et udgivelsessystem kan gengive hele skalaen af farver, som det menneskelige øje kan se. Hver enhed opererer inden for et bestemt farverum, som kan producere et bestemt område, eller skala, af farver.

En farvemodel fastlægger forholdet mellem forskellige værdier, og farverummet fastlægger den absolutte betydning af de pågældende værdier som farver. Nogle farvemodeller (f.eks. CIE L*a*b) har et fast farverum, fordi de forholder sig direkte til den måde, mennesker opfatter farver på. Disse modeller kaldes enhedsuafhængige. Andre farvemodeller (f.eks. RGB, HSL, HSB og CMYK) kan have mange forskellige farverum. Da disse modeller afhænger af de tilknyttede farverum eller enheder, kaldes de enhedsafhængige.

På grund af disse varierende farverum kan farver skifte udseende, når du overfører dokumenter mellem forskellige enheder. Farvevariationer kan stamme fra forskelle i billedkilder, den måde, programmer definerer farver på, trykmedier (avispapir gengiver en mindre farveskala end papir i tidsskriftskvalitet) og andre naturlige variationer, f.eks. produktionsforskelle i skærme eller skærmens alder.



Farveskalaer for forskellige enheder og dokumenter
***A.** LAB-farverum **B.** Dokumenter (arbejdsrum) **C.** Enheder*

Hvad er et farvestyringssystem?

Til toppen

Farvetilpasningsproblemer opstår, fordi forskellige enheder og programmer bruger forskellige farverum. En løsning kunne være at have et system, som fortolker og oversætter farver præcist mellem forskellige enheder. Et farvestyringssystem (CMS) sammenligner det farverum, hvor en farve er blevet oprettet, med det farverum, der skal stå for output af farven, og foretager de nødvendige justeringer for at gengive farven så ensartet som muligt mellem forskellige enheder.

Et farvestyringssystem oversætter farver ved hjælp af farveprofiler. En profil er en matematisk beskrivelse af en enheds farverum. En scannerprofil oplyser f.eks. et farvestyringssystem om, hvordan din scanner "ser" farver. Adobe-farvestyring bruger ICC-profiler, som er et format, der er fastlagt af ICC (International Color Consortium) er en platformsuafhængig standard.

Eftersom ingen enkelt oversættelsesmetode egner sig til alle typer grafik, giver farvestyringssystemet mulighed for at vælge mellem gengivelsesmetoder eller oversættelsesmetoder, så du kan anvende den metode, der passer til grafikelementet. En farveoversættelsesmetode, der bevarer de korrekte forhold mellem farverne i et udendørsfotografi, kan f.eks. ændre farverne i et logo, der indeholder blege farvetoner.

***Bemærk!** Der er forskel på farvestyring og farvekorrektion. Et farvestyringssystem korrigerer ikke et billede, der er gemt med tone- eller farvebalanceproblemer. Det tilvejebringer et miljø, hvor du kan vurdere billeder pålideligt set i lyset af det endelige resultat.*

Har du brug for farvestyring?

Til toppen

Uden et farvestyringssystem er dine farvespecifikationer enhedsafhængige. Hvis produktionsprocessen er nøje styret til et enkelt medium, har du næppe brug for farvestyring. Du eller din trykker kan f.eks. skræddersy CMYK-billeder og angive farveværdier for et kendt, specifikt sæt af trykforhold.

Værdien af farvestyring øges, når du har flere variabler i produktionsprocessen. Farvestyring anbefales, hvis du regner med at genbruge farvegrafik på udskrifts- og onlinemedier, bruge forskellige slags enheder til et enkelt medie (f.eks. forskellige trykkerimaskiner), eller hvis du administrerer flere arbejdsstationer.

Et farvestyringssystem vil være fordelagtigt, hvis du har brug for at opnå noget af følgende:

- Få forudsigelige og ensartede farver på flere forskellige outputenheder, herunder farveseparationer, din skrivebordsprinter og din skærm. Farvestyring er især velegnet til justering af farver til enheder med en relativt begrænset farveskala, f.eks. en trykpresse til firefarvetryk.
- Foretage en nøjagtig korrektur af et farvedokument på skærmen ved at få skærmen til at simulere en bestemt outputenhed (muligheden for skærmkorrektur afhænger af omstændighederne, som f.eks. lysforholdene i rummet).
- Nøjagtigt evaluere og konsistent inkorporere farvegrafik fra mange forskellige kilder, hvis de også bruger farvestyring, og i nogle tilfælde også selvom de ikke gør det.
- Sende farvedokumenter til forskellige outputenheder og medier uden manuelt at skulle justere farver i dokumenter eller oprindelige grafikobjekter. Dette er værdifuldt, hvis du opretter billeder, som skal bruges både på tryk og online.
- Udskrive farver korrekt til en ukendt farveoutputenhed. Du kan f.eks. gemme et dokument online, som du vil kunne udskrive med on-demand-farveudskrivning hvor som helst i verden.

Oprettelse af et arbejdsmiljø til farvestyring

Til toppen

Dit arbejdsmiljø påvirker, hvordan du ser farver på skærmen og på tryk. Du får de bedste resultater ved at kontrollere farverne og lyset i dit arbejdsmiljø på følgende måde:

- Se på dokumenterne i et miljø med et ensartet lysniveau og farvetemperatur. Sollysets farveegenskaber ændres f.eks. i løbet af dagen og dermed ændres farvernes udseende på skærmen. Så hold derfor persienner lukkede, eller arbejd i et rum uden vinduer. For at fjerne det blågrønne lys fra lysstofrør kan du installere D50-lys (5000 grader kelvin). Du kan også se på trykte dokumenter i en D50-lyskasse.
- Brug et rum, hvor vægge og loft har neutrale farver. Farverne i et rum kan påvirke opfattelsen af både skærmfarver og trykte farver. Den bedste farve til et visningsrum er neutral grå. Derudover kan farven på dit tøj, der reflekteres i skærmens glas, påvirke farvernes udseende på skærmen.
- Fjern farverige baggrundsmønstre fra skærmens skrivebord. Hektiske eller lyse mønstre omkring et dokument påvirker præcis farveopfattelse. Indstil skrivebordet til kun at vise neutrale gråtoner.
- Gennemse dokumentkorrekturer under realistiske forhold, som det færdige arbejde skal bruges i. Det kan f.eks. være en god idé at finde ud af, hvordan et katalog med husholdningsartikler tager sig ud under almindelige glødelamper, der benyttes i hjemmene, eller hvordan et katalog ser ud med kontormøbler under lysstofrør, som benyttes på kontorer. Den endelige farvevurdering skal dog altid foretages under de lysforhold, der er angivet i kontrakten.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

|

Holde farver ensartede

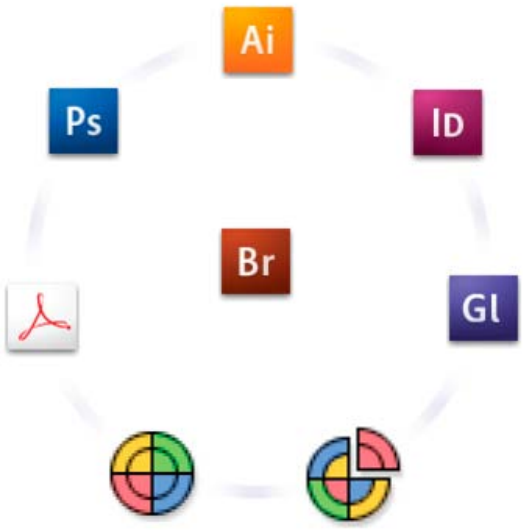
Om farvestyring i Adobe-programmer
Grundlæggende trin til produktion af ensartede farver
Synkronisering af farveindstillinger på tværs af Adobe-programmer
Opsætning af farvestyring
Ændring af visningen af CMYK-sort (Illustrator, InDesign)
Håndtering af proces- og staffagefarver

Til toppen

Om farvestyring i Adobe-programmer

Adobes farvestyring er med til at opretholde et ensartet udseende på farver, når du får billeder ind fra en ekstern kilde, redigerer dokumenter og overfører dem mellem Adobe-programmer og udskriver de færdige kompositioner. Dette system er baseret på konventioner, som er udviklet af ICC (International Color Consortium), en gruppe med ansvar for standardisering af profilformater og -procedurer, så der kan opnås ensartede og nøjagtige farver igennem en arbejdsproces.

Farvestyring er som standard slået til i farvestyrede Adobe-programmer. Hvis du har købt Adobe Creative Suite, synkroniseres farveindstillinger på tværs af programmer, så RGB- og CMYK-farver fremtræder ensartede. Det betyder, at farver ser ens ud, uanset hvilket program du ser dem i.



Farveindstillinger for Adobe Creative Suite synkroniseres på et centralt sted via Adobe Bridge.

Hvis du beslutter at ændre standardindstillingerne, kan du konfigurere Adobe farvestyring, så det svarer til almindelige outputforhold, ved hjælp af brugervenlige forudindstillinger. Du kan også tilpasse farveindstillinger, så de opfylder behovet i den aktuelle arbejdsproces.

Husk på, at de billedtyper, du arbejder med, og de krav, du stiller til dit output, har indflydelse på, hvordan du bruger farvestyring. Forskellige forhold spiller f.eks. ind på ensartetheden af farver i et RGB-fotoudskrivningsforløb, et kommercielt trykningsforløb med CMYK-farver, et blandet digitalt trykningsforløb med RGB/CMYK-farver og et udgivelsesforløb på internettet.

Til toppen

Grundlæggende trin til produktion af ensartede farver

1. Rådfør dig med dine produktionspartnere (hvis du har nogen) for at sørge for, at alle aspekter af din farvestyringsproces kan integreres problemfrit med deres.

Drøft, hvordan farveprocessen kan integreres med dine arbejdsgrupper og tjenesteudbydere, hvordan software og hardware skal konfigureres med henblik på integration i farvestyringssystemet, og på hvilket niveau farvestyring skal implementeres (Se Har du brug for farvestyring?.)

2. Kalibrer skærmen, og opret en profil til den.

Den første profil, du skal oprette, er en skærmprofil. Det er vigtigt at kunne se den nøjagtige farve, hvis du skal træffe beslutninger i kreativ henseende om den farve, du angiver i dit dokument (Se Kalibrering af skærmen og oprettelse af en profil til den.)

3. Føj farveprofiler til systemet for de input- og outputenheder, du vil bruge, f.eks. scannere og printere.

Farvestyringssystemet bruger profiler til at finde ud af, hvordan en enhed frembringer farver, og hvilke faktiske farver et dokument indeholder. Enhedsprofiler installeres ofte, når du føjer enheden til systemet. Du kan også bruge software og hardware fra tredjemand til at oprette mere nøjagtige profiler til bestemte enheder og særlige forhold. Hvis et dokument skal trykkes på et trykkeri, skal du kontakte serviceleverandøren for at bestemme profilen for trykkeenheden eller trykkeforholdene. (Se Om farveprofiler og Installation af en farveprofil).

4. Indstil farvestyring i Adobe-programmer.

Standardfarveindstillingerne dækker de fleste brugeres behov. Du kan dog ændre farveindstillingerne ved at gøre et af følgende:

- Hvis du bruger flere Adobe-programmer, skal du bruge Adobe® Bridge til at vælge en standardkonfiguration for farvestyring og synkronisere farveindstillinger på tværs af programmer, før du begynder at arbejde med dokumenter (Se Synkronisering af farveindstillinger på tværs af Adobe-programmer.)
- Hvis du kun bruger ét Adobe-program, eller hvis du vil tilpasse avancerede farvestyringsindstillinger, kan du ændre farveindstillinger for et bestemt program. (Se Opsætning af farvestyring.)

5. (Valgfrit) Få vist korrekte farver i en skærmkorrektur.

Når du har oprettet et dokument, kan du i en skærmkorrektur se, hvordan farver vil tage sig ud, når de udskrives eller vises i en bestemt enhed (Se Skærmkorrektur af farver.)

Bemærk! *En skærmkorrektur alene er ikke nok til at vise, hvordan overprint tager sig ud, når der anvendes offsettrykning. Hvis du arbejder med dokumenter, som indeholder overprint, kan du aktivere Vis overprint for at få vist overprint nøjagtigt i en skærmkorrektur. I Acrobat anvendes indstillingen Skærmversion af overprint automatisk.*

6. Brug farvestyring, når du udskriver og gemmer filer.

Formålet med farvestyring er at bevare et ensartet udseende af farverne på tværs af alle enheder i en arbejdsproces. Lad farvestyringsindstillingerne være aktiverede, når du udskriver dokumenter, gemmer filer og forbereder filer til visning online (Se Udskrivning med farvestyring og Farvestyring af dokumenter til onlinevisning).

Til toppen

Synkronisering af farveindstillinger på tværs af Adobe-programmer

Hvis du bruger Adobe Creative Suite, kan du bruge Adobe Bridge til automatisk at synkronisere farveindstillinger på tværs af programmer. Denne synkronisering sikrer, at farver har et ensartet udseende i alle farvestyrede Adobe-programmer.

Hvis farveindstillinger ikke synkroniseres, vises der en meddelelse øverst i dialogboksen Farveindstillinger i hvert program. Adobe anbefaler, at du synkroniserer farveindstillinger, før du begynder at arbejde med nye eller eksisterende dokumenter.

1. Åbn Bridge.

   Hvis du vil åbne Bridge fra et Creative Suite-program, skal du vælge Filer > Gennemse. Hvis du vil åbne Bridge direkte, skal du enten vælge Adobe Bridge i menuen Start (Windows) eller dobbeltklikke på ikonet Adobe Bridge (Mac OS).

2. Vælg Rediger > Creative Suite-farveindstillinger.
3. Vælg en farveindstilling på listen, og klik på Anvend.

   Hvis ingen af standardindstillingerne opfylder dine krav, skal du vælge Vis udvidet liste over farveindstillingsfiler for at få vist yderligere indstillinger. Hvis du vil installere en brugerdefineret indstillingsfil, f.eks. en fil, du har modtaget fra et trykkeri, skal du klikke på Vis gemte farveindstillingsfiler.

Til toppen

Opsætning af farvestyring

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Illustrator, InDesign, Photoshop) Vælg Rediger > Farveindstillinger.
   - (Acrobat) Vælg kategorien Farvestyring i dialogboksen Indstillinger.
2. Vælg en farveindstilling i menuen Indstillinger, og klik på OK.

   Den valgte indstilling bestemmer, hvilke farvearbejdsrum programmet bruger, hvad der sker, når du åbner og importerer filer med integrerede profiler, og hvordan farvestyringssystemet konverterer farver. Du kan se en beskrivelse af en indstilling ved at vælge indstillingen og derefter placere markøren på indstillingens navn. Beskrivelsen vises nederst i dialogboksen.

   Bemærk! *Farveindstillingerne i Acrobat er et udvalg af dem, der anvendes i InDesign, Illustrator og Photoshop.*

   I nogle situationer, f.eks. hvis du får en brugerdefineret outputprofil fra din tjenesteudbyder, vil du evt. skulle tilpasse bestemte indstillinger i dialogboksen Farveindstillinger. Det anbefales dog kun at arbejde med tilpasning, hvis man er erfaren bruger.

   Bemærk! *Hvis du arbejder med mere end ét Adobe-program, anbefales du at synkronisere dine farveindstillinger på tværs af programmer (Se Synkronisering af farveindstillinger på tværs af Adobe-programmer.)*

Til toppen

Ændring af visningen af CMYK-sort (Illustrator, InDesign)

Ren CMYK-sort (K=100) vises som kulsort (eller dybsort) på skærmen, når den udskrives på andre printere end PostScript-skrivebordsprintere eller eksporteres til et RGB-filformat. Hvis du i stedet for vil se forskellen mellem ren sort og dybsort, som den manifesterer sig ved professionel trykning, kan du ændre indstillingerne for Udseende af sort. Disse indstillinger ændrer ikke farveværdierne i et dokument.

1. Vælg Rediger > Indstillinger > Udseende af sort (Windows) eller [programnavn] > Indstillinger > Udseende af sort (Mac OS).
2. Vælg en indstilling for Skærmvisning:
   Vis alle sorte nøjagtigt Viser ren CMYK-sort som mørkegrå. Denne indstilling gør det muligt at se forskellen mellem ren sort og dybsort.

   Vis alt sort som dybsort Viser ren CMYK-sort som kulsort (RGB=000). Denne indstilling får ren sort og dybsort til at se ens ud på skærmen.
3. Vælg en indstilling for Udskriver/Eksporterer:
   Udskriv alle sorte nøjagtigt Når du udskriver til en anden skrivebordsprinter end en PostScript-printer eller eksporterer til et RGB-filformat, udskrives ren CMYK-sort ved brug af farvenumrene i dokumentet. Denne indstilling gør det muligt at se forskellen mellem ren sort og dybsort.

   Udskriv alt sort som dybsort Når du udskriver til en anden skrivebordsprinter end en PostScript-printer eller eksporterer til et RGB-filformat, udskrives ren CMYK-sort som kulsort (RGB=000). Denne indstilling får ren sort og dybsort til at se ens ud.

Til toppen

Håndtering af proces- og staffagefarver

Når farvestyring er aktiveret, bruger alle farver, du anvender eller opretter i et farvestyret Adobe-program, automatisk en farveprofil, som svarer til dokumentet. Hvis du skifter farvetilstand, bruger farvestyringssystemet de relevante profiler til at oversætte farven til den nye farvemodel, du bruger.

Brug følgende retningslinjer, når du arbejder med proces- og staffagefarver:

- Vælg et CMYK-arbejdsrum, som svarer til CMYK-outputforholdene, så du kan definere og få vist procesfarver nøjagtigt.
- Vælg farver fra et farvebibliotek. Adobe-programmer indeholder flere standardfarvebiblioteker, som du kan indlæse ved hjælp af panelmenuen Farveprøver.
- (Illustrator og InDesign) Aktiver Skærmversion af overprint for at få et nøjagtigt og ensartet indtryk af, hvordan staffagefarver ser ud på tryk.
- (Acrobat, Illustrator og InDesign) Brug Lab-værdierne (standard) til at få vist foruddefinerede staffagefarver (f.eks. farver fra bibliotekerne TOYO, PANTONE, DIC og HKS) og konvertere disse farver til procesfarver. Lab-værdier giver den største nøjagtighed og sikrer en ensartet visning af farver på tværs af Creative Suite-programmer. Hvis du vil have, at visningen og outputtet af disse farver skal stemme overens med tidligere versioner af Illustrator eller InDesign, skal du i stedet for bruge CMYK-ækvivalente værdier. Du kan finde hjælp til, hvordan du skifter mellem Lab- og CMYK-værdier for staffagefarver, i Illustrator Hjælp eller InDesign Hjælp.

Bemærk! *Staffagefarver til farvestyring har en stor lighed med staffagefarver på korrekturenheden og skærmen. Det er dog vanskeligt nøjagtigt at gengive en staffagefarve på en skærm eller korrekturenhed, fordi mange staffagetrykfarver findes uden for farveskalaerne på disse enheder.*
Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SR

|

Farveindstillinger

Tilpasning af farveindstillinger
Om farvearbejdsrum
Indstillinger for arbejdsrum
Om manglende og uoverensstemmende farveprofiler
Indstillinger for farvestyringspolitik
Indstillinger for farvekonvertering
Om gengivelsesmetoder
Avancerede funktioner i Photoshop

Tilpasning af farveindstillinger

Til toppen

Ved de fleste farvestyrede arbejdsprocesser er det bedst at bruge en forudindstillet farveindstilling, som er testet af Adobe Systems. Det anbefales kun at ændre indstillinger, hvis du har forstand på farvestyring og er helt sikker på de ændringer, du udfører.

Når du har tilpasset indstillinger, kan du gemme dem som en forudindstilling. Når du gemmer farveindstillinger, kan du genbruge dem og dele dem med andre brugere eller programmer.

- Hvis du vil gemme farveindstillingsfilen som en forudindstilling, skal du klikke på Gem i dialogboksen Farveindstillinger. Du kan sikre dig, at programmet viser navnet på indstillingen i dialogboksen Farveindstillinger, ved at gemme filen på standardplaceringen. Hvis du gemmer filen et andet sted, skal du indlæse filen, før du kan vælge indstillingen.
- Hvis du vil indlæse en forudindstilling af farver, som ikke er gemt på standardplaceringen, skal du klikke på Indlæs i dialogboksen Farveindstillinger, vælge den fil, du vil indlæse, og klikke på Åbn.

Bemærk! *I Acrobat kan du ikke gemme brugerdefinerede farveindstillinger. Hvis du vil dele brugerdefinerede farveindstillinger med Acrobat, skal du oprette filen i InDesign, Illustrator eller Photoshop og derefter gemme den i standardmappen Indstillinger. Den vil så være tilgængelig i kategorien Farvestyring i dialogboksen Indstillinger. Du kan også tilføje indstillingerne manuelt i standardmappen Indstillinger.*

Om farvearbejdsrum

Til toppen

Et arbejdsrum er et mellemliggende farverum, som bruges til at definere og redigere farve i Adobe-programmer. Hver farvemodel har en tilknyttet profil for et arbejdsrum. Du kan vælge profiler for arbejdsrum i dialogboksen Farveindstillinger.

En profil for et arbejdsrum fungerer som kildeprofilen for nyoprettede dokumenter, som bruger den tilknyttede farvemodel. Hvis f.eks. Adobe RGB (1998) er det aktuelle RGB-arbejdsrum, anvender alle nye RGB-dokumenter, som du opretter, farver fra Adobe RGB-farveskalaen (1998). Arbejdsrum bestemmer også udseendet af farver i ukodede dokumenter.

Hvis du åbner et dokument, der er integreret med en farveprofil, som ikke stemmer overens med profilen for arbejdsrummet, bruger programmet en farvestyringspolitik til at bestemme, hvordan farvedataene skal håndteres. I de fleste tilfælde er standardpolitikken at bevare den integrerede profil.

Indstillinger for arbejdsrum

Til toppen

Hvis du vil se indstillinger for arbejdsrum i Photoshop, Illustrator og InDesign, skal du vælge Rediger > Farveindstillinger. I Acrobat skal du vælge kategorien Farvestyring i dialogboksen Indstillinger.

Hvis du vil have vist en beskrivelse af en profil, skal du vælge profilen og derefter placere markøren på profilens navn. Beskrivelsen vises nederst i dialogboksen.

RGB Bestemmer programmets RGB-farverum. Normalt er det bedst at vælge Adobe RGB eller sRGB frem for profilen for en bestemt enhed (f.eks. en skærmprofil).
sRGB anbefales, når du forbereder billeder til internettet, fordi den definerer farverummet for den standardskærm, der bruges til at få vist billederne på internettet. sRGB er også velegnet, når du arbejder med billeder fra digitale kameraer på forbrugerniveau, fordi de fleste af disse kameraer bruger sRGB som standardfarverum.

Adobe RGB anbefales, når du forbereder dokumenter til udskrivning, fordi der i farveskalaen for Adobe RGB er farver, som kan udskrives (f.eks. cyan og blå), men som ikke kan defineres med sRGB. Adobe RGB er også et godt valg, når du arbejder med billeder fra digitale kameraer på professionelt niveau, fordi de fleste af disse kameraer bruger Adobe RGB som standardfarverum.

CMYK Bestemmer programmets CMYK-farverum. Alle CMYK-arbejdsrum er enhedsafhængige, dvs. at de er baseret på bestemte kombinationer af tryksværte og papir. De CMYK-arbejdsrum, som Adobe leverer, er baseret på standardbetingelser for professionel udskrivning.
Grå (Photoshop) eller Gråtone (Acrobat) Bestemmer programmets gråtonefarverum.

Staffage (Photoshop) Angiver, hvilken punktbredning der skal bruges ved visning af staffagefarvekanaler og duotones.
Bemærk! *I Acrobat kan du bruge farverummet i en integreret outputmåde i stedet for et dokumentfarverum til visning og udskrivning. Yderligere oplysninger om outputmåder finder du i Acrobat Hjælp.*
Adobe-programmer leveres med et sæt standardprofiler til arbejdsrum, der er anbefalet og testet af Adobe Systems til de fleste farvestyringsprocesser. Kun disse profiler vises som standard i menuerne til arbejdsrummet. Du kan få vist andre farveprofiler, som du har installeret på systemet, ved at vælge Avanceret tilstand (Illustrator og InDesign) eller Flere indstillinger (Photoshop). En farveprofil skal være tovejsorienteret (dvs. indeholde specifikationer for oversættelse både til og fra farverum), hvis den skal kunne vises i menuerne i arbejdsrummet.

Bemærk! *I Photoshop kan du oprette brugerdefinerede profiler til arbejdsrum. Adobe anbefaler dog, at du bruger en standardprofil til arbejdsrum frem for at oprette en brugerdefineret profil. Yderligere oplysninger finder du i Photoshop Support Knowledgebase på www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Til toppen

Om manglende og uoverensstemmende farveprofiler

For et nyoprettet dokument fungerer farvearbejdsprocessen normalt problemløst: Dokumentet bruger den profil for arbejdsrummet, der er knyttet til dens farvetilstand, til oprettelse og redigering af farver, medmindre andet er angivet.

Det arbejdsrum, du har angivet, bruges dog ikke nødvendigvis ved alle eksisterende dokumenter, og nogle eksisterende dokumenter er muligvis ikke farvestyrede. Det er normalt, at der forekommer følgende undtagelser under farvestyring:

- Du kan åbne et dokument eller importere farvedata (ved f.eks. at kopiere og indsætte eller trække og slippe) fra et dokument, som ikke er kodet med en profil. Dette er ofte tilfældet, når du åbner et dokument, der er oprettet i et program, som enten ikke understøtter farvestyring, eller hvor farvestyring er slået fra.
- Du kan åbne et dokument eller importere farvedata fra et dokument, der er kodet med en profil, der er anderledes end det aktuelle arbejdsrum. Det kan være tilfældet, når du åbner et dokument, der er oprettet med forskellige farvestyringsindstillinger, eller er scannet og kodet med en scannerprofil.

I begge tilfælde bruger programmet en farvestyringspolitik til at afgøre, hvordan farvedataene i dokumentet skal håndteres.

Hvis profilen mangler eller ikke stemmer overens med arbejdsrummet, vises der evt. en advarselsmeddelelse, afhængigt af hvilke indstillinger du har angivet i dialogboksen Farveindstillinger. Profiladvarsler er som standard deaktiverede, men du kan aktivere dem for at sikre den korrekte farvestyring af dokumenter fra gang til gang. Advarselsmeddelelserne er forskellige i de forskellige programmer, men generelt har du følgende muligheder:

- (Anbefales) Undlad at ændre dokumentets farvedata eller de importerede farvedata. Du kan f.eks. bruge den integrerede profil (hvis den findes), lade være med at give dokumentet en farveprofil (hvis der ikke findes en) eller bevare numrene i indsatte farvedata.
- Juster dokumentets farvedata eller de importerede farvedata. Når du f.eks. åbner et dokument, hvor der mangler en farveprofil, kan du vælge at tildele den aktuelle arbejdsrumsprofil eller en anden profil. Når du åbner et dokument med en uoverensstemmende farveprofil, kan du vælge at annullere profilen eller konvertere farverne til det aktuelle arbejdsrum. Når du importerer farvedata, kan du vælge at konvertere farverne til det aktuelle arbejdsrum for at bevare deres udseende.

Til toppen

Indstillinger for farvestyringspolitik

En farvestyringspolitik bestemmer, hvordan programmet håndterer farvedata, når du åbner et dokument eller importerer et billede. Du kan vælge forskellige politikker for RGB- og CMYK-billeder, og du kan angive, hvornår der skal vises advarselsmeddelelser. Vælg Rediger > Farveindstillinger for at få vist indstillinger for farvestyringspolitikker.

Hvis du vil have vist en beskrivelse af en politik, skal du vælge politikken og derefter placere markøren på politikkens navn. Beskrivelsen vises nederst i dialogboksen.

RGB, CMYK og Grå (Gråtoneindstillingen er kun tilgængelig for Photoshop). Angiver den politik, der skal følges, når du tilføjer farver i det aktuelle arbejdsrum (enten ved at åbne filer eller importere billeder til det aktuelle dokument). Vælg mellem følgende indstillinger:

Bevar integrerede profiler Bevarer altid integrerede farveprofiler, når filer åbnes. Denne indstilling anbefales til de fleste arbejdsprocesser, fordi den giver en ensartet farvestyring. Hvis du vil bevare CMYK-numre, skal du dog vælge Bevar numre (ignorer sammenlænkede profiler) i stedet for.

Konverter til arbejdsrum Konverterer farver til den aktuelle arbejdsrumsprofil, når du åbner filer og importerer billeder. Vælg denne indstilling, hvis du vil gennemtvinge, at alle farver bruger en enkelt profil (den aktuelle arbejdsrumsprofil).

Bevar numre (ignorer sammenlænkede profiler) Denne indstilling bruges til CMYK i InDesign og Illustrator. Bevarer farvenumre, når du åbner filer og importerer billeder. Du kan dog stadig bruge farvestyring til at vise farver nøjagtigt i Adobe-programmer. Vælg denne indstilling, hvis du vil bruge en sikker CMYK-arbejdsproces. I InDesign kan du tilsidesætte denne politik for enkeltobjekter ved at vælge Objekt > Farveindstillinger.

Fra Ignorerer integrerede farveprofiler, når du åbner filer og importerer billeder, og tildeler ikke profilen for arbejdsrummet til nye dokumenter. Vælg denne indstilling, hvis du vil annullere farvemetadata, som stammer fra den, der oprindeligt oprettede dokumentet.

Uoverensstemmende profiler: Spørg, når der åbnes Viser en meddelelse, hver gang du åbner et dokument, der er kodet med en anden profil end det aktuelle arbejdsrum. Du får mulighed for at tilsidesætte politikkens standardvirkemåde. Vælg denne indstilling, hvis du vil sikre korrekt farvestyring af dokumenter fra gang til gang.

Uoverensstemmende profiler: Spørg, når der indsættes Viser en meddelelse, hvis der opstår uoverensstemmelser mellem farveprofiler, når

farver importeres til et dokument via indsættelse eller træk og slip. Du får mulighed for at tilsidesætte politikkens standardvirkemåde. Vælg denne indstilling, hvis du vil sikre korrekt farvestyring af indsatte farver fra gang til gang.

Manglende profiler: Spørg, når der åbnes Viser en meddelelse, hver gang du åbner et ukodet dokument. Du får mulighed for at tilsidesætte politikkens standardvirkemåde. Vælg denne indstilling, hvis du vil sikre korrekt farvestyring af dokumenter fra gang til gang.

Til toppen

Indstillinger for farvekonvertering

Med farvekonverteringsindstillingerne kan du styre, hvordan programmet håndterer farverne i et dokument, når det går fra ét farverum til et andet. Det anbefales kun at ændre disse indstillinger, hvis du har forstand på farvestyring og er helt sikker på de ændringer, du udfører. Du kan se konverteringsindstillinger ved at vælge Rediger > Farveindstillinger og vælge Avanceret tilstand (Illustrator og InDesign) eller Flere indstillinger (Photoshop). I Acrobat skal du vælge kategorien Farvestyring i dialogboksen Indstillinger.

System Angiver det farvestyringsmodul (CMM), der bruges til at overføre farveskalaen for ét farverum til farveskalaen for et andet. For de fleste brugere opfylder standardkernen i Adobe (ACE) alle konverteringsbehov.

Du kan se en beskrivelse af en kerne- eller metodeindstilling ved at vælge indstillingen og derefter placere markøren på navnet for indstillingen. Beskrivelsen vises nederst i dialogboksen.

Metode (Photoshop, Illustrator, InDesign) Angiver den gengivelsesmetode, der bruges til at oversætte ét farverum til et andet. Forskelle mellem gengivelsesmetoder er kun åbenbare, når du udskriver et dokument eller konverterer det til et andet arbejdsrum.

Brug sortpunktskompensation Sikrer, at skyggen i billedet bevares ved at simulere outputenhedens fulde dynamiske område. Vælg denne indstilling, hvis du vil bruge sortpunktskompensation, når du udskriver (hvilket anbefales i de fleste tilfælde).

Brug rastersimulering (Photoshop) Styrer, om farver skal rastersimuleres, når billeder med 8-bit pr. kanal konverteres mellem farverum. Når indstillingen Brug rastersimulering er markeret, blander Photoshop farverne i målfarverummet for at simulere en manglende farve, der fandtes i kilderummet. Selvom rastersimulering hjælper med at reducere striber på et billede, kan det også medføre større filstørrelser, når billeder komprimeres til webbrug.

Kompenser for scenegengivne profiler (Photoshop) Sammenligner videokontrast ved konvertering fra scene til outputprofiler. Denne indstilling afspejler standardfarvestyringen i After Effects.

Til toppen

Om gengivelsesmetoder

En *gengivelsesmetode* fastlægger, hvordan et farvestyringssystem skal håndtere farvekonvertering fra ét farverum til et andet. Forskellige gengivelsesmetoder anvender forskellige regler til at bestemme, hvordan kildefarverne justeres. Eksempelvis kan farver, som ligger inden for målfarveskalaen, forblive uændrede, eller de kan justeres for at bevare det oprindelige område af visuelle forhold, når de oversættes til en mindre målfarveskala. Hvilket resultat der kommer ud af at vælge en gengivelsesmetode, afhænger af dokumenters grafiske indhold og de profiler, der bruges til at angive farverum. Visse profiler frembringer identiske resultater for forskellige tilstræbte gengivelsesmetoder.

Generelt er det bedst at bruge standardgengivelsesmetoden for den valgte farveindstilling, som er testet af Adobe Systems med henblik på opfyldelse af industristandarder. Hvis du f.eks. vælger en farveindstilling for Nordamerika eller Europa, er standardgengivelsesmetoden Relativ farvemåling. Hvis du vælger en farveindstilling for Japan, er standardgengivelsesmetoden Sanselig.

Du kan vælge en gengivelsesmetode, når du vælger farvekonverteringsindstillinger for farvestyringssystemet, korrektur af farver på skærmen og illustrationer, der skal udskrives:

Sanselig Sigter mod at bevare de visuelle forhold mellem farver på en måde, der opfattes som naturlig for det menneskelige øje, selvom selve farveværdierne kan ændres. Denne metode egner sig til fotografiske billeder med mange farver uden for farveskalaen. Dette er standardgengivelsesmetoden for den japanske trykkeribranche.

Farvemætning Prøver at oprette levende farver i et billede på bekostning af en nøjagtig gengivelse af farverne. Denne gengivelsesmetode egner sig til grafik som grafer eller diagrammer, hvor klare, mættede farver er vigtigere end det nøjagtige forhold mellem farverne.

Relativ kolorimetri Sammenligner kildefarverummets ekstremt lyse områder med målfarverummets og ændrer alle farver i overensstemmelse hermed. Farver uden for farveskalaen ændres til den nærmeste reproducerbare farve i destinationsfarverummet. Relativ farvemåling bevarer flere af de oprindelige farver i et billede end Sanselig. Dette er standardgengivelsesmetoden for trykning i Nordamerika og Europa.

Absolut kolorimetri Undlader at ændre farver, som ligger inden for målfarveskalaen. Farver uden for farveskalaen skæres væk. Der udføres ikke skalering af farver til destinations hvide punkt. Denne metode forsøger at opretholde farvenøjagtigheden på bekostning af forholdet mellem farver og egner sig til i korrekturer at simulere output fra en bestemt enhed. Denne metode er især hensigtsmæssig, hvis du vil have vist, hvordan papirfarven påvirker farverne i udskriften.

Til toppen

Avancerede funktioner i Photoshop

Du kan få vist avancerede farvestyringsfunktioner i Photoshop ved at vælge Rediger > Farveindstillinger og vælge Flere indstillinger.

Dæmp skærmfarvemætning med Bestemmer, om farvemætningen skal dæmpes med den angivne mængde, når farverne vises på skærmen. Når denne indstilling er valgt, kan den være en hjælp til at visualisere hele området i farverum med farveskalaer, der er større end skærmens. Det forårsager dog en uoverensstemmelse mellem visning på skærmen og output. Når indstillingen ikke er valgt, kan forskellige farver på billedet blive vist som én farve.

Bland RGB-farver med Gamma Styrer, hvordan RGB-farver blandes for at producere sammensatte data (når du f.eks. blander eller maler lag med tilstanden Normal). Når indstillingen er valgt, blandes RGB-farver i farverummet i henhold til den angivne gamma. En gamma på 1,00 anses for "kolorimetrisk korrekt" og bør medføre færrest kantartefakter. Når indstillingen ikke er valgt, blandes RGB-farver direkte i dokumentets

farverum.
Bemærk! *Når du vælger Bland RGB-farver med Gamma, ser lagdelte dokumenter anderledes ud, når de vises i andre programmer, end de gør i Photoshop.*

(cc) BY-NC-SA

|

Arbejde med farveprofiler

Om farveprofiler
Om skærmkalibrering og skærmbeskrivelse
Kalibrering af skærmen og oprettelse af en profil til den
Installation af en farveprofil
Integrering af en farveprofil
Integrering af en farveprofil (Acrobat)
Ændring af et dokuments farveprofil
Tildele eller fjerne en farveprofil (Illustrator, Photoshop)
Tildeling eller fjernelse af en farveprofil (InDesign)
Konvertering af dokumentfarver til en anden profil (Photoshop)
Konvertering af dokumentfarver til farveprofilerne Multikanal, Enhedslink eller Abstrakt (Photoshop)
Konvertering af dokumentfarver til en anden profil (Acrobat)

Om farveprofiler

Til toppen

Præcis, ensartet farvestyring kræver nøjagtige ICC-kompatible profiler til alle dine farveenheder. Uden f.eks. en nøjagtig scannerprofil kan et perfekt indscannet billede blive vist forkert i et andet program, simpelthen på grund af forskelle mellem scanneren og det program, billedet vises i. Denne misvisende gengivelse kan medføre, at du foretager unødvendige, tidskrævende og potentielt skadelige "rettelser" af et allerede tilfredsstillende billede. Med en nøjagtig profil kan et program, som importerer billedet, korrigere for eventuelle forskelle mellem enheder og vise en scannings faktiske farver.

Et farvestyringssystem bruger følgende typer profiler:

Skærmprofiler Beskriver, hvordan skærmen aktuelt gengiver farve. Dette er den første profil, du bør oprette, fordi præcis visning af farver på skærmen giver mulighed for afgørende farvevalg i designprocessen. Hvis det, du ser på skærmen, ikke svarer til de faktiske farver i dokumentet, kan du ikke opretholde ensartede farver.

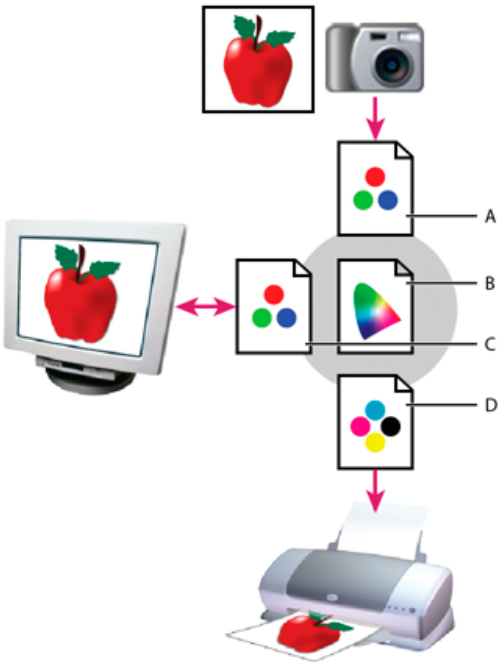
Inputenhedsprofiler Beskriver, hvilke farver en inputenhed kan hente eller indscanne. Hvis dit digitale kamera har forskellige profiler, anbefales du at vælge Adobe RGB. Ellers kan du bruge sRGB (som er standard på de fleste kameraer). Erfarne brugere kan også overveje at bruge forskellige profiler til forskellige lyskilder. Med hensyn til scannerprofiler opretter nogle fotografer separate profiler for hver type filmfabrikat, der scannes på en scanner.

Outputenhedsprofiler Beskriver farverummet på outputenheder som skrivebordsprintere eller en trykpresse. Farvestyringssystemet bruger outputenhedsprofiler til at overføre farverne fra et dokument korrekt til farverne i farveskalaen på en outputenheds farverum. Outputprofilen bør også tage højde for særlige udskrivningsforhold, f.eks. papir- og trykfarvetype. Højglanspapir kan f.eks. vise et andet farveinterval end mat papir.

De fleste printerdrivere leveres med indbyggede farveprofiler. Det er en god ide at afprøve disse profiler, før du investerer i brugerdefinerede profiler.

Dokumentprofiler Definerer det specifikke RGB- eller CMYK-farverum for et dokument. Ved at tildele et dokument en profil, dvs. tagge det, definerer programmet farvernes faktiske udseende i dokumentet. R=127, G=12, B=107 er f.eks. blot et sæt af numre, som forskellige enheder viser forskelligt. Men kodet med Adobe RGB-farverummet angiver disse numre en faktisk farve eller lysbølgelængde, i dette tilfælde en bestemt lilla farve.

Når farvestyring er aktiveret, tildeler Adobe-programmer automatisk nye dokumenter en profil baseret på indstillingerne for arbejdsrum i dialogboksen Farveindstillinger. Dokumenter uden tildelte profiler kaldes ukodede og indeholder kun rå farvenumre. Når du arbejder med ukodede dokumenter, anvender Adobe-programmer profilen for det aktuelle arbejdsrum til at vise og redigere farver.



Farvestyring ved hjælp af profiler
***A.** Profiler beskriver farverummene for inputenheden og dokumentet. **B.** Ved hjælp af beskrivelserne i profilerne kan farvestyringssystemet identificere dokumentets virkelige farver. **C.** Skærmens profil fortæller farvestyringssystemet, hvordan det skal oversætte dokumentets numeriske værdier til værdier i skærmens farverum. **D.** Ved hjælp af outputenhedens profil kan farvestyringssystemet oversætte dokumentets numeriske værdier til farveværdier for outputenheden, så det er det korrekte farveudseende, der bliver udskrevet.*

Til toppen

Om skærmkalibrering og skærmbeskrivelse

Profilsoftware kan både bruges til at kalibrere og beskrive skærmen. Kalibrering af skærmen gør den kompatibel med en foruddefineret standard. Du kan f.eks. justere skærmen, så den viser farver ved hjælp af grafikstandarden med det hvide punkts farvetemperatur på 5000 °K (Kelvin). Ved beskrivelse af skærmen oprettes en profil, der beskriver, hvordan skærmen for øjeblikket gengiver farver.

Skærmkalibrering omfatter justering af følgende videoindstillinger:

Lysstyrke og kontrast Det samlede niveau og område for intensiteten på skærmen. Disse parametre fungerer ligesom på et fjernsyn. Et skærmkalibreringsværktøj hjælper dig med at vælge den optimale klarhed og kontrastudsnit til kalibreringen.

Gamma Lysstyrken for mellemtoneværdierne. De værdier, der frembringes af en skærm fra sort til hvid, er ulineære. Hvis du afbilder værdierne, viser de en kurve, som ikke er en ret linje. Gamma definerer værdien for denne kurve halvvejs mellem sort og hvid.

Fosfortyper De substanser, som CRT-skærme bruger til at udsende lys. Forskellige fosfortyper har forskellige farveegenskaber.

Hvidt punkt Farven og intensiteten af den lyseste hvid, som skærmen kan gengive.

Til toppen

Kalibrering af skærmen og oprettelse af en profil til den

Når du kalibrerer skærmen, justerer du den, så den overholder en bestemt specifikation. Når skærmen er kalibreret, kan du gemme en farveprofil ved hjælp af profileringsprogrammet. Profilen beskriver, hvordan skærmen viser farver – hvilke farver der kan eller ikke kan vises på skærmen, og hvordan de numeriske farveværdier i et billede skal konverteres, for at farverne bliver vist korrekt.

1. Sørg for, at skærmen har været tændt i mindst en halv time. Derved har den fået tid nok til at varme op og give et mere ensartet output.
2. Sørg for, at skærmen viser tusindvis af farver eller flere. Ideelt set skal skærmen vise millioner af farver eller 24-bit eller højere.
3. Fjern farvestrålende baggrundsmønstre på skærmens skrivebord, og indstil skrivebordet til at vise neutrale grå farver. Urolige mønstre eller lyse farver omkring et dokument påvirker den præcise farveopfattelse.
4. Benyt en af følgende fremgangsmåder til at kalibrere og profilere skærmen:
   - I Windows skal du installere og bruge et skærmkalibreringsprogram.
   - I Mac OS skal du bruge kalibreringsværktøjet, som findes under Systemindstillinger/Skærm/fanen Farve.
   - Du opnår de bedste resultater ved at bruge software og måleudstyr fra en tredjepartsleverandør. Normalt kan brugen af måleudstyr, f.eks. et spektrofotometer, sammen med software oprette mere nøjagtige profiler, fordi et instrument kan måle de farver, der vises på en skærm, meget mere nøjagtigt end det menneskelige øje.

***Bemærk!** Skærmens ydelse ændres og aftager med tiden. Omkalibrer og profiler skærmen cirka en gang om måneden. Hvis du finder det vanskeligt eller umuligt at kalibrere skærmen, kan det skyldes, at den er for gammel og udslidt.*

De fleste profileringsprogrammer tildeler automatisk den nye profil som standardskærmprofil. Oplysning om, hvordan du tildeler skærmprofilen manuelt, finder du i Hjælp-systemet til dit operativsystem.

Installation af en farveprofil

Til toppen

Når du føjer en enhed til systemet, installeres der ofte farveprofiler. Nøjagtigheden af disse profiler (der ofte kaldes generelle profiler eller generiske profiler) varierer fra producent til producent. Du kan også skaffe enhedsprofiler fra din serviceudbyder, hente profiler fra internettet eller oprette brugerdefinerede profiler med professionelt profiludstyr.

- Højreklik i Windows på en profil, og vælg Installer profil. Du kan også kopiere profilerne til mappen WINDOWS\system32\spool\drivers\color.
- I Mac OS skal du kopiere profiler til mappen /Bibliotek/Farvesynk/Profiler eller mappen /Brugere/brugernavn]/Bibliotek/Farvesynk/Profiler.

  Når du har installeret farveprofiler, skal du genstarte Adobe-programmer.

Integrering af en farveprofil

Til toppen

For at kunne integrere en farveprofil i et dokument, som du har oprettet i Illustrator, InDesign eller Photoshop, skal du gemme eller eksportere dokumentet i et format, som understøtter ICC-profiler.

1. Gem eller eksporter dokumentet i et af følgende filformater: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Large Document Format eller TIFF.
2. Vælg den ønskede indstilling for integration af ICC-profiler. Denne indstillings navn og placering er forskellig fra program til program. Søg i Adobe Hjælp for at få yderligere vejledning.

Integrering af en farveprofil (Acrobat)

Til toppen

Du kan integrere en farveprofil i et objekt eller en hel PDF-fil. Acrobat tildeler den korrekte profil, der er angivet i dialogboksen Konverterer farver, til det valgte farverum i PDF-filen. Yderligere oplysninger om emnet farvekonvertering finder du i Acrobat Hjælp.

Ændring af et dokuments farveprofil

Til toppen

Det er meget sjældent, at der er brug for at ændre farveprofilen for et dokument. Grunden hertil er, at programmet automatisk tildeler farveprofilen ud fra de indstillinger, du vælger i dialogboksen Farveindstillinger. De eneste gange, du manuelt skal ændre en farveprofil, er, når du forbereder et dokument til en anden outputdestination eller ændrer virkemåden af en politik, som du ikke længere ønsker implementeret i dokumentet. Kun erfarne brugere anbefales at ændre profilen.

Du kan ændre farveprofilen for et dokument på følgende måder:

- Tildele en ny profil. Farvenumrene i dokumentet forbliver uændrede, men den nye profil kan ændre udseendet af farverne på skærmen markant.
- Fjerne profilen, så dokumentet ikke længere er farvestyret.
- (Acrobat, Photoshop og InDesign) Konvertere farverne i dokumentet til farverummet i en anden profil. Farvenumrene ændres i et forsøg på at bevare de oprindelige farvers udseende.

Tildele eller fjerne en farveprofil (Illustrator, Photoshop)

Til toppen

1. Vælg Rediger > Tildel profil.
2. Vælg en indstilling, og klik på OK:
   Dette dokument skal ikke farvestyres Fjerner den eksisterende profil fra dokumentet. Vælg denne indstilling, hvis du er sikker på, at dokumentet ikke skal farvestyres. Når du har fjernet profilen fra et dokument, bestemmes farvers udseende af programmets profiler for arbejdsrummet.

   Aktuel [farvemodel: arbejdsrum] Tildeler profilen for arbejdsrummet til dokumentet.

   Profil Her kan du vælge en anden profil. Programmet tildeler den nye profil til dokumentet uden at konvertere farver til profilområdet. Dette kan ændre udseendet af farverne på skærmen markant.

Tildeling eller fjernelse af en farveprofil (InDesign)

Til toppen

1. Vælg Rediger > Tildel profil.
2. Vælg en af følgende indstillinger for RGB-profil og CMYK-profil:
   Annuller (brug aktuelt arbejdsrum) Fjerner den eksisterende profil fra dokumentet. Vælg denne indstilling, hvis du er sikker på, at dokumentet ikke skal farvestyres. Når du har fjernet profilen fra dokumentet, bestemmes farvers udseende af programmets profiler for

arbejdsrummet, og du kan ikke længere integrere en profil i dokumentet.

Tildel aktuelt arbejdsrum [arbejdsrum] Tildeler dokumentet profilen for arbejdsrummet.

Tildel profil Her kan du vælge en anden profil. Programmet tildeler den nye profil til dokumentet uden at konvertere farver til profilområdet. Dette kan ændre udseendet af farverne på skærmen markant.

3. Vælg en gengivelsesmetode for hver grafiktype i dokumentet. For hver grafiktype kan du vælge én af de fire standardmetoder, eller du kan bruge gengivelse af farveindstillinger, som bruger den gengivelsesmetode, der aktuelt er angivet i dialogboksen Farveindstillinger. Søg i hjælpen for at få yderligere oplysninger om gengivelsesmetode.

   Der findes følgende grafiktyper:

   Gengivelse af rene farver Angiver gengivelsen for alt vektorgrafik (områder med massiv farve) i indbyggede objekter i InDesign.

   Standardbilledgengivelse Indstiller standardgengivelsesmetoden for bitmapbilleder, der er placeret i InDesign. Du kan tilsidesætte denne indstilling for det enkelte billede.

   Gengivelse efter blanding Indstiller gengivelsesmetoden til korrekturrummet eller det endelige farverum for farver, der er et resultat af gennemsigtighedskombinationer på siden. Brug denne indstilling, når dokumentet indeholder gennemsigtige objekter.

4. Vælg Eksempel for at få vist virkningerne ved tildeling af en ny profil i dokumentet, og klik derefter på OK.

Til toppen

Konvertering af dokumentfarver til en anden profil (Photoshop)

1. Vælg Rediger > Konverter til profil.
2. Vælg den farveprofil, du vil konvertere dokumentets farver til, under Målrum. Dokumentet konverteres til og kodes med denne nye profil.
3. Angiv under Konverteringsindstillinger en farvestyringskerne, en gengivelsesmetode og indstillinger for sort punkt og rastersimulering (hvis tilgængelig) (Se Indstillinger for farvekonvertering.)
4. Vælg Samkopier billede for at samkopiere alle lag i dokumentet til et enkelt lag ved konvertering.
5. Vælg Eksempel for at få vist virkningerne af konverteringen i dokumentet.

Til toppen

Konvertering af dokumentfarver til farveprofilerne Multikanal, Enhedslink eller Abstrakt (Photoshop)

1. Vælg Rediger > Konverter til profil.
2. Klik på Avanceret. Følgende ekstra ICC-profiltyper er tilgængelige under Destinationsfarverum:
   Multikanal Profiler, som understøtter mere end fire farvekanaler. Disse er nyttige, når du udskriver mere end fire trykfarver.

   Enhedslink Profiler, som transformeres fra ét enhedsfarverum til et andet uden at bruge et mellemliggende farverum i processen. Disse er nyttige, når der kræves specifikke kortlægninger af enhedsværdier (f.eks. 100 % sort).

   Abstrakt Profiler, som aktiverer brugerdefinerede billedeffekter. Abstrakte profiler kan have LAB/XYZ-værdier til både input- og outputværdier, hvilket gør det muligt at oprette en brugerdefineret farvetabel for at opnå den ønskede specialeffekt.
   Bemærk! *Gråtone-, RGB-, LAB- og CMYK-farveprofiler er grupperet efter kategori i visningen Avanceret. De er forenet i menuen Profil i visningen Grundlæggende.*
3. Vælg Eksempel for at få vist virkningerne af konverteringen i dokumentet.

Til toppen

Konvertering af dokumentfarver til en anden profil (Acrobat)

Du konverterer farver i et PDF-dokument ved at bruge Værktøjer > Produktion til udskrivning > Konverter farver. Yderligere oplysninger om emnet farvekonvertering finder du i Acrobat Hjælp.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

|

Farvestyring af dokumenter til onlinevisning

Farvestyring af dokumenter til onlinevisning
Farvestyring af PDF-filer til onlinevisning
Farvestyring af HTML-dokumenter til onlinevisning

Farvestyring af dokumenter til onlinevisning

Til toppen

Farvestyring til onlinevisning er meget forskellig fra farvestyring til trykte medier. Med trykte medier har man langt mere kontrol over udseendet af det endelige dokument. Med onlinemedier vil dokumentet blive vist på en lang række skærme, som måske ikke er kalibrerede, og skærmsystemer, som i væsentlig grad begrænser din kontrol over farvernes ensartethed.

Når du farvestyrer dokumenter, som udelukkende skal vises på internettet, anbefales du at bruge sRGB-farverummet. sRGB er standardarbejdsrum til de fleste farveindstillinger i Adobe, men du kan kontrollere, at sRGB er valgt i dialogboksen Farveindstillinger (Photoshop, Illustrator, InDesign) eller i indstillingerne for Farvestyring (Acrobat). Når arbejdsrummet er indstillet til sRGB, bruger RGB-grafik, du opretter, sRGB som farverum.

Når du arbejder med billeder, som har en anden integreret farveprofil end sRGB, skal du konvertere billedfarverne til sRGB, før du gemmer billedet til brug på internettet. Hvis programmet automatisk skal konvertere farverne til sRGB, når du åbner billedet, skal du vælge Konverter til aktuelt farverum som RGB-farvestyringspolitik. Kontroller, at RGB-arbejdsrum er indstillet til sRGB. I Photoshop og InDesign kan du også konvertere farverne til sRGB manuelt med kommandoen Rediger > Konverter til profil.

Bemærk! *I InDesign konverterer kommandoen Konverter til profil kun farver i indbyggede, ikke indsatte, objekter i dokumentet.*

Farvestyring af PDF-filer til onlinevisning

Til toppen

Når du eksporterer PDF-filer, kan du vælge at integrere profiler. PDF-filer med integrerede profiler gengiver farve ensartet i Acrobat 4.0 eller senere versioner, der kører på et korrekt konfigureret farvestyringssystem.

Husk på, at integration af farveprofiler øger PDF-filers størrelse. RGB-profiler er normalt små (omkring 3 KB), men CMYK-profiler kan ligge mellem 0,5 og 2 MB.

Farvestyring af HTML-dokumenter til onlinevisning

Til toppen

Mange webbrowsere understøtter ikke farvestyring. Af de browsere, der understøtter farvestyring, kan ikke alle forekomster siges at være farvestyrede, fordi de i nogle tilfælde kører på systemer, hvor skærmene ikke er kalibrerede. Desuden er det de færreste websider, der indeholder billeder med integrerede profiler. Hvis du administrerer et meget kontrolleret miljø, f.eks. intranettet i et designstudie, vil du måske kunne opnå en vis grad af HTML-farvestyring for billeder ved at udstyre alle med en browser, som understøtter farvestyring, og kalibrere alle skærme.

Du kan tilnærme farvers udseende på ikke-kalibrerede skærme ved hjælp af sRGB-farverummet. Men eftersom farver gengives forskelligt på ukalibrerede skærme, vil du stadig ikke kunne forvente den samlede skala af potentielle visningsmuligheder.

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

|

Farvestyring af dokumenter ved udskrivning

Udskrivning med farvestyring
Lade printeren bestemme farver ved udskrivning
Lade programmet bestemme farver ved udskrivning
Anskaffelse af brugerdefinerede profiler til skrivebordsprintere
Farvestyring af PDF-filer til udskrivning

Udskrivning med farvestyring

Til toppen

Med farvestyringsindstillinger for udskrivning kan du angive, hvordan Adobe-programmer skal håndtere de udgående billeddata, så printeren udskriver farver på samme måde, som de vises på skærmen. Hvilke muligheder du har for at udskrive farvestyrede dokumenter, afhænger af, hvilket Adobe-program du bruger, og hvilken outputenhed du vælger. Generelt har du følgende muligheder for håndtering af farver under udskrivning:

- Lade printeren bestemme farver.
- Lade programmet bestemme farver.
- (InDesign) Brug ikke farvestyring. I denne arbejdsproces foretages der ingen farvekonvertering. Du skal evt. også deaktivere farvestyring i printerdriveren. Denne metode er især hensigtsmæssig ved udskrivning af testmål eller oprettelse af brugerdefinerede profiler.

Lade printeren bestemme farver ved udskrivning

Til toppen

I dette arbejdsforløb udfører programmet mindst mulig farvekonvertering for at få dokumentet ind i et farverum, som printeren understøtter. Ved udskrift af CMYK eller duotonebilleder på en inkjet-printer konverterer programmet f.eks. til RGB eller Lab-farver afhængigt af printerunderstøttelsen.

Denne metode er især nyttig, når du udskriver på inkjetfotoprintere, fordi hver kombination af papirtype, udskriftsopløsning og yderligere udskrivningsparametre (f.eks. udskrivning ved høj hastighed) kræver sin særlige profil. De fleste nye inkjetfotoprintere leveres med ret nøjagtige profiler indbygget i driveren, så du sparer tid og undgår fejltagelser ved at lade printeren vælge den rigtige profil. Denne metode anbefales også, hvis du ikke er fortrolig med farvestyring.

Hvis du vælger denne fremgangsmåde, er det meget vigtigt, at du angiver udskrivningsindstillinger og aktiverer farvestyring i din printerdriver. Søg i Hjælp for at få yderligere vejledning.

Hvis du vælger en PostScript-printer, kan du benytte PostScript-farvestyring. PostScript-farvestyring gør det muligt at oprette sammensat farveoutput eller farveseparationer på RIP'en (Raster Image Processor), en proces, der kaldes in-RIP-separationer. På denne måde kan et program nøjes med at angive parametre for separation og lade enheden beregne de endelige farveværdier. PostScript-farvestyrede outputarbejdsprocesser kræver en outputenhed, som understøtter PostScript-farvestyring ved hjælp af PostScript Level 2, version 2017 eller nyere eller PostScript Language Level 3.

Lade programmet bestemme farver ved udskrivning

Til toppen

I denne arbejdsproces udfører programmet al farvekonvertering og opretter farvedata, som gælder specifikt for én outputenhed. Programmet bruger de tildelte farveprofiler til at konvertere farver til outputenhedens farveskala og sender de værdier, der fremkommer, til outputenheden. Denne metodes nøjagtighed afhænger af nøjagtigheden af den printerprofil, du vælger. Brug denne arbejdsproces, når du har brugerdefinerede ICC-profiler for hver specifik kombination af printer, trykfarve og papir.

Hvis du vælger denne mulighed, er det meget vigtigt, at du deaktiverer farvestyring i din printerdriver. Lader du programmet og printerdriveren håndtere farver samtidig under udskrivningen, giver det uforudsigelige farveresultater. Søg i Hjælp for at få yderligere vejledning.

Anskaffelse af brugerdefinerede profiler til skrivebordsprintere

Til toppen

Hvis de outputprofiler, som din printer leveres med, ikke giver tilfredsstillende resultater, kan du skaffe brugerdefinerede profiler på følgende måder:

- Køb en profil til din printer- og papirtype. Dette er normalt den letteste og billigste måde.
- Køb en profil specifikt til din printer og det papir, du bruger. Bruger du denne måde, skal du udskrive et profileringsmål på den printer og det papir, du bruger, og levere dette mål til en virksomhed, som kan oprette en specifik profil. Dette er dyrere end at købe en standardprofil, men kan give bedre resultater, fordi der tages højde for fremstillingsvariationer i printere.

- Opret din egen profil ved hjælp af et scannerbaseret system. Denne fremgangsmåde kræver profiloprettelsessoftware, og at du har en flatbedscanner, som kan scanne profileringsmålet. Den kan give glimrende resultater for papir med mat overflade, men ikke højglanspapir. (Højglanspapir indeholder som regel fluorescerende glansmiddel, som ser anderledes ud for en scanner, end det gør i almindelig rumbelysning).
- Opret din egen profil med et værktøj til oprettelse af hardwareprofiler. Denne måde er dyr, men kan give de bedste resultater. Et godt hardwareværktøj kan oprette en nøjagtig profil, selv på højglanspapir.
- Træk en profil, der er oprettet med en af de foregående metoder, med profilredigeringssoftware. Denne software kan være kompleks at bruge, men du kan afhjælpe problemer med en profil eller blot justere en profil til at give de ønskede resultater.

Til toppen

Farvestyring af PDF-filer til udskrivning

Når du opretter Adobe-PDF'er til trykning på et professionelt trykkeri, kan du angive, hvordan farveoplysninger er repræsenteret. Den letteste måde at gøre dette på er ved at bruge en PDF/X-standard. Du kan dog også angive farvehåndteringsindstillinger manuelt i afsnittet Output i dialogboksen PDF. Yderligere oplysninger om PDF/X og oprettelse af PDF-filer finder du ved at søge i Hjælp.

Generelt har du følgende muligheder for håndtering af farver, når du opretter PDF-filer:

- (PDF/X-3) Konverterer ikke farver. Brug denne metode, når du opretter et dokument, som skal udskrives eller vises på forskellige eller ukendte enheder. Når du vælger en PDF/X-3-standard, integreres farveprofiler automatisk i PDF-filen.
- (PDF/X-1a) Konverterer alle farver til destinations-CMYK-farverummet. Brug denne metode, hvis du vil oprette en fil, der er klar til trykning, og som ikke kræver yderligere farvekonverteringer. Når du vælger en PDF/X-1a-standard, bliver der ikke integreret nogen profiler i PDF-filen.
- (Illustrator og InDesign) Konverterer farver med integrerede profiler til destinationsfarverummet, men bevarer numrene for farver uden integrerede profiler. Du kan vælge denne mulighed manuelt i afsnittet Output i dialogboksen PDF. Brug denne metode, hvis dokumentet indeholder CMYK-billeder, som ikke er farvestyrede, og du vil sikre dig, at farvenumrene bevares.

Bemærk! *Alle oplysninger om specialfarver bevares under farvekonverteringen. Det er kun procesfarveækvivalenterne, der konverteres til det angivne farverum.*

Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

Farvestyring af importerede billeder

Farvestyring af importerede billeder (Illustrator, InDesign)
Brug af en sikker CMYK-arbejdsproces
Forberedelse af importeret grafik til farvestyring
Visning eller ændring af profiler for importerede bitmapbilleder (InDesign)

Til toppen

Farvestyring af importerede billeder (Illustrator, InDesign)

Hvordan importerede billeder integreres i et dokuments farverum afhænger af, om billedet har en integreret profil:

- Når du importerer et billede, som ikke indeholder en profil, bruger Adobe-programmet den aktuelle dokumentprofil til at definere farverne i billedet.
- Når du importerer et billede, som indeholder en integreret profil, bestemmer farvepolitikker i dialogboksen Farveindstillinger, hvordan Adobe-programmet håndterer profilen.

Til toppen

Brug af en sikker CMYK-arbejdsproces

En sikker CMYK-arbejdsproces sørger for, at CMYK-farvenumre bevares hele vejen til den endelige outputenhed frem for at blive konverteret af farvestyringssystemet. Denne arbejdsproces er hensigtsmæssig, hvis du vil indføre farvestyringsfremgangsmåder trin for trin. Du kan f.eks. bruge CMYK-profiler til at foretage korrektur på skærmen såvel som på papir af dokumenter uden at risikere utilsigtede farvekonverteringer i det endelige output.

Illustrator og InDesign understøtter som standard en sikker CMYK-arbejdsproces. Det betyder, at når du åbner eller importerer et CMYK-billede med en integreret profil, så ignorerer programmet profilen og bevarer de rå farvenumre. Hvis programmet skal justere farvenumre på grundlag af en integreret profil, skal du skifte CMYK-farvepolitik til Bevar integrerede profiler i dialogboksen Farveindstillinger. Du kan let gendanne den sikre CMYK-arbejdsproces ved igen at skifte CMYK-farvepolitik til Bevar numre (ignorer sammenlænkede profiler).

Du kan tilsidesætte sikre CMYK-indstillinger, når du udskriver et dokument eller gemmer det til Adobe PDF. Når du gør det, kan det imidlertid bevirke, at farver separeres igen. Rene CMYK-sorte objekter kan f.eks. reseparereres som dybsorte. Yderligere oplysninger om farvestyringsindstillinger for udskrivning og lagring af PDF-filer finder du ved at søge i Hjælp.

Til toppen

Forberedelse af importeret grafik til farvestyring

Brug følgende generelle retningslinjer til at forberede grafik til farvestyring i Adobe-programmer:

- Integrer en ICC-kompatibel profil, når du gemmer filen. Følgende filformater understøtter integrerede profiler: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), Photoshop EPS, Large Document Format og TIFF.
- Hvis du vil genbruge farvegrafik på flere slutoutputenheder eller -medier, f.eks. til tryk, video og internettet, skal du forberede grafikken ved hjælp af RGB- eller Lab-farver, hvis det er muligt. Hvis du er nødt til at gemme grafikken i en anden farvemodel end RGB eller Lab, skal du tage en kopi af den oprindelige grafik. RGB- og Lab-farvemodeller repræsenterer større farveskalaer end de fleste outputenheder kan gengive, idet de bevarer så mange farvedata som muligt, før de oversættes til en mindre outputfarveskala.

Til toppen

Visning eller ændring af profiler for importerede bitmapbilleder (InDesign)

I InDesign kan du se, tilsidesætte eller deaktivere profiler for importerede bitmapbilleder. Dette kan være nødvendigt, når du importerer et billede, der ikke indeholder en profil, eller en profil, der ikke er integreret korrekt. Hvis scannerproducentens standardprofil f.eks. var integreret, men du siden har oprettet en brugerdefineret profil, kan du tildele en nyere profil.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Hvis grafikken allerede er i et layout, skal du markere den og vælge Objekt > Farveindstillinger.
   - Hvis du er ved at importere grafikelementet, skal du vælge Filer > Placer, markere Vis importindstillinger, markere og åbne filen og derefter vælge fanen Farve.
2. Vælg den kildeprofil, der skal anvendes på grafikken i dokumentet, for Profil. Hvis der allerede er en integreret profil, vises navnet på profilen øverst i menuen Profil.
3. (Valgfrit) Vælg en gengivelsesmetode, og klik derefter på OK. I det fleste tilfælde er det bedst at bruge standardgengivelsesmetoden.

Bemærk! *Du kan også vise eller ændre profiler for objekter i Acrobat.*
Flere hjælpeemner

(cc) BY-NC-SA

|

Korrektur af farver

Om skærmkorrektur af farver
Skærmkorrektur af farver
Lagring eller indlæsning af en brugerdefineret korrekturopsætning (Photoshop, InDesign)
Skærmkorrekturfarver (Acrobat)

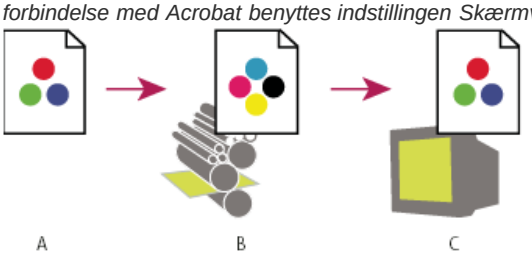
Om skærmkorrektur af farver

Til toppen

I et traditionelt udgivelsesforløb udskriver du en korrektur på papir af dokumentet for at få vist, hvordan dets farver ser ud, når de bliver gengivet på en bestemt outputenhed. I en farvestyret arbejdsproces kan du bruge farveprofilernes præcision til at korrekturlæse dokumentet direkte på skærmen. Du kan få vist et eksempel på skærmen på, hvordan dokumentets farver ser ud, når de gengives i en bestemt outputenhed.

Vær opmærksom på, at skærmkorrekturens pålidelighed afhænger af skærmens kvalitet, dine skærm- og printerprofiler og arbejdsstationens omgivende lysforhold.

Bemærk! *En skærmkorrektur alene er ikke nok til at vise, hvordan overprint tager sig ud, når der anvendes offsettrykning. Hvis du arbejder med dokumenter, som indeholder overprint, kan du aktivere Skærmversion af overprint for at få vist overprint nøjagtigt i en skærmkorrektur. I forbindelse med Acrobat benyttes indstillingen Skærmversion af overprint automatisk.*



Brug af skærmkorrektur til at få vist det færdige resultat på skærmen

A. *Dokumentet oprettes i det aktive farverum.* ***B.*** *Dokumentets farveværdier oversættes til farverum i en valgt korrekturprofil (normalt outputenhedens profil).* ***C.*** *Skærmen viser korrekturprofilens fortolkning af dokumentets farveværdier.*

Skærmkorrektur af farver

Til toppen

1. Vælg Vis > Korrekturopsætning, og benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - Vælg en forudindstilling, som svarer til den outputtilstand, du vil simulere.
   - Vælg Brugerdefineret (Photoshop og InDesign) eller Tilpas (Illustrator) for at oprette en brugerdefineret korrekturopsætning for en bestemt outputtilstand. Denne indstilling anbefales, hvis du vil have den mest nøjagtige visning af eksemplet på det færdige resultat.
2. Vælg Vis > Korrekturfarver for at slå skærmkorrektur til og fra. Når skærmkorrektur er aktiveret, vises der en afkrydsning ud for kommandoen Korrekturfarver, og navnet på forudindstillingerne eller profilen for skærmkorrekturen vises øverst i dokumentvinduet.
   Du kan sammenligne farverne i det oprindelige billede med farverne i skærmkorrekturen ved at åbne dokumentet i et nyt vindue, før du indstiller skærmkorrekturen.

Forudindstillinger for skærmkorrektur

Aktuel CMYK Opretter en skærmkorrektur af farver ved hjælp af det aktuelle CMYK-arbejdsrum, som det er defineret i dialogboksen Farveindstillinger.

Dokument-CMYK (InDesign) Opretter en skærmkorrektur af farver ved hjælp af dokumentets CMYK-profil.

Cyan arbejdsplade, magenta arbejdsplade, gul arbejdsplade, sort arbejdsplade eller CMY-arbejdsplade (Photoshop) Opretter en skærmkorrektur af specifikke CMYK-trykfarver ved hjælp af det aktuelle CMYK-arbejdsrum.

Ældre Macintosh-RGB (Photoshop og Illustrator) Opretter en skærmkorrektur, der simulerer Mac OS 10.5 og tidligere.

Internetstandard-RGB (Photoshop og Illustrator) Opretter en skærmkorrektur, der simulerer Windows og Mac OS 10.6 og nyere.

Skærm-RGB (Photoshop og Illustrator) Opretter en skærmkorrektur af RGB-farverne med den aktuelle skærmprofil som korrekturprofilen.
I forbindelse med indstillingerne Ældre-Macintosh, Internetstandard og Skærm-RGB antages det, at den simulerede enhed viser dokumentet uden brug af farvestyring. Disse indstillinger er ikke tilgængelige for Lab- eller CMYK-dokumenter.

Farveblindhed (Photoshop og Illustrator) Opretter en skærmkorrektur, som viser farver, der er synlige for en farveblind person. De to indstillinger for skærmkorrektur, Protanopi og Deuteranopi, tilnærmer farveopfattelsen til de mest almindelige former for farveblindhed. Yderligere oplysninger finder du i afsnittet Skærmkorrektur ved farveblindhed (Photoshop og Illustrator).

Indstillinger for brugerdefineret skærmkorrektur

Enhed, der skal simuleres Angiver farveprofilen for den enhed, du vil oprette skærmkorrekturen til. Hvor nyttig den valgte profil er, afhænger af, hvor nøjagtigt den beskriver enhedens virkemåde. Ofte giver brugerdefinerede profiler for bestemte kombinationer af papirtyper og printere den mest nøjagtige skærmkorrektur.

Bevar CMYK-numre eller Bevar RGB-numre Simulerer, hvordan farverne vises uden at blive konverteret til farverum på outputenheden. Denne indstilling er velegnet, når du følger en sikker CMYK-arbejdsproces.

Gengivelsesmetode (Photoshop og Illustrator) Når indstillingen Bevar numre ikke er valgt, angiver det en gengivelsesmetode til konvertering af farver til den enhed, der simuleres.

Brug kompensation for sort punkt (Photoshop) Sikrer, at skyggen i billedet bevares ved at simulere outputenhedens fulde dynamiske område. Vælg denne indstilling, hvis du vil bruge sortpunktskompensation, når du udskriver (hvilket anbefales i de fleste tilfælde).

Simuler papirfarve Simulerer almindeligt papirs hvide farve i forhold til korrekturprofilen. Det er ikke alle profiler, der understøtter denne indstilling.

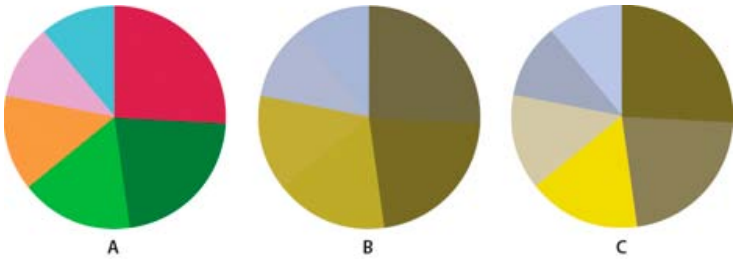
Simuler sort trykfarve Simulerer den mørkegrå farve, der rent faktisk udskrives på mange printere i stedet for en rent sort farve, i forhold til korrekturprofilen. Det er ikke alle profiler, der understøtter denne indstilling.

Hvis den brugerdefinerede korrekturopsætning i Photoshop skal være standardkorrekturopsætningen for dokumenter, skal du lukke alle vinduer, før du vælger kommandoen Vis > Korrekturopsætning > Brugerdefineret.

Skærmkorrektur ved farveblindhed (Photoshop og Illustrator)

Color Universal Design (CUD) sikrer, at grafikinformationer gengives nøjagtigt for personer med forskellige typer af farvesyn, heriblandt personer, som lider af farveblindhed. I mange lande er der indført retningslinjer, som kræver CUD-kompatibel grafik i offentlige rum.

De mest almindelige typer af farveblindhed er protanopi (reduceret følsomhed over for rød) og deuteranopi (reduceret følsomhed over for grøn). En tredjedel af personer med farveblindhed er kraftigt påvirket, og resten har mildere former for farveblindhed.



Justering af design til farveblindhed
***A.** Originalbillede **B.** Farveblind korrektur **C.** Optimeret design*

Hvis du vil kontrollere, om et dokument er CUD-kompatibelt, skal du gøre følgende:

1. Konverter dokumentet til RGB-farvetilstand, som giver de mest nøjagtige skærmkorrekturer ved farveblindhed.
2. (Valgfrit) Hvis du vil se originaldokumentet og en skærmkorrektur samtidig, skal du vælge Vindue > Nyt vindue (Illustrator) eller Vindue > Arranger > Nyt vindue (Photoshop).
3. Vælg Vis > Korrekturopsætning > Farveblindhed, og vælg derefter enten typen Protanopi eller Deuteranopi. (For at sikre CUD-kompatibilitet skal du tjekke dokumentet i begge visninger).

I Photoshop kan du udskrive korrekturen. Du kan få yderligere oplysninger ved at søge efter i "Udskriv en korrektur på papir" i Photoshop Hjælp.

Hvis det er svært at skelne objekter i farveblinde korrekturer, kan du justere designet ved at gøre et af følgende:

- Juster farvens lysstyrke eller nuance:
  - Ren rød har tendens til at virke mørk og mudret; orangerød er lettere at skelne.
  - Blålig grøn er mindre forvirrende end gullig grøn.
  - Grå kan forveksles med magenta, bleg lyserød, bleg grøn eller smaragdgrøn.
  - Undgå følgende kombinationer: rød og grøn; gul og knaldgrøn; lyseblå og lyserød; mørkeblå og violet.
  - Undgå røde punkter på mørke baggrunde eller hvide punkter på gule eller orange-røde baggrunde.
- Anvend forskellige mønstre eller former.
- Tilføj hvide, sorte eller mørke grænser på farvegrænser.
- Brug forskellige skrifttyper eller typografier.

Til toppen

Lagring eller indlæsning af en brugerdefineret korrekturopsætning (Photoshop, InDesign)

1. Vælg Vis > Korrekturopsætning > Brugerdefineret.
2. Benyt en af følgende fremgangsmåder:

- Hvis du vil gemme en brugerdefineret korrekturopsætning, skal du klikke på Gem. Du kan sikre dig, at den nye forudindstilling vises i menuen Vis > Korrekturopsætning, ved at gemme forudindstillingen på standardplaceringen.
- Hvis du vil indlæse en brugerdefineret korrekturopsætning, skal du klikke på Indlæs.

Til toppen

Skærmkorrekturfarver (Acrobat)

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder afhængigt af din version af Acrobat:
   - (Acrobat 9) Vælg Avanceret > Produktion til udskrivning > Vis output.
   - (Acrobat X) Vælg Værktøjer > Produktion til udskrivning > Vis output.
2. Vælg farveprofilen for en specifik outputenhed i menuen Simuleringsprofil.
3. Vælg en indstilling for skærmkorrektur:
   Simuler sort trykfarve Simulerer den mørkegrå farve, der rent faktisk udskrives på mange printere i stedet for en rent sort farve, i forhold til korrekturprofilen. Det er ikke alle profiler, der understøtter denne indstilling.

   Simuler papirfarve Simulerer almindeligt papirs hvide farve i forhold til korrekturprofilen. Det er ikke alle profiler, der understøtter denne indstilling.

(cc) BY-NC-SA

Systemkrav

Noget af det indhold, der linkes til fra denne side, findes muligvis kun på engelsk.

Hukommelse og ydeevne

Allokere RAM til Photoshop
Tildele arbejdsdiske
Ændre tildelingen af arbejdsdiske
Angive oversigts- og bufferindstillinger
Ledig hukommelse
Aktivere OpenGL og optimere GPU-indstillinger

Til toppen

Allokere RAM til Photoshop

Photoshop viser den RAM, der er tilgængelig for Photoshop, og den ideelle mængde RAM til Photoshop (en procentdel af den samlede tilgængelige mængde RAM) under indstillingerne for ydeevne.

❖ Under indstillinger for ydeevne skal du angive den mængde ram, der skal allokeres til Photoshop, i tekstboksen Lad Photoshop bruge. Du kan også trække skydeknappen.

Du kan få detaljerede oplysninger om, hvordan du forbedrer Photoshop-ydelsen, herunder angivelse af RAM-indstillinger i præferencer, i Optimize performance | Photoshop CS4, CS5 (kb404439) i Adobe-supportvidensbasen.

Til toppen

Tildele arbejdsdiske

Når systemet ikke har tilstrækkeligt med RAM til at foretage en handling, bruger Photoshop sin egen virtuelle hukommelsesteknologi, som også kaldes arbejdsdiske. En arbejdsdisk er et drev eller en drevpartition med ledig hukommelse. Photoshop bruger som standard den harddisk, som operativsystemet er installeret på, som den primære arbejdsdisk.

Photoshop registrerer og viser alle tilgængelige interne diske i panelet Indstillinger. Med panelet Indstillinger kan du aktivere andre arbejdsdiske, der skal bruges, når den primære disk er fyldt op. Den primære arbejdsdisk bør være den hurtigste harddisk og bør derfor have masser af ledig defragmenteret plads.

Følgende retningslinjer kan hjælpe dig med at tildele arbejdsdiske:

- Den bedste ydeevne opnås, når arbejdsdiske findes på et andet drev end store filer, som du redigerer.
- Arbejdsdiske skal være på et andet drev end det, som bruges af styresystemet til den virtuelle hukommelse.
- RAID-diske/diskarrays er et godt valgt til dedikerede arbejdsdiskenheder.
- Drev med arbejdsdiske skal defragmenteres regelmæssigt.

Til toppen

Ændre tildelingen af arbejdsdiske

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder i området Arbejdsdiske under indstillinger for ydeevne:
   - Hvis du vil ændre rækkefølgen af arbejdsdiske, skal du klikke på pileknapperne.
   - Hvis du vil aktivere eller deaktivere en arbejdsdisk, skal du markere eller fjerne markeringen i afkrydsningsfeltet Aktiv.

   Det er kun lokale drev, der kan bruges som arbejdsdiske – dette sikrer optimal ydeevne.
2. Klik på OK.
3. Hvis du vil anvende ændringerne, skal du genstarte Photoshop.

Til toppen

Angive oversigts- og bufferindstillinger

❖ Benyt en af følgende fremgangsmåder under indstillinger for ydeevne:

- Angiv, hvor lang en liste over de seneste handlinger du vil have vist i panelet Historik.
- Angiv bufferniveauer og flisestørrelse for billeddata. Du kan hurtigt optimere disse indstillinger ved at klikke på en fast indstilling for billeder med disse karateristika:
  Høj og tynd Mange lag og små dimensioner.

  Standard Moderate dimensioner og lag.

  Stor og flad Store dimensioner og få lag.

Du skal genstarte Photoshop for at kunne anvende de nye bufferindstillinger.

Til toppen

Ledig hukommelse

Med kommandoen Rens kan du frigøre hukommelse, der bruges af kommandoen Fortryd, oversigtspanelet eller Udklipsholder.

❖ Vælg Rediger > Rens, og vælg den elementtype eller buffer, du vil rydde. Hvis elementtypen eller bufferen allerede er tom, er den nedtonet.
Bemærk! *Kommandoen Rens fjerner permanent den handling fra hukommelsen, der er gemt af kommandoen eller bufferen. Rens kan ikke fortrydes. Hvis du f.eks. vælger Rediger > Rens > Oversigter, slettes alle oversigtstilstande fra oversigtspanelet. Brug kommandoen Rens, når mængden af oplysninger i hukommelsen bliver så stor, at Photoshops ydeevne er tydeligt påvirket.*

Til toppen

Aktivere OpenGL og optimere GPU-indstillinger

OpenGL er en software- og hardwarestandard, som accelererer billedbehandlingen, når du arbejder med store eller komplekse billeder, f.eks. 3D-filer. OpenGL kræver et grafikkort, som understøtter OpenGL-standarden. På et system med OpenGL forbedres ydelsen markant, når du åbner, flytter og redigerer 3D-modeller. (Hvis OpenGL ikke er tilgængeligt på systemet, bruger Photoshop softwarebaseret gengivelse med stråleaftegning til at vise 3D-filer).

Hvis OpenGL findes på systemet, kan du aktivere det i dialogboksen Indstillinger.

1. Benyt en af følgende fremgangsmåder:
   - (Windows) Vælg Rediger > Indstillinger > Ydeevne.
   - (Mac OS) Vælg Photoshop > Indstillinger > Ydeevne.
2. Du skal vælge Aktiver OpenGL-tegning i afsnittet GPU-indstillinger.
3. Klik på OK. Indstillingen påvirker billeder, du åbner efterfølgende. Det er ikke nødvendigt at genstarte programmet.

Yderligere oplysninger finder du i afsnittet:

- GPU and OpenGL support | Photoshop CS4, CS5 (kb404898)
- GPU and OpenGL features and preferences | Photoshop and Bridge CS5, CS4 (kb405745)
- Tested video cards | Photoshop CS5 (cpsid_83117)

(cc) BY-NC-SR

Juridiske meddelelser | Politik for beskyttelse af personlige oplysninger online